

# ADVENTURE GAMES<sup>®</sup> ENTDECKT DIE STORY

LOSSPIELEN  
OHNE  
REGELLESEN!

Mit der kostenlosen  
Erklär-App



TUTORIAL UND  
ABENTEUERBUCH MIT  
VORLESEFUNKTION

## EXPEDITION AZCANA

## SPIELANLEITUNG

Ein Abenteuer für 1 – 4 Spieler ab 10 Jahren

In diesem kooperativen Spiel begeben sich euch auf die Suche nach einer geheimnisvollen Hochkultur und erlebt als Team eine Geschichte in 3 Kapiteln, die ihr selbst gestaltet. Die Spieldauer pro Kapitel beträgt ca. 1-2 Stunden! Ihr könnt das Spiel jederzeit oder am Ende eines Kapitels **speichern** (siehe S. 8), um das Spiel zu unterbrechen und später fortzusetzen. Ihr könnt das Spiel natürlich auch auf einmal durchspielen.

**Wichtig:** Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Blättert noch **nicht** im Abenteuerbuch oder Forschungsheft und schaut euch noch nicht die Vorderseiten der Karten oder Stanzrahmen an. Wartet damit, bis euch das Spiel dazu auffordert.

### Spielmaterial

17 große  
Ortskarten (A-Q)



24 kleine Orts-  
karten (d1 - p5)



75 Abenteuer-  
karten  
(10 - 84)



1 Abenteuerbuch  
1 Forschungsheft



6 diverse Karten  
(T1 - T6)



30 diverse  
Plättchen



7 Regelkarten  
(R1 - R7)



1 Gruppenfigur mit  
Standfüßchen



## SPIELAUFBAU

Legt das Abenteuerbuch, das Forschungsheft sowie die Ortskarten und Abenteuerkarten als Stapel mit der **Rückseite nach oben** auf den Tisch.

Prüft, ob die Orts- und Abenteuerkarten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind (A bzw. 10 ganz oben).



Macht aus den Abenteuerkarten am besten drei Stapel. Einen mit den Karten 10 bis 84, einen zweiten mit den kleinen Buchstaben-Kombinationen d1 bis p5 und einen dritten mit den großen Buchstaben-Kombinationen R1 bis T6. Denkt daran, dass ihr euch nur diese Rückseiten der Stapel ansehen dürft, bis euch das Spiel dazu auffordert, bestimmte Karten zu ziehen!

Entfernt vorsichtig das Plättchen mit Rucksack und Hut und die 18 Hähchen/Fragezeichen aus den Stanzrahmen. Steckt den Rucksack mit Hut in das Standfüßchen. Das ist eure Gruppenfigur.

**Achtung:** Auf den Stanzrahmen sind Plättchen, die ihr euch noch nicht ansehen solltet. Nehmt sie erst dann aus dem Stanzrahmen, wenn ihr vom Spiel explizit dazu aufgefordert werdet! Jedes Plättchen hat dazu auf der Rückseite eine entsprechende Bezeichnung (Z1 bis Z12).



Der Aufbau sollte dann in etwa wie hier unten dargestellt aussehen. Die Orts- und Abenteuerkarten liegen als verdeckte Stapel auf dem Tisch, die Gruppenfigur ist vorbereitet, Stanzrahmen, Abenteuerbuch und Forschungsheft liegen bereit und die Hähchen/Fragezeichen-Plättchen bilden einen Vorrat.

Legt jetzt die Abenteuerkarten 10, 11 und 12 offen auf den Tisch. Das sind die Mitglieder eurer Forschungsgruppe. Egal, ob ihr alleine, zu zweit, zu dritt oder zu viert spielt, es sind immer alle drei Karten dabei. Ihr spielt gemeinsam die Gruppe, anstatt dass jeder von euch einen individuellen Charakter hat. Eure Gruppenfigur zeigt daher immer an, wo sich die Charaktere befinden.



## Ein paar Worte vorab

**Widerspricht ein Kartentext oder ein Text im Abenteuerbuch den Regeln in dieser Anleitung, gilt der Kartentext bzw. der Text im Abenteuerbuch!**

- Dies ist ein kooperatives Spiel. Sprecht euch daher ab, wie ihr vorgeht, was ihr kombiniert und welche Orte ihr euch genauer anschaut.
- Einmal gelesene Einträge im Abenteuerbuch dürft ihr euch jederzeit wieder ansehen.
- Wenn ihr einen Eintrag lesen sollt oder dürft, gilt das immer für den gesamten Eintrag. Es kommt niemals vor, dass Einträge nur teilweise gelesen werden sollen oder dürfen!
- Wir empfehlen euch, dass ihr euch während eures Abenteuers **Notizen** macht. Besonders dann, wenn ihr das Spiel speichert und an einem anderen Tag weiterspielen wollt. Manche Einträge stellen euch auch vor eine Wahl, lassen aber zu, dass ihr später zurückkommt und euch anders entscheidet. Oder ihr werdet nach Abenteuerkarten gefragt, die ihr nicht oder noch nicht habt. Dann kann es sich lohnen, später erneut an diese Orte zurückzukehren.

**Alternativ** könnt ihr dazu auch die **Fragezeichen** nutzen. Diese Plättchen stehen euch zur freien Verfügung. Ihr könnt damit während des Spiels Orte, Abenteuerkarten oder andere Plättchen markieren, etwa wenn ihr der Meinung seid, dass sie für den Fortgang der Geschichte noch wichtig sein könnten, wenn ihr einen Gegenstand benötigt, den ihr noch nicht habt, um euch daran zu erinnern, etwas damit auszuprobieren etc. Legt dazu einfach eines der Fragezeichen neben den Eintrag bzw. auf die Abenteuerkarte. Denkt auch daran, die Fragezeichen wieder zu entfernen, wenn sie ihren Zweck erfüllt haben.

- Wisst ihr einmal nicht weiter, nehmt das **Walkthrough** zur Hilfe, das ihr auf unserer Webseite findet. Geht dazu auf [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de) und gebt ins Suchfeld „Expedition Azcana“ ein. Klickt dann auf „PDF Walkthrough“. Oder ihr schaut bei den Hilfetipps auf den Seiten 10-15 nach der entsprechenden Zahl der Abenteuerkarte, des Ortes oder Plättchens etc. Für alle gibt es eine Auflösung, was ihr damit oder dort machen könnt bzw. was dafür oder dort benötigt wird, damit die Geschichte weitergeht.

**Achtung:** Die Hilfetipps verraten nichts und das Walkthrough nicht allzu viel über die Geschichte! Scheut euch daher nicht, sie zu nutzen und schaut einfach nach, bevor ihr wegen einer vermeintlichen Sackgasse frustriert sein!

- Ihr könnt euch die Texte selbst vorlesen oder sie euch mit der **KOSMOS-Erklär-App** vorlesen lassen.

## SPIELABLAUF

Wer zuletzt das Land verlassen hat, beginnt den ersten Zug. Ist der Zug abgeschlossen, folgt die im Uhrzeigersinn nächste Person etc.

In deinem Zug darfst du die **Gruppenfigur bewegen** und **eine Aktion** durchführen.

### Bewegen

Du darfst die Gruppenfigur in deinem Zug zu einem beliebigen Ort auf einer ausliegenden Ortskarte deiner Wahl bewegen, sofern keine Abenteuerkarte etwas anderes besagt. Du darfst auch auf deine Bewegung verzichten, aber wenn du dich bewegst, **muss** deine Bewegung vor deiner Aktion stattfinden.

**Ortskarten** sind die großen, mit Buchstaben versehenen Karten im Ganzen. **Orte** sind die einzelnen, mit dreistelligen Zahlen markierten Bereiche auf den Ortskarten.

Wenn ihr euch an einen Ort bewegt, achtet zur besseren Übersicht darauf, dass ihr eure Gruppenfigur nicht direkt auf die Zahlen stellt, sondern stets daneben.



### Aktionen

Nach deiner Bewegung darfst du eine Aktion durchführen, du kannst aber auch darauf verzichten. In dem Fall ist einfach die nächste Person am Zug.

Jede deiner möglichen Aktionen lässt dich einen Eintrag aus dem Abenteuerbuch vorlesen, wodurch die Geschichte weitergeführt wird, ihr Ortskarten entdeckt und Abenteuerkarten erhaltet. Die Einträge sind im Abenteuerbuch sortiert. Nach dem Prolog kommen alphabetisch alle Ortskarten-Einträge A bis Q, inklusive der Buchstaben-Zahlen-Kombinationen wie d1 etc. Danach folgen in dieser Reihenfolge die drei-, vier-, fünf- und schließlich sechsstelligen Zahlen-einträge.

Wenn ihr euch die Texte lieber vorlesen lassen möchtet, wählt in der **KOSMOS-Erklär-App** dieses Spiel und dort dann „Abenteuerbuch“ aus. Gebt dort den entsprechenden Eintrag ein und die App liest ihn euch dann vor.

Die Aktionen sind: **Untersuchen** und **Kombinieren**.

## Untersuchen

Wenn du an einem nicht abgedecktem Ort stehst, kannst du ihn untersuchen, indem du seine dreistellige Zahl im Abenteuerbuch nachschlägst und laut vorliest.



**Hinweis:** Manche Orte mögen auf den ersten Blick unbedeutend erscheinen. Im weiteren Verlauf der Geschichte können diese aber durchaus noch wichtig werden! Scheut euch also nicht, zu einem späteren Zeitpunkt an einen Ort zurückzukehren und etwas damit zu kombinieren, das ihr zuvor noch nicht hattet.

**Bedenkt ebenfalls:** Ihr könnt nicht jedes Rätsel oder jede Aufgabe sofort in dem Moment lösen, in dem ihr darauf stoßt. Häufig benötigt ihr erst bestimmte Gegenstände und manchmal erstreckt sich eine Aufgabe oder Mission auch über mehrere Kapitel. Nutzt also die Fragezeichen als Erinnerungsstütze!

## Kombinieren

Im Spielverlauf **könnt** und **müsst** ihr bestimmte Spielelemente miteinander **kombinieren**, um weiterzukommen. Was zusammengehört, wird euch manchmal offensichtlich erscheinen, manchmal aber auch nicht. Seid also kreativ!

Bei jeder Kombinieren-Aktion werden **zwei Spielelemente** miteinander kombiniert. Daraus entsteht dann eine **neue Zahlenkombination**, die ihr im Abenteuerbuch nachschlagen und laut vorlesen müsst. Wenn ihr **Zahlen miteinander** kombiniert, stellt ihr die **kleinere** der beiden Zahlen nach **vorne** und die **größere** nach **hinten**. Ihr zählt die Zahlen also nicht zusammen, sondern hängt sie einfach aneinander!

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Kombinationen:

- **Abenteuerkarte mit Abenteuerkarte:** Hieraus entsteht eine vierstellige Kombination, die meistens aus zwei Gegenständen etwas Neues schafft.
- **Abenteuerkarte mit Ort:** Hieraus entsteht eine fünfstellige Kombination, die meistens ein Verwenden oder Untersuchen darstellt. Eure Gruppenfigur muss dazu am entsprechenden Ort stehen.

Ihr könnt also nie zwei Orte miteinander kombinieren!

Das Spiel sagt euch, wenn Abenteuerkarten nach dem Kombinieren in die Schachtel kommen. Steht das nicht dort, behaltet ihr die Abenteuerkarten. Gibt es zu einer Kombination keinen Eintrag, könnt ihr sie nicht durchführen. Der Zug endet dann trotzdem!

Die Charaktere eurer Gruppe verfügen jeweils über ein Spezialgebiet, in dem sie sich besonders gut auskennen. Da sie wie jede andere Abenteuerkarte auch jeweils eine Zahl haben, könnt ihr sie mit anderen Abenteuerkarten und Orten kombinieren. Das steht dann sinngemäß für die Anwendung des jeweiligen Spezialgebietes auf die Abenteuerkarte oder den Ort.

Es gibt manchmal auch besondere Kombinationen, aber diese werden euch dann von einem Eintrag oder einer Abenteuerkarte erklärt und können nur in der jeweiligen Situation verwendet werden.

**Beispiel:** Du hast die Abenteuerkarten 10 (Dose Katzenfutter) und 11 (Dosenöffner) gefunden. Da du wahnsinnigen Hunger, aber leider nichts anderes parat hast, willst du einen Bissen riskieren. Dazu musst du zunächst die Dose öffnen. Du kombinierst also Karte 10 mit Karte 11 und schlägst unter Eintrag 1011 nach. Dort steht: „Geschafft, du hast die Dose geöffnet. Lege die Karten 10 und 11 zurück in die Schachtel und nimm dir dafür Karte 12.“ Karte 12 zeigt eine offene Dose Katzenfutter. In deinem nächsten Spielzug hast du dich dann allerdings umentschieden und willst die Dose einfach nur noch loswerden. Vielleicht kannst du sie im Koffer verstecken, wenn gerade niemand hinschaut? Dazu kombinierst du Karte 12 mit Ort 301, schlägst unter Eintrag 12301 nach und liest, was dort steht. Wahrscheinlich ist es ein Ruffel, dass man nicht einfach offenes Katzenfutter im Koffer der Mitreisenden verschwinden lässt!



## KARTENREGELN

Die Abenteuerkarten sind die kleinen Karten, die entweder eine Zahl oder eine Buchstaben-Zahlen-Kombination zeigen, die sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite steht. Manche Einträge im Abenteuerbuch fordern euch dazu auf, Abenteuerkarten zu nehmen oder abzugeben. Wirst du aufgefordert ...

- eine oder mehrere **Abenteuerkarten vom Abenteuerstapel** zu nehmen („nehmt XY“), lies sie vor und lege sie offen auf den Tisch, sofern sie nichts anderes besagen. Sie sind nun Teil eures Inventars. Wenn es für euch übersichtlicher ist, könnt ihr die Abenteuerkarten immer zu der Person legen, die sie ziehen sollte. Da ihr als Gruppe unterwegs seid, habt ihr aber natürlich trotzdem immer Zugriff auf alle Abenteuerkarten in eurem Inventar.
- eine oder mehrere **Abenteuerkarten in die Schachtel** zu legen, sind sie aus dem Spiel! Dabei ist es egal, wo sich die betroffene Abenteuerkarte befindet.

Es kann vorkommen, dass ihr eine Abenteuerkarte nehmen sollt, die ihr bereits besitzt, oder dass ihr eine Abenteuerkarte zurücklegen sollt, die bereits aus dem Spiel ist. In beiden Fällen könnt ihr die Abenteuerkarte **nicht erneut erhalten oder zurücklegen**. Führt alle anderen Anweisungen, zu denen ihr aufgefordert werdet, dennoch soweit möglich aus.

An mehreren Stellen im Spiel kommen Abenteuerkarten ins Spiel, die die Regeln verändern. Das Spiel sagt euch jeweils, wann das der Fall ist. Auf den Karten oder in einem Eintrag wird dann erklärt, wie ihr mit diesen Karten spielt. Folgt einfach den Anweisungen.

## PLÄTTCHENREGELN

Es gibt diverse unterschiedliche Plättchen im Spiel, sowie eine ganze Reihe Häkchen/Fragezeichen (nutzt hier einfach die Seite, die ihr gerade braucht). Das Spiel sagt euch jeweils, wann und wie diese ins Spiel kommen. Bis dahin solltet ihr euch die Plättchen nicht genauer anschauen.

Wenn ihr angewiesen werdet, ein Häkchen **auf einen Ort** zu legen, deckt ihr damit die entsprechende Zahl ab, sodass sie nicht mehr zu sehen ist. Dieser Ort ist dann nicht mehr für euch verfügbar und ihr könnt auch nichts mehr damit kombinieren. Sollt ihr stattdessen ein Häkchen **neben einen Ort** legen, legt ihr es einfach direkt neben die genannte dreistellige Zahl. Sie bleibt dadurch sichtbar und ihr könnt weiterhin damit interagieren. Der jeweilige Zweck wird sich im Spielverlauf ergeben.

## ABENTEUERBUCH

Das Abenteuerbuch enthält die gesamte Geschichte des Spiels und besteht aus vielen einzelnen Einträgen, die entweder aus Buchstaben, Zahlen oder einer Kombination daraus bestehen. Fast alles, was ihr im Spielverlauf macht, wird euch auffordern, einen oder mehrere Einträge im Abenteuerbuch laut vorzulesen. Wenn ihr euch die Texte lieber vorlesen lassen möchtet, wählt in der **KOSMOS-Erklär-App** dieses Spiel und dort dann „Abenteuerbuch“ aus. Geht dort den entsprechenden Eintrag ein und die App liest ihn euch dann vor.

**Achtet unbedingt darauf, dass ihr nur den Eintrag lest, den ihr lesen sollt!**

Viele Einträge im Abenteuerbuch beinhalten neben der Geschichte auch spieltechnische Anweisungen. Achtet darauf, dass ihr sie der Reihe nach ausführt und seht sicherheitshalber im Eintrag nochmal nach, ob ihr nichts vergessen habt. Wenn ein Eintrag auf der nächsten Seite weitergeht, kennzeichnen wir das mit

„▶▶“.

## SPIELSTAND SPEICHERN

Um zu speichern, macht ihr mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spielbaus und eurer bislang gefundenen Abenteuerkarten. Alternativ könnt ihr das auch mit Stift und Papier machen. Notiert euch, wo eure Figur steht, an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt, etc. Nutzt dazu unbedingt auch die Fragezeichen! Legt dann alle offenen Ortskarten und eure erhaltenen Abenteuerkarten in eine Ziptüte. Noch verdeckte Ortskarten und Abenteuerkarten legt ihr in die andere Ziptüte. Sämtliche Abenteuerkarten und Ortskarten, die in der Schachtel sind, lasst ihr dort. Wollt ihr das Spiel fortsetzen? Dann platziert alle Ortskarten und offenen Abenteuerkarten gemäß eures Fotos bzw. eurer Notizen und stellt eure Figur auf ihre vorige Position.

## DAMIT BEGINNT DAS SPIEL. LEST NUN EINTRAG 100!

**Achtung!** Auf den nächsten Seiten folgen die Hilfetipps!



## HILFETIPPS ALLGEMEIN

Hier findet ihr nacheinander Hilfetipps zu den Abenteuerkarten, Orten, Ortskarten und Plättchen. Sie verraten euch jeweils, wie ihr dran kommt, die Verwendungsmöglichkeiten sowie was ihr machen müsst, erhaltet oder benötigt. Beachtet bitte, dass es natürlich mehr Kombinationen, als die hier aufgelisteten gibt. Viele geben z.B. einfach Hinweise, wie bestimmte Rätsel zu lösen sind.

**Achtung:** Verweist ein Hilfetipp auf etwas, was euch noch nicht zur Verfügung steht, könnt ihr natürlich auch bei dessen Hilfetipp nachlesen, um herauszufinden, wie ihr Zugriff darauf erhaltet. Ihr könnt auch das **Walkthrough** zur Hilfe nehmen. Geht dazu auf [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), sucht nach „Expedition Azcana“ und klickt auf der neuen Seite auf „PDF Walkthrough“.

*Wie = Wie erhalte ich Zugriff darauf, z.B. durch Untersuchen oder Kombinieren.*

*Womit = Womit kann ich dieses Element kombinieren und was passiert dann?*

*Mit // werden weitere Wie- bzw. Womit-Optionen getrennt aufgelistet.*

**Achtung:** Es kann sein, dass ihr nicht alle Kombinationen durchprobieren könnt!

**Beispiel 1:** „15: Wie: A/601. Womit: 20, um 21 zu erhalten.“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 15 auf Ortskarte A bei 601 erhaltet und im Spielverlauf mit Abenteuerkarte 20 kombinieren müsst, wofür ihr dann Abenteuerkarte 21 erhaltet.

**Beispiel 2:** „17: Wie: 12 mit 21.“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 17 erhaltet, wenn ihr Abenteuerkarte 12 mit Abenteuerkarte 21 kombiniert und so Eintrag 1221 lest.

**Beispiel 3:** „17: Wie: 21 mit A/201“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 17 erhaltet, wenn ihr Abenteuerkarte 21 mit Ort 201 auf Ortskarte A kombiniert und so Eintrag 21201 lest.

## HILFETIPPS ABENTEUERKARTEN

- 10: Wie: Liegt zu Spielbeginn aus. Womit: 44, um 45 zu erhalten.
- 11: Wie: Liegt zu Spielbeginn aus. Womit: d2/103 (►555), um 33 zu erhalten // B/412, um 37 zu erhalten // C/409, um 32 zu erhalten // D/405, um 38 zu erhalten.
- 12: Wie: Liegt zu Spielbeginn aus. Womit: 21, um 17 zu erhalten // B/612, um C freizuschalten // C/509, um D freizuschalten // M/611, um N freizuschalten.
- 13: Wie: A/601. Womit: 18, um 23 zu erhalten // 24, um 29 zu erhalten // A/101, um 18 zu erhalten.
- 14: Wie: C. Womit: D/505, um Z5 zu erhalten // F/513 (►513), um 46 und Z11 zu erhalten // f1/814, um in den Turm zu gelangen // H/135, um 50 zu erhalten und h1 freizuschalten // m1/116, um 83 zu erhalten // O/308, um 64 zu erhalten.
- 15: Wie: A/601. Womit: 20, um 21 zu erhalten.
- 16: Wie: A/501. Womit: 19, um 22 zu erhalten.
- 17: Wie: 12 mit 21 // 21 mit A/201.
- 18: Wie: A/101 // 13 mit A/101. Womit: 13, um 23 zu erhalten.
- 19: Wie: A/401. Womit: 16, um 22 zu erhalten.
- 20: Wie: A/301. Womit: 15, um 21 zu erhalten.
- 21: Wie: 15 mit 20. Womit: A/201, um 17 zu erhalten.
- 22: Wie: 16 mit 19. Lösung (►901): ►3022.
- 23: Wie: 13 mit 18.

- 24: Wie: C/109. Womit: 13, um 29 zu erhalten.
- 25: Wie: 28 mit B/312. Womit: 36, um 36 loszuwerden // B/212, um Z6 zu erhalten // C/209, um Z4 zu erhalten // Q/325, um 49 zu erhalten.
- 26: Wie: d2/203.
- 27: Wie: D/205. Womit: Z6 darauf anlegen (Lösung: ►396), um 39 zu erhalten.
- 28: Wie: C/309. Womit: B/312, um 25 zu erhalten.
- 29: Wie: 13 mit 24. Womit: B/512, um 30 zu erhalten // 35, um 35 loszuwerden.
- 30: Wie: 29 mit B/512. Benötigt für R2 ►155 (Lösung: ►305225).
- 31: Wie: 51 mit d1/337. Füllt eine Lücke der Karte im Forschungsheft.
- 32: Wie: C/409 // 11 mit C/409.
- 33: Wie: d2/103 (►555) // 11 mit d2/103 (►555).
- 34: Wie: d5/230 // d6/603.
- 35: Wie: d3/630. Womit: 29, um 35 loszuwerden.
- 36: Wie: d4/530. Womit: 25, um 36 loszuwerden.
- 37: Wie: B/412 // 11 mit B/412.
- 38: Wie: D/405 // 11 mit D/405.
- 39: Wie: Z6 auf 27 anlegen (Lösung: ►396).
- 40: Wie: d2/303.
- 41: Wie: 56 mit e1/602. Womit: Z6+Z7 darauf anlegen (Lösung: ►582), um J freizuschalten.
- 42: Wie: i/346. Womit: E/302, um 60 zu erhalten.
- 43: Wie: i/346. Womit: F/113, um f1 freizuschalten.
- 44: Wie: i/146. Womit: 10, um 45 zu erhalten.
- 45: Wie: 10 mit 44.
- 46: Wie: F/513 // 14 mit F/513. Womit: G/124, um Z9 zu erhalten und Q freizuschalten.
- 47: Wie: Rätsel auf 46 lösen (erfordert Z9, Z10, Z11, Z12). Lösung: ►467. Womit: F/513, um 48 zu erhalten.
- 48: Wie: 47 mit F/513. Erforderlich, um über ►4957 ►126 56 zu erhalten.
- 49: Wie: 25 mit Q/325. Womit: 57 (►126), um 56 zu erhalten.
- 50: Wie: 14 mit H/135. Muss bei i/446 mit 54 addiert werden (►104), um 52 zu erhalten.
- 51: Wie: d1/237. Womit: d1/337, um 31 und Z7 zu erhalten.
- 52: Wie: Bei i/446 50 und 54 addieren (►104). Füllt eine Lücke der Karte im Forschungsheft.
- 53: Wie: j3/286 ►686.
- 54: Wie: Q/425. Muss bei i/446 mit 50 addiert werden (►104), um 52 zu erhalten.
- 55: Wie: f1/713 ►913.
- 56: Wie: 49 mit 57 (►126). Womit: e1/602, um 41 zu erhalten.
- 57: Wie: H/335 ►735. Womit: 49 (►126), um 56 zu erhalten.
- 58: Wie: j3/486.
- 59: Wie: 14 mit f1/813 ►193.
- 60: Wie: 42 mit E/302.
- 61: Wie: 14 mit f1/813 ►293.
- 62: Wie: 61.
- 63: Wie: Q/525.
- 64: Wie: 14 mit O/308. Rätsel erfordert 81 und ähnliche Abbildung im Forschungsheft. Lösung: ►3121.
- 65: Wie: K/862871 ►875 // K/872871 ►875. Erforderlich um über K/867868 ►889 oder K/869868 ►889 68 zu erhalten.
- 66: Wie: K/870871. Erforderlich, um über K/868873 ►915 J freizuschalten.
- 67: Wie: K/864866 ►880 // K/867866 ►880.
- 68: Wie: K/867868 ►889 // K/869868 ►889. Erforderlich, um über K/868873 ►915 J freizuschalten.
- 69: Wie: M/311. Womit: L/206, um 79 zu erhalten.
- 70: Wie: M/511. Womit: 73, um 74 zu erhalten.
- 71: Wie: m1/216. Zusammen mit 72 und 76 für das Rätsel bei N/515 erforderlich. Lösung: ►444.
- 72: Wie: m2/110. Zusammen mit 71 und 76 für das Rätsel bei N/515 erforderlich. Lösung: ►444.
- 73: Wie: L/406. Womit: 70, um 74 zu erhalten.
- 74: Wie: 70 mit 73. Womit: N/215, um 76 zu erhalten.
- 75: Wie: M/411. Womit: 83, um 84 zu erhalten.

- 76:** Wie: 74 mit N/215. Zusammen mit 71 und 72 für das Rätsel bei N/515 erforderlich.  
Lösung: ►444.
- 77:** Wie: Rätsel bei N/515 lösen (erfordert 71, 72 und 76). Lösung: ►444
- 78:** Wie: m2/110.
- 79:** Wie: 69 mit L/206.
- 80:** Wie: Rätsel bei 14308 lösen (Lösung: 3121). Womit: Z6+Z7+Z8 darauf anlegen (Lösung: ►3851), um P freizuschalten.
- 81:** Wie: N/315. Zusammen mit ähnlicher Abbildung im Forschungsheft für das Rätsel bei 14308 erforderlich (Lösung: 3121), um 80 zu erhalten.
- 82:** Wie: m2/110.
- 83:** Wie: 14 mit m1/116. Womit: 75, um 84 zu erhalten.
- 84:** Wie: 75 mit 83.
- 
- R1:** Spiel startet mit R1.
- R2:** D/105.
- R3:** Auf R2 ►155 und das Floß bauen (erfordert 30, Z2, Z3, Z4, Z5). Lösung: ►305225.
- R4:** ►200 (erfordert den Abschluss von Kapitel 1 bei d7/730).
- R5:** ►200 (erfordert den Abschluss von Kapitel 1 bei d7/730).
- R6:** ►300 (erfordert den Abschluss von Kapitel 2 bei j2/375 ►999).
- R7:** ►300 (erfordert den Abschluss von Kapitel 2 bei j2/375 ►999).
- T1:** A/201 ►650 ►350. Erfordert 17 und ein Häkchen neben 101 (Rätsel auf 22 ►901, Lösung: 3022).
- T2:** Auf R2 ►155 und das Floß bauen (erfordert 30, Z2, Z3, Z4, Z5). Lösung: ►305225.
- T3:** ►200 (erfordert den Abschluss von Kapitel 1 bei d7/730).
- T4:** Wenn 31 und 52 im Spiel sind (vervollständigen die Karte im Forschungsheft):  
J/404 ►504 ►804.
- T5:** ►300 (erfordert den Abschluss von Kapitel 2 bei j2/375 ►999).
- T6:** P.

## HILFETIPPS ORTE

- 101:** Erhalte 18. Womit: 13, um 18 zu erhalten.
- 103:** ►555, um 33 zu erhalten. Womit: 11 (►555), um 33 zu erhalten.
- 105:** Erhalte R2.
- 109:** Erhalte 24 und das Forschungsheft.
- 110:** Erhalte 82.
- 111:** Schaltet m1 frei.
- 112:** Erhalte Z2.
- 113:** Womit: 43, um f1 freizuschalten.
- 116:** Womit: 14, um 83 zu erhalten.
- 124:** Infos. Mehr Infos mit 2+ Schläue.
- 135:** Womit: 14, um 50 zu erhalten und h1 freizuschalten.
- 139:** Schaltet d5 oder d6 frei.
- 146:** Erhalte 44.
- 201:** (►650) Schaltet B frei. Womit: 21, um 17 zu erhalten.
- 203:** Erhalte 26.
- 205:** Erhalte 27. Lösung: ►396.
- 206:** Womit: 69, um 79 zu erhalten.
- 208:** Erhalte 93.
- 209:** Erhalte 93.
- 212:** Womit: 25, um Z6 zu erhalten.
- 213:** Schaltet G frei.
- 214:** Schaltet p3 frei.
- 215:** Womit: 74, um 76 zu erhalten.
- 216:** Erhalte 71.

- 230: Erhalte 34. Schaltet d7 frei.  
 235: Erhalte Z12.  
 237: Erhalte 51 und Z3.  
 239: Schaltet d5 oder d6 frei.  
 275: Schaltet j3 frei.  
 286: (►686) Erhalte 53, rückt aber auch das Agentenplättchen vor.  
 301: Erhalte 20.  
 302: Womit: 42, um 60 zu erhalten.  
 303: Erhalte 40.  
 306: Schaltet M frei.  
 308: Womit: 14, um 64 zu erhalten. Lösung: ►3121 (Stab ist spiegelverkehrt).  
 311: Erhalte 69.  
 312: Womit: 28, um 25 zu erhalten.  
 313: Schaltet H frei.  
 315: Erhalte 81.  
 316: Schaltet m2 frei.  
 325: Womit: 25, um 49 zu erhalten.  
 330: Schaltet d7 frei.  
 335: Wenn h1 im Spiel ist: ►735, um 57 zu erhalten.  
 337: Womit: 51, um 31 und Z7 zu erhalten.  
 346: Erhalte 42 und 43.  
 364: Schaltet j2 frei.  
 375: Wenn Z8 im Spiel ist: ►999, um Kapitel 2 abzuschließen.  
 386: Schaltet j4 frei.  
 401: Erhalte 19.  
 402: Schaltet F frei.  
 404: Wenn 31 und 52 im Spiel sind (vervollständigen die Karte im Forschungsheft): ►504  
 ►804, um j1 freizuschalten.  
 406: Erhalte 73.  
 401: Erhalte 28.  
 409: Erhalte 32. Womit: 11, um 32 zu erhalten.  
 411: Erhalte 75.  
 412: Erhalte 37. Womit: 11, um 37 zu erhalten.  
 413: Schaltet i frei.  
 425: Erhalte 54.  
 446: 50 und 54 addieren (►104), um 52 zu erhalten.  
 486: Erhalte 58.  
 501: Erhalte 16.  
 502: Schaltet e1 frei.  
 503: Schaltet d7 frei.  
 505: Womit: 14, um Z5 zu erhalten.  
 509: Womit: 12, um D freizuschalten.  
 511: Erhalte 70.  
 512: Womit: 29, um 30 zu erhalten.  
 513: Erhalte 46 und Z11. Womit: 14 (►513), um 46 und Z11 zu erhalten // 47, um 48 zu erhalten.  
 514: Schaltet p1 frei.  
 515: Erfordert 71, 72 und 76, um 77 zu erhalten und O freizuschalten. Lösung: ►444.  
 525: Erhalte 63.  
 530: Erhalte 36.  
 546: Erhalte Z10.  
 601: Erhalte 13 und 15.  
 602: Womit: 56, um 41 zu erhalten und J freizuschalten. Lösung: ►582.  
 603: Erhalte 34. Schaltet d7 frei.  
 611: Womit: 12, um N freizuschalten.  
 612: Schaltet C frei. Womit: 12, um C freizuschalten.  
 630: Erhalte 35.

- 646:** Erhalte 42 und 43.  
**670:** Lösen (►427, von links nach rechts zeigen die Symbole 4, 2 und 7 Striche), um Z8 zu erhalten.  
**713:** Wenn neben 813 ein Häkchen liegt: ►913, um 55 zu erhalten..  
**730:** Schließt Kapitel 2 ab.  
**746:** Erhalte 44.  
**813:** Womit: 14, um in den Turm zu gelangen.  
**814:** ►819, um p2 freizuschalten.  
**914:** Schaltet p1 frei.

## WIE LÖSE ICH ORTSKARTE K?

*Folgende Schritte müssen durchgeführt werden (die Reihenfolge kann z.T. abweichen):*

- 862871 ►875, um 65 zu erhalten // ►872871 ►875, um 65 zu erhalten.  
 Wenn 65 im Spiel ist: ►867868 ►889, um 68 zu erhalten // Wenn 65 im Spiel ist: ►869868 ►889, um 68 zu erhalten.  
 ►870871, um 66 zu erhalten.  
 Wenn 66 und 68 im Spiel sind: ►868873 ►915, um L freizuschalten.  
**Optional:**  
 ►864866 ►880, um 67 zu erhalten // ►867866 ►880, um 67 zu erhalten.

## WIE SCHALTE ICH ORTSKARTEN FREI?

- A:** Spiel startet mit A.  
**B:** A/201 ►650 ►350. Erfordert 17 und ein Häkchen neben 101 (Rätsel auf 22 ►901, Lösung: 3022).  
**C:** B/612 // 12 mit B/612.  
**D:** 12 mit C/509.  
**d1:** Wenn Karte 39 im Spiel ist: ►805.  
**d2:** Auf R2 ►155 und das Floß bauen (erfordert 30, Z2, Z3, Z4, Z5). Lösung: ►305225.  
**d3:** Wenn Karte 40 im Spiel ist: ►830.  
**d4:** Wenn Karte 40 im Spiel ist: ►930.  
**d5:** d3/139 // d4/239.  
**d6:** d3/139 // d4/239.  
**d7:** d5/230 // d5/330 // d6/503 // d6/603.  
**E:** ►200 (erfordert den Abschluss von Kapitel 1 bei d7/730).  
**e1:** E/502.  
**F:** E/402.  
**f1:** 43 mit F/113.  
**G:** F/213.  
**H:** F/313.  
**h1:** 14 mit H/135.  
**i:** F/413.  
**i1:** 47 mit i/246.  
**J:** 56 mit e1/602 und dann Z6+Z7 auf 41 anlegen (Lösung: ►582).  
**j1:** Wenn 31 und 52 im Spiel sind (vervollständigen die Karte im Forschungsheft): J/404 ►504 ►804.  
**j2:** j1/364.  
**j3:** j2/275.  
**j4:** j3/386.  
**K:** ►300 (erfordert den Abschluss von Kapitel 2 bei j2/375 ►999).  
**L:** Auf K, wenn 66 und 68 im Spiel sind: ►868873 ►915.  
**M:** L/306.  
**m1:** M/111.  
**m2:** m1/316.  
**N:** 12 mit M/611.

- n1:** Auf T6 das letzte Feld erreichen (▶980) und dann ▶680.  
**n2:** Auf T6 das letzte Feld erreichen (▶980) und dann ▶780.  
**O:** Wenn Karte 77 im Spiel ist: ▶715 oder ▶815.  
**P:** Wenn Karte 80 im Spiel ist: Z6+Z7+Z8 darauf anlegen (Lösung: ▶3851).  
**p1:** P/514.  
**p2:** p1/814 ▶819.  
**p3:** P/214.  
**p4:** Auf T6 das letzte Feld erreichen (▶980) und dann ▶680.  
**p5:** Auf T6 das letzte Feld erreichen (▶980) und dann ▶780.  
**Q:** 46 mit G/124.

## HILFETIPPS PLÄTTCHEN

- Floß:** Auf R2 ▶155 und das Floß bauen (erfordert 30, Z2, Z3, Z4, Z5). Lösung: ▶305225.  
**Schiff:** ▶300 (erfordert den Abschluss von Kapitel 2 bei j2/375 ▶999).  
**Z1:** A/201 ▶650 ▶350. Erfordert 17 und ein Häkchen neben 101 (Rätsel auf 22 ▶901, Lösung: 3022). Bleibt danach im Spiel.  
**Z2:** B/112. Nötig für R2 ▶155 (Lösung: 305225).  
**Z3:** d1/237. Nötig für R2 ▶155 (Lösung: 305225).  
**Z4:** 25 mit C/209. Nötig für R2 ▶155 (Lösung: 305225).  
**Z5:** 14 mit D/505. Nötig für R2 ▶155 (Lösung: 305225).  
**Z6:** 25 mit B/212. Nötig für 27 (Lösung: ▶396), 41 (Lösung: ▶582) und 80 (Lösung: ▶3851).  
**Z7:** 51 mit d1/337. Nötig für 41 (Lösung: ▶582) und 80 (Lösung: ▶3851).  
**Z8:** j4/670. Lösung: ▶427. Nötig für 80 (Lösung: ▶3851).  
**Z9:** 46 mit G/124. Nötig für 46 (Lösung: 467).  
**Z10:** i/546. Nötig für 46 (Lösung: 467).  
**Z11:** F/513 // 14 mit F/513. Nötig für 46 (Lösung: 467).  
**Z12:** h1/235. Nötig für 46 (Lösung: 467).

**Das Forschungsheft gibt es bei C/109.**

## DIE AUTOREN

**Phil Walker-Harding** liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Besonders mag er Spiele, die Menschen unterschiedlichen Alters und Typs zusammenbringen. Phil interessiert sich außerdem für Theologie, klassische Hollywood-Filme und die Mythen des Alten Ägyptens. Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien.



**Matthew Dunstan** wurde 1987 in Sydney, Australien, geboren. Seine ältesten Erinnerungen ans Spielen von Gesellschaftsspielen gehen auf Kartenspiele mit seiner Großmutter zurück und auf ein Reiseschachspiel, das er als 6-Jähriger von seiner Tante erhalten hatte und mit dem er jeden nervte, mit ihm zu spielen. Heute arbeitet er als Chemiker an der Universität von Cambridge in England und forscht nach Materialien für die Abscheidung und Speicherung von CO<sub>2</sub>.



Spielidee und Szenario: Matthew Dunstan,  
Phil Walker-Harding

Bearbeitung der Erzählung: Ute Wielandt

Redaktion: Michael Sieber-Baskal,  
Kilian Vosse

Gestaltung: Kreativbunker, Fiore GmbH

Illustration: Ilina Naydenova (Charaktere),  
Johanna Rupprecht (Orte),  
Folko Streese (Cover),  
Karin Wittig (Gegenstände)

Digitale Umsetzung: Sven Godenrath,  
Alina Sarcevic

Die Autoren und der Kosmos Verlag danken allen, die uns beim Testspielen, Regellesen und Fehlersuchen so unermüdlich unterstützt haben.

Art.-Nr. 682842  
Alle Rechte vorbehalten  
MADE IN GERMANY

© 2022 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart  
Telefon: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de  
kosmos.de