

ADVENTURE GAMES[®] ENTDECKT DIE STORY

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen
Erklär-App



TUTORIAL UND
ABENTEUERBUCH MIT
VORLESEFUNKTION

Das Geheimnis der Statue Ein Abenteuer für 1 – 4 Spieler ab 12 Jahren

SPIELANLEITUNG

In diesem kooperativen Spiel übernehmt ihr als die drei ??? einen Fall für Grady Markels. Dabei erlebt ihr als Team eine Geschichte in 4 Kapiteln, die ihr selbst mitgestaltet. Die Spieldauer pro Kapitel beträgt 1 – 1,5 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 und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Karten oder Stanzrahmen an. Wartet damit, bis euch das Spiel dazu auffordert.

Spielmaterial

18 große
Ortskarten (A-R)



13 kleine Orts-
karten (D1 - W)



6 sonstige
Karten (Z1 - Z6)



7 Rätselkarten
(Q1 - Q7)



15 Verdachts-
karten (V1 - V15)



7 Missions-
karten (M1 - M7)



1 Ermittlungsmarker
mit Standfüßchen



68 Abenteuer-
karten
(10 - 76)



3 Aussage-
karten
(W1 - W3)



24 diverse
Plättchen



2 Übersichts-
karten (A1 - A2)



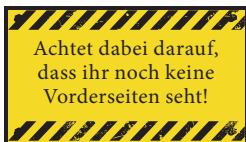
1 Abenteuerbuch



SPIELAUFBAU

Legt das Abenteuerbuch, die großen Ortskarten (A-R) und die kleinen Ortskarten (D1, E1, F1, F2, L1, L2, R1, R2 sowie S-W) und Abenteuerkarten (10-76) als Stapel mit der **Rückseite nach oben** auf den Tisch. Bildet oberhalb dieser drei Stapel wie folgt weitere Stapel:

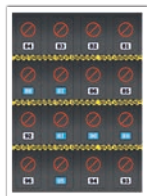
Missionskarten (M1-M7), Regelkarten (A1 & A2), Rätselkarten (Q1-Q7), Verdachtskarten (V1-V15), Aussagekarten (W1-W3) sowie sonstige Karten (Z1-Z6).



Prüft, ob die Stapel nach Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind (A bzw. 10 bzw. D1 etc. ganz oben). 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 große Plättchen mit den drei ??? und die 24 Häkchen-, X- und Fragezeichen-Plättchen aus den Stanzrahmen. Steckt das große ???-Plättchen in das Standfüßchen. Das ist eurer Ermittlungsmarker.

Achtung: Auf den Stanzrahmen sind NSC-Plättchen, die ihr euch **noch nicht ansehen** solltet (81-99). 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 (81 bis 99).



Der Aufbau sollte dann in etwa wie hier unten dargestellt aussehen. Die kleinen und großen Ortskarten sowie die Abenteuerkarten liegen als verdeckte Stapel auf dem Tisch, der Ermittlungsmarker ist vorbereitet, Stanzrahmen, Abenteuerbuch und Forschungsheft liegen bereit und die Häkchen/Fragezeichen-Plättchen bilden einen Vorrat.

Legt jetzt die Abenteuerkarten 10, 11 und 12 offen auf den Tisch. Das sind die drei ???. 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 ihr jeweils einen individuellen Charakter habt. Euer Ermittlungsmarker zeigt daher immer an, wo sich die Charaktere befinden.



Ein paar Worte vorab

Achtung: Habt ihr bereits andere Adventure Games gespielt, könnt ihr auch direkt mit Eintrag 100 starten. Beachtet aber, dass ihr diesmal nur **einen** Ermittlungsmarker habt und durch die NSCs (bekannt aus Abaddon und Nebelreich) und eure **Fähigkeiten** (bekannt aus Azcana) neue Kombinationsmöglichkeiten hinzukommen. **Lest also zumindest die Karten A1 und A2, bevor ihr loslegt!**

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, **achtet auf die Anweisungen in blauer Schrift**. Manche Einträge besagen, dass ihr beim ersten Mal eine folgende Passage lesen sollt. Andere fragen, ob ihr eine bestimmte Karte habt oder ob ein Plättchen bei einer Ortskarte liegt.
- 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. Deckt aber **niemals** Text oder Nummern ab! Denkt auch daran, die Fragezeichen wieder zu entfernen, wenn sie ihren Zweck erfüllt haben.

- Wisst ihr einmal nicht weiter, nehmt den **Walkthrough** zur Hilfe, welchen ihr in unserer Erklär-App sowie auf unserer Webseite findet. Geht dazu auf www.kosmos.de und gebt ins Suchfeld „Das Geheimnis der Statue“ 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 alles 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. Die Hilfetipps könnt ihr ebenfalls in der App nachschauen.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt die drei ??? gelesen oder gesehen hat, beginnt den ersten Zug. Ist der Zug abgeschlossen, folgt die im Uhrzeigersinn nächste Person etc.

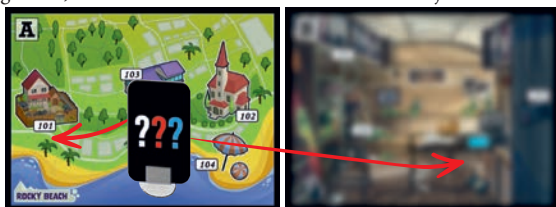
In deinem Zug darfst du den Ermittlungsmarker **bewegen** und **eine Aktion** durchführen.

Bewegen

Du darfst den Ermittlungsmarker in deinem Zug zu einem beliebigen Ort auf einer ausliegenden Ortskarte deiner Wahl bewegen, außer eine Abenteuerkarte oder ein Eintrag im Abenteuerbuch besagen etwas anderes. Du darfst auch auf deine Bewegung verzichten, aber wenn du dich bewegst, **muss** deine Bewegung vor deiner Aktion stattfinden.

Die Ortskarten sind die großen, mit Buchstaben versehenen Karten. Auf jeder Ortskarte gibt es mehrere **Orte**. Das sind die mit dreistelligen Zahlen markierten Bereiche.

Wenn ihr euch an einen Ort bewegt, achtet zur besseren Übersicht darauf, dass ihr euren Ermittlungsmarker 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, mit Nichtspielercharakteren (=NSCs) spricht und Abenteuerkarten erhaltet. Die Einträge sind im Abenteuerbuch sortiert. Zuerst kommen alphabetisch alle Ortskarten-Einträge A bis R. Danach folgen in dieser Reihenfolge die drei-, vier-, fünf- und schließlich sechsstelligen Zahleneinträge. Am Ende findet ihr die Einträge zu den NSCs, je nachdem, auf welcher Ortskarte sie sich gerade befinden.

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 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 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 Erinnerungstütze!



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 Zahlen- oder Zahlen-Buchstaben-Kombination**, 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! Wenn ihr **Buchstaben mit Zahlen** kombiniert, stellt ihr den **Buchstaben** nach **vorne** und die Zahl nach **hinten**.

Es gibt vier 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. Euer Ermittlungsmarker muss dazu am entsprechenden Ort stehen.
- **Abenteuerkarte mit NSC:** Hieraus entsteht eine vierstellige Kombination, die meistens eine Frage oder Übergabe darstellt.
- **Ort mit NSC:** Hieraus entsteht eine dreistellige Kombination, die mit einem Buchstaben beginnt. Meistens wird so ein Gespräch mit dem jeweiligen NSC dargestellt. Sollte ein NSC im Spielverlauf auf eine andere Ortskarte wechseln, entsteht dadurch also eine neue Interaktion. Vergesst das nicht!

Achtung: Ihr könnt nie zwei Orte oder drei Gegenstände 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!

Hinweis: 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 stets mit anderen Abenteuerkarten kombinieren. Außerdem gibt es einige **blau hinterlegte Orte sowie NSCs**, die ihr ebenfalls mit euren Charakteren kombinieren könnt. Das steht dann sinngemäß für die Anwendung des jeweiligen Spezialgebietes auf den NSC oder Ort bzw. auf Informationen aus Sicht eures jeweiligen Charakters.

202

87

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 wahn sinnigen 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 am Strand ein paar Katzen anbieten? Dazu kombinierst du Karte 12 mit Ort 104, schlägst unter Eintrag 12104 nach und liest, was dort steht. Wahrscheinlich ist es ein Ruffel, dass man nicht einfach offenes Katzenfutter am Strand stehen lässt!



KARTENREGELN

Die Abenteuerkarten sind die kleinen Karten, die entweder eine Zahl, einen Buchstaben 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 NSC-Plättchen im Spiel, sowie eine ganze Reihe Häkchen, Fragezeichen und X-Plättchen. Das Spiel sagt euch jeweils, wann und wie diese ins Spiel kommen. Seht euch bis dahin auf keinen Fall die Vorderseiten der NSCs an!

Wenn ihr angewiesen werdet, ein Häkchen oder X-Plättchen **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. Sollt ihr ein Häkchen **auf eine Ortskarte** legen, achtet darauf, dass ihr keine Einträge verdeckt. Legt es am besten direkt unterhalb vom oder neben dem Buchstaben auf der Ortskarte an. Der jeweilige Zweck wird sich im Spielverlauf ergeben.

Werdet ihr aufgefordert, einen NSC zu platzieren, nehmt ihn oder sie aus dem Stanzrahmen. Fordert das Spiel euch auf, den NSC in den Vorrat zurückzulegen, platziert ihn oder sie etwas abseits der Spielfläche. Es kann sein, dass der NSC erneut ins Spiel kommt. Besagt ein Eintrag, dass ein NSC von einer Ortskarte auf eine andere gelegt werden soll, könnt ihr erneut mit ihm oder ihr sprechen. Am neuen Ort gibt es auch etwas Neues zu erfahren!

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. Gebt 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. Diese erkennt ihr ganz einfach, denn die **Anweisungen sind in blauer Schrift**. 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 stets mit „▶▶“.

SPIELSTAND SPEICHERN

Um zu speichern, macht ihr mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spielaufbaus 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!

NOTIZEN

Notiert euch hier oder auf einem Blatt Papier euren aktuellen Spielstand: die Ortskarten, die ihr bereits entdeckt habt, eure Abenteuerkarten, wo eurer Ermittlungsmarker steht, etc.

HILFETIPPS ALLGEMEIN

Hier findet ihr nacheinander Hilfetipps zu den Abenteuerkarten, Orten, Ortskarten, NSCs und Plättchen. Sie verraten euch jeweils, wie ihr dran kommt, die Verwendungsmöglichkeiten sowie was ihr machen müsst, erhaltet oder benötigt. Natürlich gibt es noch mehr Kombinationen, als die hier aufgelisteten. 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, sucht nach „Das Geheimnis der Statue“ und klickt auf der neuen Seite auf „PDF Walkthrough“ oder schaut in der App nach. Dort findet ihr sowohl die Hilfetipps als auch den 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: Startcharakter. Wie: Liegt zu Spielbeginn aus. Womit: B/202, wenn ihr Q1 habt. Lest dann 123, damit NSC 85 auf A erscheint. // P/854, um V freizuschalten. Ihr erhaltet M7 und Z4.
- 11: Startcharakter. Wie: Liegt zu Spielbeginn aus. Womit: mit Q/605, um 27 und 53 zu erhalten // 11 mit C/303, um C/304 freizuschalten und Q1 zu erhalten //
- 12: Startcharakter. Wie: Liegt zu Spielbeginn aus. Womit: 47, um NSC 95 loszuwerden und R freizuschalten. // F/251, um V2 zu erhalten. // D1/404, um Hintergrundinfos zu erhalten.
- 13: Wie: B/204. Womit: A/104 um 21 zu erhalten.
- 14: Wie: B/203. Womit: D/86, damit NSC 86 nach A geht. Schaltet D1 und damit D1/404 frei.
- 15: Wie: D/403. Womit: 23, um 18 zu erhalten.
- 16: Wie: A/86. Verbirgt zusammen mit 19 und 21 einen Code. Für 16 ist dies: 0.
- 17: Wie: D1/404. Womit: 22, um V1 zu erhalten. // Zusammen mit 22 und 25 Hinweis, um Ende Kapitel 1 freizuschalten.
- 18: Wie: 15 mit 23. Womit: D1/404, um 25 zu erhalten.
- 19: Wie: C/305. Verbirgt zusammen mit 16 und 21 einen Code. Für 19 ist dies: 2.
- 20: Wie: S/276. Womit: 50, um 28 zu erhalten.
- 21: Wie: 13 mit A/104. Verbirgt zusammen mit 16 und 19 einen Code. Für 21 ist dies: 5.
- 22: Wie: Lösung Rätsel Safe (520303). Womit: 17, um V1 zu erhalten. // Zusammen mit 17 und 25 Hinweis, um Ende Kapitel 1 freizuschalten.
- 23: Wie: A/85. Womit: 15, um 18 zu erhalten.
- 24: Neuer Charakter. Wie: 14 mit NSC 86 auf D, dann A/86. Womit: E/87, um 32 zu erhalten.
- 25: Wie: 18 mit D1/404. Zusammen mit 17 und 22 Hinweis, um Ende Kapitel 1 freizuschalten.

- 26: Wie: J/502. Womit: L1/704, um Hinweise über Albert, Charly und Woodrow zu erhalten.
- 27: Wie: 11 mit Q/605. Womit: 99, um T freizuschalten. // 56, um Z3 zu erhalten // Ist 56 bei Freischaltung von T noch im Inventar, erhaltet ihr auch V7
- 28: Wie: 20 mit 50. Womit: 55, um 30 zu erhalten // T/375 oder T/376, um 61 zu erhalten // J/501, um V8 zu erhalten // J/504, um 54 und 56 zu erhalten und Q freizuschalten und NSC 98 auf Q zu platzieren
- 29: Wie: K/476. Womit: L1/704, um V9 zu erhalten.
- 30: Wie: 28 mit 55. Womit: L1/704, um V10 zu erhalten.
- 31: Wie: F1/184. Womit: F/251, um V4 zu erhalten.
- 32: Neuer Charakter. Wie: 24 mit E/87. Womit: G/351, um V3 zu erhalten. // E/151, um E1 freizuschalten. // 154, um 33 zu erhalten.
- 33: Wie: 32 mit E/154. Womit: 34, um 35 zu erhalten.
- 34: Wie: E1/182. Womit: 33, um 35 zu erhalten.
- 35: Wie: 33 mit 34. Womit: E1/181, um F und F1 sowie NSCs 90 und 91 freizuschalten.
- 36: Wie: F1/183. Womit: Verbirgt Code in den ersten Buchstaben der Straßennamen (449). Schaltet zusammen mit Q3 Karte 71 frei.
- 37: Wie: R/556. Womit: R/557, um R1 freizuschalten.
- 38: Wie: G/353. Womit: 90, um 49 zu erhalten.
- 39: Wie: 49 mit F/89. Damit geht NSC 89 auf G. Womit: Zuerst 39 mit 40, um Q3 zu erhalten. Schaltet dann mit Lösung aus 36 und Q3 Karte 71 frei.
- 40: Wie: F/252. Womit: Zuerst 39 mit 40, um Q3 zu erhalten. Schaltet dann mit Lösung aus 36 und Q3 Karte 71 frei.
- 41: Wie: F2/676. Womit: F2/675, um V5 zu erhalten und Häkchen auf Ort F2/677.
- 42: Wie: F2/676. Womit: 92 und dann 89 für ein wenig Hintergrundinfos.
- 43: Wie: M/554. Womit: M/553, um M/553 zu deaktivieren und M/552 freizuschalten.
- 44: Wie: H/452. Womit: Blaue Blumen ergeben Code (721), um zusammen mit Q2 Karte 45 zu erhalten.
- 45: Wie: Mit Code aus H/452 oder 44 sowie Q2. Womit: F/90, damit NSC 90 auf G geht.
- 46: Wie: G/354. Womit: H/453, um Q2 zu erhalten.
- 47: Wie: 62 mit 67. Womit: 12, um NSC 95 loszuwerden und R freizuschalten.
- 48: Wie: T/377. Womit: 97, damit NSC 97 auf J geht.
- 49: Wie: 38 mit 90. Womit: F/89, um 39 zu erhalten und damit NSC 89 auf G geht.
- 50: Wie: S/276. Womit: 20, um 28 zu erhalten.
- 51: Wie: V/757. Womit: 58, um 69 zu erhalten.
- 52: Wie: I/601 oder Q/601. Womit: 97 und 98 für ein wenig Hintergrundinfos.
- 53: Wie: 11 mit Q/605. Womit: L/701, um W1 zu erhalten. Dann weiter mit Uhrzeit 4 und 53 und 721, um V12 zu erhalten ODER L1/704 für Hintergrundinfos.
- 54: Wie: 28 mit J/504. Schaltet Q frei und NSC 98 geht nach Q. Womit: L1/704, um V11 zu erhalten. // Ist 56 bei Freischaltung von T noch im Inventar, erhaltet ihr auch V7.
- 55: Wie: Q/98, dadurch geht NSC 99 auf Q. Womit: 28, um 30 zu erhalten. DANN mit S/93, damit NSC 93 auf J geht.
- 56: Wie: 28 mit J/504. Dadurch erhaltet ihr auch 54, schaltet Q frei und NSC 98 geht auf Q. Womit: 27, um Z3 zu erhalten. ODER 27 mit 99, dann wird 56 ebenfalls zerstört und ihr erhaltet Z3 und V7.
- 57: Wie: K/475. Womit: L/701, um 59 und 64 zu erhalten.
- 58: Wie: V/756. Womit: 51, um 69 zu erhalten.
- 59: Wie: 57 mit L/701. Ihr erhaltet dann auch 64. Womit: L1/704, um V14 zu erhalten.
- 60: Wie: K/477. Womit: 64, um 66 zu erhalten.
- 61: Wie: 28 mit T/375 oder T/376. Womit: L1/704, um Infos zu George Ruby zu erhalten.
- 62: Wie: 65 mit M/554. Womit: 67, um 47 zu erhalten.
- 63: Wie: R/557. Womit: R1, um R2 freizuschalten und V15 zu erhalten.
- 64: Wie: 57 mit L/701. Womit: 60, um 66 zu erhalten.
- 65: Wie: L94, dabei erhaltet ihr auch W2. Womit: Zusammen mit Q5 Hinweis bei 765705. Ergibt zudem Karte 70.
- 66: Wie: 60 mit 64. Womit: L2/576, um Kapitel 3 abzuschließen.
- 67: Wie: M/552. FALLS M/553 deaktiviert ist und ein Häkchen neben M/552 liegt. Womit: 62, um 47 zu erhalten.
- 68: Wie: R/556. Womit: 74, um Q7 zu erhalten.
- 69: Wie: 51 mit 58. Womit: V/81, um W freizuschalten.
- 70: Wie: Bei L1/705 und Q5 Code 765705 eingeben. Womit: Bei L1/705 und Q5 Code 870705 eingeben für Infos und anschließend 970705, um L2 freizuschalten.
- 71: Wie: Code von 36 (449) und Q3 (394). Womit: F/252, um F2 freizuschalten.
- 72: Wie: O/902. Womit: U/753, um 73 zu erhalten.
- 73: Wie: 72 mit U/753. Womit: N/804, um P freizuschalten.
- 74: Wie: P/852. Womit: 68, um Q7 zu erhalten.

- 75: Wie: M/551. Womit: M/554, um 62 zu erhalten.
76: Wie: U/752. Womit: N/83, um 804 freizuschalten.

HILFETIPPS ORTE

- 101: Schaltet B frei.
102: Schaltet D frei.
103: Schaltet C frei.
104: Womit: 13, um 21 zu erhalten.
151: Womit: 32, um E1 freizuschalten.
152: Hintergrundinfos.
153: NSC 87 erscheint auf E.
154: Womit: 11 für Hintergrundinfos. // 32, um 33 zu erhalten.
181: Womit: 35, um F und F1 freizuschalten. NSCs 90 und 91 erscheinen auf F.
182: Erhaltet 34.
183: Erhaltet 36.
184: Erhaltet 31.
185: Hintergrundinfos.
201: Womit: 17 und 22 für Hintergrundinfos.
202: Wird freigeschaltet, wenn ihr Q1 habt. Lest mit Justus (10) 123. NSC 85 erscheint auf A.
203: Erhaltet 14
204: Erhaltet 13.
251: Womit: 12, um V2 zu erhalten. // 31, um V4 zu erhalten.
252: Erhaltet 40. Womit: 11, 12 und 32 für Hintergrundinfos. // 71, um F2 freizuschalten.
253: Schaltet H frei. NSC 89 erscheint auf F.
275: Hintergrundinfos.
276: Erhaltet 20 und 50.
301: Hintergrundinfos.
302: Hintergrundinfos.
303: Lest mit Peter (11). Gibt Hinweis auf dreistelligen Code. // NSC 85 geht und schaltet C/304 frei. // Mit Code aus 16, 19 und 21 (520) und Q1 erhaltet ihr 22.
304: Siehe 303, um NSC 85 zu entfernen. Erhaltet Q1.
305: Erhaltet 19.
351: Womit: 32, um V3 zu erhalten.
352: Hintergrundinfos.
353: Erhaltet 38 und Z2.
354: Erhaltet 46.
375: Womit: 11, 112 und 32 für Infos. // 28, um 61 zu erhalten.
376: Erhaltet V6. Womit: 28, um 61 zu erhalten.
377: Erhaltet 46.
401: Hintergrundinfos.
402: Hintergrundinfos.
403: Erhaltet 15.
404: Womit: 12 für Hintergrundinfos. // 18, um 25 zu erhalten.
451: Hintergrundinfos.
452: Erhaltet 44. Womit: 12, um Hinweis auf Lösung für Q2 zu erhalten.
453: Womit: 46, um Q2 zu erhalten.
474: Schaltet L frei..
475: Erhaltet 57.
476: Erhaltet 29.
477: Erhaltet 60.
478: Hintergrundinfo.
501: Womit: 28, um V8 zu erhalten.
502: Erhaltet 26. Womit: 11, 12 und 32 für Hintergrundinfos.
503: Hintergrundinfos.
504: Womit: 28, um 54 und 56 zu erhalten. Ersetzt I durch Q und NSC 98 erscheint auf Q.
551: Erhalte 75.
552: Wenn daneben ein Häkchen liegt (siehe 553), lest 559 und erhaltet 67.

- 553: Womit: 32 für Info, wie auszuschalten. // 43, um M/553 zu deaktivieren und Häkchen neben M/552 zu legen.
 554: Erhaltet 43. Womit: 75, um 62 zu erhalten.
 555: Erhaltet M6 und 10. Schaltet N frei und NSCs 82 und 84 erscheinen auf N.
 556: Erhaltet 37 und 68.
 557: Erhaltet 63. Womit: 37, um R1 freizuschalten.
 558: Womit: 53, um R2 freizuschalten und V15 zu erhalten.
 575: Womit: 11, 12 und 32 für Infos.
 576: Womit: 66, um Kapitel 3 zu beenden. // Wenn 54 noch im Besitz, lest 700 und erhaltet V11.
 601: Erhaltet 52.
 602: Hintergrundinfos.
 603: Hintergrundinfos.
 604: Womit: 27 für Hintergrundinfos.
 605: Womit: 11, um 27 und 53 zu erhalten.
 606: Hintergrundinfos.
 675: Womit: 41, um V5 zu erhalten und ein Häkchen neben 677 zu legen.
 676: Erhaltet 41 und 42.
 677: Wenn neben F2/677 ein Häkchen liegt (siehe 675), lest 777. NSC 92 erscheint auf F.
 701: Erhaltet W3. Womit: 53, um W1 zu erhalten. // 57, um 59 und 64 zu erhalten.
 702: Zeit vergeht bei erstmaligem Lesen (1 Häkchen).
 703: Zeit vergeht bei erstmaligem Lesen (1 Häkchen).
 704: Erhaltet Q4. Womit: 26, 53 und 61 für Infos sowie 29, 30, 54, 59, um V9, V10, V11 und V14 zu erhalten.
 705: Erhaltet Q5. Womit: Info von W1 (4 Uhr) und Karte 53, um V12 zu erhalten // Info von 64 (7 Uhr), um 70 zu erhalten. // Info von W3 (8 Uhr) und Karte 70 für Infos. // Infos von W2 (9 Uhr) und Karte 70, um L2 freizuschalten.
 751: Hintergrundinfos.
 752: Erhaltet 76. Hintergrundinfo.
 753: Womit: 72, um 73 zu erhalten.
 754: Hintergrundinfos.
 755: Hintergrundinfos.
 756: Erhaltet 58.
 757: Erhaltet 51.
 758: Erhaltet Q6 Erhaltet 58.
 801: Schaltet U frei.
 802: Hintergrundinfo.
 803: Hintergrundinfo.
 804: Womit: 10, 11 und 12 für Infos zur Lösung dieses Rätsels und des Z-Rätsels. // 73, um P freizuschalten.
 851: Hintergrundinfos.
 852: Erhaltet 74.
 853: Womit: Q7, um NSC 96 zu entfernen und P/854 freizuschalten.
 854: Womit: 10, um U durch V zu ersetzen und M7 und Z4 zu erhalten.
 901: Erhaltet Z5 und Z6. NSC 83 erscheint auf N.
 902: Erhaltet 72.
 903: Wichtige Hintergrundinfo zur Lösung des Z-Rätsels.

HILFETIPPS NSCS - SPRECHT IMMER MIT NSCS AUF IHRER ORTSKARTE!

- 81: Infos. Erscheint automatisch auf V. Womit: 69, um W freizuschalten.
 82: Infos. Erscheint automatisch auf N. Schaltet O frei.
 83: Infos. Erscheint auf N, nachdem ihr O/901 untersucht habt. Womit: 76, um N/804 freizuschalten.
 84: Infos. Erscheint automatisch auf N und blockiert N/804. Siehe 83, um N/804 freizuschalten.
 85: Infos. Erscheint automatisch auf C und blockiert C/304. Womit: 11 mit C/303, um C/304 freizuschalten. // Dann 10 mit 202 und 123 lesen, damit NSC 85 auf A erscheint. // A/85, um 23 zu erhalten.
 86: Infos. Womit: 14, um D1 freizuschalten und NSC 86 geht nach A. // A/86, um 16, 24 und Z1 zu erhalten.
 87: Infos. E/153. Womit: 24, um 32 zu erhalten.
 88: Infos. Erscheint automatisch auf E. Womit: 35 mit E1/181, um F freizuschalten.
 89: Infos. F/253, schaltet auch H frei. Womit: 42, nachdem ihr es mit 91 kombiniert habt. // 49, um 39 zu erhalten und NSC 89 geht nach G.
 90: Infos. Erscheint automatisch auf F. Womit: 38, um 49 zu erhalten. // 45, damit NSC 90 nach G geht.
 91: Infos. Erscheint automatisch auf F. Womit: F/91, um G freizuschalten.

- 92: Infos. F2/677, wenn dort ein Häkchen liegt. Lest 777, damit NSC 82 auf F erscheint. Womit: 42 für Infos. Danach F/92, damit NSC 92 auf G geht.
- 93: Infos. Erscheint automatisch auf S. Womit: 55, damit NSC 93 auf J geht. // Wenn NSC 93 und 97 auf J sind, lest 111, um K freizuschalten.
- 94: Infos. Erscheint automatisch auf L. Womit: L/94, um 65 und W2 zu erhalten. Lest dann L/702 & L/703, um 975 zu lesen und so L1 freizuschalten.
- 95: Infos. Erscheint automatisch auf M. Womit: 12 mit 47, um R freizuschalten.
- 96: Infos. Erscheint automatisch auf P und blockiert P/854. Womit: Q7 mit P/853, um P/854 freizuschalten.
- 97: Infos. Erscheint automatisch auf S. Womit: S/97, um M3 zu erhalten und I freizuschalten. // 48, damit NSC 97 auf J geht. // Wenn NSC 93 und 97 auf J sind, lest 111, um K freizuschalten.
- 98: Infos. Erscheint automatisch auf J, K, S und T. Womit: S/98, wenn ihr M3 habt. Lest 195, um J freizuschalten. // J/99. // 28 mit 504, um 54 und 56 zu erhalten und Q freizuschalten und NSC 98 geht auf Q. // Q/98, um 55 zu erhalten und NSC 99 erscheint auf Q. // T/98, um V13 zu erhalten. // mit 52 für Infos.
- 99: Infos. Erscheint automatisch auf J und T. // Womit: 27, um T freizuschalten. // Ggf. 56, um V7 und Z3 zu erhalten. // Q/98, um 55 zu erhalten und NSC 99 erscheint auf Q.

WIE SCHALTE ICH ORTSKARTEN FREI?

- A: Spiel startet mit A.
- B: Wie: A/101.
- C: Wie: A/102.
- D: Wie: A/103.
- D1: Wie: 14 mit D/86, damit NSC 86 nach A geht. Schaltet D1 und darauf D1/404 frei.
- E: Kapitel 2 (Eintrag 200) startet mit E.
- E1: Wie: 32 mit E/151.
- F: Wie: 35 mit E1/181, um F und F1 sowie NSCs 90 und 91 freizuschalten.
- F1: Wie: 35 mit E1/181, um F und F1 sowie NSCs 90 und 91 freizuschalten.
- F2: Wie: 71 mit F/252.
- G: Wie: F/91.
- H: Wie: F/253. NSC 89 erscheint auf F.
- I: Wie: S/97. Ihr erhaltet auch M3.
- J: Wie: S/98 und ihr besitzt M3 (siehe I - S/97). Lest dann 195 und schaltet so J frei.
- K: Wie: NSCs 93 und 97 müssen beide auf J sein. (53 mit 93 bzw. 48 mit 97). Lest dann 111, um K freizuschalten.
- L: Wie: K/474.
- L1: Wie: Lest L/702 & L/703 sowie L/94, um 3 Häkchen zu haben. Dann 975, um L1 freizuschalten.
- L2: Wie: Durch L/94 erhaltet ihr W2 und 65. Zudem benötigt ihr 70, das ihr erhaltet durch L1/705 und Q5. Gebt Code 765705 ein. Mit 70 und Uhrzeit (9) bei L1/705 schaltet ihr L2 frei.
- M: Kapitel 4 (Eintrag 600) startet mit M.
- N: Wie: R2/555. Auch NSCs 82 und 84 erscheinen auf N.
- O: Wie: N/82.
- P: Wie: 73 mit N/804.
- Q: Wie: 28 mit J/504, um 54 und 56 zu erhalten und Q freizuschalten und NSC 98 auf Q zu platzieren.
- R: Wie: 12 mit 47.
- R1: Wie: 37 mit R/557.
- R2: Wie: 63 mit R1/558.
- S: Kapitel 3 (Eintrag 400) startet mit S.
- T: Wie: 27 mit 99.
- U: Wie: N/801.
- V: Wie: 10 mit P/854. Ihr erhaltet auch M7 und Z4.
- W: Wie: 69 mit U/81.

HILFETIPPS AUFTRAGSKARTEN Q1-Q7

- Q1: Wie: 11 mit C/303, um C/304 freizuschalten. Womit: Ist Voraussetzung, um durch 10 und B/202 NSC 85 nach A zu versetzen. // Zusammen mit 16, 19 und 21 ergibt sich Code 520303, wodurch ihr 22 erhaltet.
- Q2: Wie: 46 mit H/453. Womit: Code aus H/452 oder 44, um 45 zu erhalten.
- Q3: Wie: 39 mit 40. Womit: Lösung aus 36 (449) und Q3 (394) ergibt Karte 71.

- Q4:** Wie: L/702, L/703 und L/94 lesen, damit L1 freigeschaltet wird. Darauf L1/704 lesen.
Womit: 26, 53 und 61 mit L1/704, um Infos zu erhalten sowie 29, 30, 54, 59 mit L1/704, um V9, V10, V11 und V14 zu erhalten.
- Q5:** Wie: L/702, L/703 und L/94 lesen, damit L1 freigeschaltet wird. Darauf L1/705 lesen.
Womit: Info von W1 (4 Uhr) und Karte 53 mit L1/705, um V12 zu erhalten // Info von 64 (7 Uhr) mit L1/705, um 70 zu erhalten. // Info von W3 (8 Uhr) und Karte 70 mit L1/705, um Infos zu erhalten. // Infos von W2 (9 Uhr) und Karte 70 mit L1/705, um L2 freizuschalten.
- Q6:** W/758. Womit: Aus Karten Z1-Z6 vierstelligen Code finden und mit Q6 zusammen das Spiel zu beenden.
Wollt ihr wirklich die Auflösung? Tipp 1: Sortiert Z1-Z4 nach ihrem Jahr.
Tipp 2: Schaut auf Z5 und Z6 nach dem Kürzel FS. Daneben verbergen sich Ziffern.
Lösung: 128781.
- Q7:** Wie: 68 mit 74. Womit: P/854, um 854 freizuschalten.

HILFETIPPS VERDACHTSKARTEN V1-V15

- V1:** Wie: 17 mit 22.
V2: Wie: 12 mit F/251.
V3: Wie: 32 mit G/351.
V4: Wie: 31 mit F/251.
V5: Wie: 41 mit F2/675.
V6: Wie: T/376.
V7: Wie: Wenn 56 bei Freischaltung von T noch im Inventar ist.
V8: Wie: 28 mit J/501.
V9: Wie: 29 mit L1/704.
V10: Wie: 30 mit L1/704.
V11: Wie: 54 mit L1/704.
V12: Wie: 53 mit L/701 um W1 zu erhalten. Dann weiter mit Code 453721.
V13: Wie: T/98.
V14: Wie: 59 mit L1/704.
V15: Wie: 63 mit R1/558, schaltet auch R2 frei.

HILFETIPPS AUSSAGEKARTEN W1-W3

- W1:** Wie: 53 mit L/701. Womit: 53 und Uhrzeit (4) bei L1/705 ergeben V12.
W2: Wie: L/94. Ihr erhaltet auch 65. Womit: 70 und Uhrzeit (9) bei L1/705 schalten L2 frei.
W3: Wie: L/701. Womit: 70 und Uhrzeit (8) bei L1/705 für Infos.

HILFETIPPS BESONDERE KARTEN Z1-Z6

- Z1:** Wie: A/86. Dabei erhaltet ihr auch 16 und 24. SPOILERWARNUNG in der nächsten Zeile.
Wollt ihr wirklich die Lösung für Q6 wissen? OK. Lösung = 1.
- Z2:** Wie: G/353. Dabei erhaltet ihr auch Karte 38. SPOILERWARNUNG in der nächsten Zeile.
Wollt ihr wirklich die Lösung für Q6 wissen? OK. Lösung = 8.
- Z3:** Wie: 27 mit 56 ODER vorher 27 mit 99. Bei letzterer Variante erhaltet ihr zusätzlich V7.
SPOILERWARNUNG in der nächsten Zeile.
Wollt ihr wirklich die Lösung für Q6 wissen? OK. Lösung = 7.
- Z4:** Wie: 10 mit P/854. Schaltet V frei und ihr erhaltet zudem M7.
SPOILERWARNUNG in der nächsten Zeile.
Wollt ihr wirklich die Lösung für Q6 wissen? OK. Lösung = 2.
- Z5:** Wie: O/901. Versetzt NSC 83 auf N.
SPOILERWARNUNG in der nächsten Zeile.
Achtet auf die Kürzel FS. Sie stehen neben Ziffern.
Wollt ihr wirklich die Lösung für Q6 wissen? OK. Hai = 8, Garten = 1.
- Z6:** Wie: O/901. Versetzt NSC 83 auf N.
SPOILERWARNUNG in der nächsten Zeile.
Achtet auf die Kürzel FS. Sie stehen neben Ziffern.
Wollt ihr wirklich die Lösung für Q6 wissen? OK. Arbeitstisch = 7, Brennofen = 2.

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 CO₂.



Nina Brown wurde in Münchberg/Oberfranken geboren, verbrachte mehrere Jahre in England und lebt heute als freie Autorin und Lektorin in München. Sie schreibt Kurzgeschichten, Drehbücher und Romane für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Sie war Meisterschülerin an der Drehbuchwerkstatt der Filmhochschule München und Stipendiatin der Akademie für Kindermedien. Für ihre Geschichten erhielt sie mehrere Stipendien, u.a. das Literaturstipendium der Landeshauptstadt München.



Spielidee: Matthew Dunstan, Phil Walker-Harding

Szenario: Matthew Dunstan, Chihiro Mori

Erzählung: Nina Brown

Korrektur: Ute Wielandt

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Gestaltung: Fiore GmbH

Illustrationen:

Fiore GmbH (Gegenstände)

Johanna Rupprecht (Orte und Cover)

Folko Streese (Charaktere)

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. 682835

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

© Frankch-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter