

DUNGEONS & DRAGONS

TUMULT IN NIEWINTER

— SPIELANLEITUNG —

EIN
KRIMI & RÄTSEL
SPIEL



INHALT:

6 Spielfiguren • 11 Spielbretter
4 geheime Umschläge • 1 d20 • 1 d6
298 Karten • 44 Marken aus Karton
1 geheimes Objekt

12+



F6620

2-6

SCHNELLER START

1. Nun, da ihre eure Helden erstellt und ein wenig über sie erzählt habt, denkt daran:

- Die Volks- und Klassekarten zeigen jeweils ein Attribut (die Eigenschaften eures Charakters werden Attribute genannt).

Konstitution	KON	Geschicklichkeit	GES
Charisma	CHA	Intelligenz	INT
Weisheit	WEI	Stärke	STR

Diese werden für Attributswürfe im Spiel und während des Kampfes verwendet. Während des Spiels werdet ihr aufgefordert, mehr darüber zu lesen.

- Die Herzreihe am unteren Kartenrand stellt eure Trefferpunkte (TP) dar. Schiebt eine Lebensmarke in der Reihe nach oben oder nach unten, um nach Bedarf TP hinzuzufügen oder abzuziehen.



- Ihr beginnt das Spiel mit eurer Startwaffe und könnt im weiteren Verlauf mehrere sammeln. Eine Startwaffe darf den Besitzer NICHT wechseln.

2. Nehmt zunächst das Spielbrett mit der Aufschrift **AKT 1 BRETT A** heraus und legt es auf den Tisch. **Platziert eure Figuren beliebig auf dem Brett.** Danach nehmt ihr den **AKT 1 Stapel** aus dem ersten Fach auf der linken Seite der Schachtel und legt ihn neben das Spielbrett. Nehmt den Stapel mit den **Beutekarten** heraus, mischt ihn durch und legt ihn in Reichweite aller Spieler auf den Tisch.

SEHT EUCH DIE KARTEN NICHT AN!



3. Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt seine Spielfigur auf einen beliebigen, nummerierten Standort des Spielbretts und zieht die Karte vom Stapel, die dieselbe Nummer zeigt. Die Zahlen stehen für verschiedene interessante Punkte im Raum und die gezogenen Karten verraten etwas darüber, was ihr dort findet.

4. LEST EURE KARTEN DER GRUPPE VOR.

- Wenn es sich um eine **Storykarte** handelt, enthält sie Informationen und Anweisungen, die ihr befolgen müsst. Am unteren Rand können Hinweise stehen, die den nächsten Schritt beschreiben – verpasst sie nicht! Danach werden diese Karten im Deckel der Schachtel abgelegt.
- Wenn es sich um eine **Puzzlekarte** handelt, so zeigt sie ein Puzzleteil  in der unteren rechten Ecke und am unteren Rand steht, wie viele Puzzleteile ihr zur Lösung des Rätsels benötigt. Wenn ihr nicht alle Teile habt, um ein Puzzle zu lösen, müsst ihr weitere nummerierte Orte auf dem Spielbrett erkunden und lasst das unvollendete Puzzle aufgedeckt auf dem Tisch liegen, bis ihr weitere Teile findet.

DIE ANTWORT AUF JEDES RÄTSEL IST EINE ZAHL.

- Wenn ihr glaubt, das Rätsel gelöst und die gesuchte Zahl herausgefunden zu haben, zieht ihr die entsprechende Karte vom Stapel. **Steht auf der gezogenen Karte „GELÖST“, dann liegt ihr richtig!** Wenn es für die gesuchte Zahl keine entsprechende Karte im Stapel gibt oder **auf der gezogenen Karte nicht „GELÖST“ steht, liegt ihr falsch. Versucht es noch einmal!**

5. Nachdem der erste Spieler seinen Zug beendet hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe, stellt seine Spielfigur auf einen unerforschten Standort und zieht die Karte mit der entsprechenden Zahl.

6. Ziel des ersten Bretts ist, den Geheimeingang zu entdecken, von dem euch berichtet wurde.

STOPP. LEGT DIE ANLEITUNG WEG UND BEGINNT MIT DEM SPIEL.

Ihr könnt zur Anleitung zurückkehren, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Viel Glück.



SPIELEN

Der jüngste Spieler beginnt, danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

WENN DU AN DER REIHE BIST

Die einzige Möglichkeit, die vermissten Personen zu finden und in jedem Akt den Hindernissen zu entkommen, besteht darin, Räume zu erkunden, Puzzles zu entschlüsseln und Beweise zu sammeln. Dazu tust du Folgendes:

- ◆ Bewege deine Figur auf eine unerforschte Zahl auf dem Spielbrett. Nimm die Karte aus dem Stapel, die die entsprechende Nummer zeigt.
- ◆ Lies deine Karte der Gruppe laut vor und befolge ihre Anweisung, sofern dort Aktionen aufgeführt sind. Wenn es sich um ein Puzzle handelt, legst du es für alle sichtbar auf den Tisch, bis ihr alle Teile gefunden habt, die zur Lösung des Rätsels nötig sind. Weitere Informationen über die verschiedenen Kartenarten, auf die ihr stoßen werdet, findet ihr im Abschnitt „**KARTEN**“.
- ◆ Wenn auf dem Spielbrett noch Rätsel vorhanden sind, kannst du versuchen, sie zu lösen.
- ◆ Wenn es nichts mehr zu tun gibt, ist danach dein linker Nachbar an der Reihe.

KARTEN

Im Laufe des Spiels werdet ihr auf verschiedene Arten von Karten stoßen.

STORYKARTEN

Bei den meisten Karten handelt es sich um Storykarten, die euch Teile der Geschichte erzählen und eure Handlungen während des Spiels steuern. Lest sie laut vor und befolgt ihre Anweisungen. Zeigt die Karte ein , legt ihr sie danach im Deckel der Schachtel ab.



PUZZLEKARTEN

Puzzles bestehen oft aus mehreren Karten, die ihr versuchen müsst, zusammenzusetzen. Dies können Wortspiele, visuelle Rätsel oder andere Aufgaben sein. **Auf jeder Puzzlekarte befindet sich in der unteren rechten Ecke ein Puzzlestück mit dem Buchstaben, der diesem Rätsel zugeordnet ist. Ebenfalls findet ihr darauf einen Hinweis dazu, wie viele Teile zur Lösung benötigt werden.** Diese Karten enthüllen während des Spiels neue Gegenstände, Orte und Beweise und sind euer Schlüssel, um weiterzukommen. Legt Puzzles aufgedeckt und für alle sichtbar hin und legt sie erst ab, wenn eine andere Karte euch dazu auffordert.



DENKT DARAN, DASS ALLE RÄTSELLÖSUNGEN AUS ZAHLEN BESTEHEN.

PUZZLEKARTEN (FORTSETZUNG)

Wenn ihr glaubt, die richtige Zahl für die Lösung eines Rätsels gefunden zu haben, sucht ihr die Karte mit der entsprechenden Nummer im Stapel.

- ◆ Wenn ihr die Karte nicht im Stapel findet, bedeutet es, dass ihr falsch liegt und es noch einmal versuchen müsst.
- ◆ Wenn ihr sie findet, sollte das Wort „**GELÖST**“ auf der Kartenoberseite stehen.
- ◆ Steht das Wort „**GELÖST**“ NICHT auf der Oberseite der Karte, so habt ihr die falsche Karte gezogen. Legt sie zurück in den Stapel und versucht erneut, das Rätsel zu lösen.

HINWEISE: Wenn ihr bei einem Rätsel stecken bleibt und nicht weiterkommt, seht euch die „HINWEISE“ am Ende dieses Heftes an und sucht den Hinweis, der dem Buchstaben oder der Nummer des Rätselteils entspricht. Die Lösungen findet ihr auf der Rückseite dieses Hefts.

BEWEISKARTEN

Die Beweiskarten werden für die gesamte Dauer eines Aktes aufbewahrt. Sie werden nicht zur Lösung von Rätseln verwendet, sondern dienen dazu, das Geheimnis am Ende eines jeden Aktes zu lüften. Legt sie offen auf den Tisch, sodass alle Spieler sie sehen können.



BEWEIS-SYMBOL

BEUTEKARTEN

Während eures Abenteuers könnt ihr Beutegut aufspüren, indem ihr die Gegend erkundet oder einen Gegner im Kampf besiegt. Wann immer ihr angewiesen werdet, eine Beutekarte zu nehmen, zieht ihr vom Beutestapel und legt die Karte neben euren Charakter. Diese Gegenstände können während des Spiels jederzeit eingesetzt werden. Um sie zu verwenden, gebt ihr sie der Gruppe bekannt und führt dann die auf der Unterseite aufgeführte Aktion aus. Danach legt ihr die Karte ab.

Beutegut kann zwischen den Spielern frei gehandelt werden, aber nicht in einem Kampf. Vergesst nicht, dass dies ein kooperatives Spiel ist!



ATTRIBUTSWÜRFE

In diesem Spiel werdet ihr auf Karten stoßen, die einen „Attributswurf“ erfordern, bei dem ihr den d20 werfen müsst. Hierdurch versuchen eure Helden, eine Herausforderung zu meistern oder ein Hindernis zu überwinden. Manchmal führt dies ein Spieler alleine (EINZELWURF) oder aber die ganze Gruppe aus (GRUPPENWURF).



ATTRIBUTSWÜRFEL (FORTSETZUNG)

ATTRIBUTSTYP: Stimmt das Attribut auf eurer Volks- oder Klassekarte mit dem für den Wurf dargestellten Attribut überein, könnt ihr zusätzlich zum d20 auch den d6 Bonuswürfel werfen.

d6 BONUSWÜRFEL

Sowohl eure Volks- als auch eure Klassekarten zeigen jeweils ein Attribut. Attributswurf-Karten und Gegnerkarten zeigen ebenfalls Attribute. Stimmt eines eurer Attribute mit einem auf der Attributswurf- oder Gegnerkarte angegebenen Attribut überein (siehe „KÄMPFEN“), dürft ihr zusätzlich zum d20 auch den d6 Bonuswürfel werfen. Stimmen sogar beide eurer Attribute mit der Attributswurf- oder Gegnerkarte überein, dürft ihr den Bonuswürfel zweimal werfen (auch, wenn euer Volk und eure Klasse dasselbe Attribut teilen.) Um das Endergebnis zu ermitteln, zählt ihr alle Würfe zusammen.



SCHWIERIGKEIT: Die Zahl im d20-Symbol stellt den Wert dar, den ihr würfeln müsst, um zu bestehen. Wenn ihr nicht mindestens diese Zahl werft, schlägt der Wurf fehl.

ERGEBNIS: Nachdem ihr gewürfelt und festgestellt habt, ob der Wurf ein Erfolg oder ein Misserfolg war, lest ihr das entsprechende Ergebnis durch und führt es aus. **Danach folgt ihr den Aktionsaufforderungen auf der Unterseite der Karte.**

WICHTIG:

- ◆ Während eines Einzelwurfs wirft nur derjenige Spieler die Würfel, der die Karte gezogen hat, und auch nur er ist von dem Ergebnis betroffen.
- ◆ Bei einem Gruppenwurf würfeln alle Spieler abwechselnd. **UM ZU BESTEHEN, MUSS MINDESTENS DIE HÄLFTE DER SPIELER DIE ERFORDERLICHE ZAHL WÜRFELN.** Wenn weniger als die Hälfte der Gruppe die benötigte Zahl würfelt, scheitert die ganze Gruppe. In beiden dieser Szenarien sind alle Spieler von dem Ergebnis betroffen.



KRITISCH!

Wenn ihr den d20 werft und er die 20 zeigt, bedeutet dies einen kritischen Erfolg! In diesem Spiel dürft ihr jedes Mal, wenn ihr eine 20 würfelt, 1 TP für euch selbst oder ein anderes Mitglied eurer Gruppe heilen ODER, wenn ihr euch in einem Kampf befindet, einem Gegner einen zusätzlichen Schaden zufügen. Wenn ihr eine 1 würfelt, ist dies ein kritischer Fehlschlag. Das hat hier zwar keine Konsequenzen, aber ihr könnt euer episches Versagen gerne zur Schau stellen.

KÄMPFEN

Zieht ihr eine Karte, die einen Gegner zeigt, dann findet sofort ein Kampf statt. Während des Kampfes dürft ihr keine nummerierten Orte erkunden oder Rätsel lösen. Nachdem alle Gegner besiegt oder entfernt wurden, endet der Kampf und ihr könnt euch wieder der Erkundung widmen. **Sowohl Spieler als auch Gegner greifen an, indem sie den d20 werfen.**

DEN KAMPF VORBEREITEN

1. Legt die Gegnerkarte(n) in Reichweite aller Spieler auf den Tisch.

LEBEN

Die gesamten Trefferpunkte, die jeder Gegner hat.

ANGRIFFE

Der Würfelwurf des Gegners bestimmt, welchen Angriff er in jeder Runde durchführen darf.

AKTION

Dies führt ihr aus, wenn der Gegner besiegt wurde.



NAME DES GEGNERS

ATTRIBUTSTYP

Siehe „ATTRIBUTSWÜRFEL“, um mehr zu erfahren.

SCHWIERIGKEIT

Um einen Schaden zuzufügen, müsst ihr diese Zahl oder höher würfeln.



LEBENSMARKEN



GEGNERMARKE

2. Dann legt mehrere **LEBENSMARKEN** unter jede Gegnerkarte, je nachdem, welcher Wert in der oberen linken Ecke der Karte angegeben ist. Die Zahl im Herz stellt das Leben des Gegners dar. Die Zahl im weißen Kreis gibt an, wie viele Lebensmarken für jeden Spieler hinzuzufügen sind.

3. Legt die **GEGNERMARKE** links neben den Spieler, welcher die Karte gezogen hat. Dies stellt dar, wann die Gegner an der Reihe sind, während der Kampf im Uhrzeigersinn um den Tisch herum stattfindet.

EIN GEGNER GREIFT AN

- 1. Die Gegner greifen immer zuerst an.** Kündigt an, welcher Gegner angreift und werft den d20 (ein beliebiger Spieler darf für die Gegner würfeln).
- Vergleicht die gewürfelte Zahl mit den Angriffen, die für den entsprechenden Gegner auf der Karte angegeben sind. Liegt der Würfelwurf im Bereich eines der Angriffe des Gegners?
 - ◆ **JA:** Der Gegner führt den Angriff aus, der für den Würfelwurf angegeben ist. Befolgt, was auf der Karte für diesen Angriff steht. Betrifft der Angriff den Spieler mit den höchsten/niedrigsten TP und mehrere Spieler erfüllen dieses Kriterium, so erleidet der Spieler den Schaden, der in der Zugreihenfolge als nächstes an der Reihe ist.
 - ◆ **NEIN:** Der Gegner scheitert und sein Zug ist beendet.
- Werden die TP eines Spielers durch einen gegnerischen Angriff auf 0 gesetzt, dann öffnet ihr den Umschlag mit der Aufschrift: „**IM TODESFALL ÖFFNEN**“.
- Führt die Schritte 1 & 2 für jede Karte auf dem Tisch aus. Wenn alle Gegner die Möglichkeit hatten, anzugreifen, geht der Kampf auf den Spieler links neben der Gegnermarke über.

EIN SPIELER GREIFT AN

- Wählt eine Waffe zum Angriff aus (falls ihr mehr als eine besitzt) und verkündet sie.
 - ◆ Bei der Verwendung einer Waffe muss eurer kombinierter Wurf (falls ihr den Bonuswürfel zusätzlich zum d20 werft) gleich oder höher als die Zahl sein, die im d20-Symbol angegeben ist, um die auf dieser Waffe aufgeführte Bonusaktion auszulösen.
- Gebt den Gegner bekannt, den ihr angreifen wollt, und werft den d20. Stimmt das Attribut auf eurer Volks- oder Klassekarte mit dem auf dem Gegner dargestellten Attribut überein, könnt ihr zusätzlich zum d20 auch den Bonuswürfel werfen. Wenn sowohl eure Volks- als auch die Klassekarte das gleichende passende Attribut aufweisen, dürft ihr den Bonuswürfel zweimal werfen. Zählt alle Würfe zusammen.
- Vergleicht euren Gesamtwurf mit der Schwierigkeitszahl, die im roten d20-Symbol auf der Gegnerkarte angegeben ist.
 - ◆ Ist euer Gesamtwurf gleich oder höher als die Schwierigkeitszahl des Gegners, so ist euer Angriff erfolgreich! Entfernt eine Lebensmarke von diesem Gegner.
 - ◆ **DENKT DARAN**, die erforderliche Wurfzahl für eure Waffe zu überprüfen. Siehe Schritt 1 in diesem Abschnitt.
 - ◆ Ist euer Gesamtwurf niedriger als die Schwierigkeitszahl des Gegners, so ist euer Angriff gescheitert!
- Steht euch eine Kampffertigkeit zur Verfügung, könnt ihr sie zusätzlich zu eurem Angriff einsetzen. Siehe **KAMPFFERTIGKEITEN**, um mehr darüber zu erfahren.



ENDE DES KAMPFES

Sobald alle Gegner auf dem Tisch besiegt sind (wenn sie 0 Lebensmarken haben), endet der Kampf. Der Kampf endet auch, wenn ihr den Hauptgegner besiegt habt und angewiesen werdet, die anderen abzulegen.

- Seht euch die Unterseite jeder Gegnerkarte an und führt die aufgeführte Aktion aus. Ihr könntet z. B. aufgefordert werden, eine neue Karte zu ziehen oder euch ein Beutegut zu schnappen.
- Habt ihr alle angegebenen Aufgaben erfüllt, legt ihr die Gegnerkarte(n) ab und nehmt das normale Spiel wieder auf.

KAMPFFERTIGKEITEN

Die Karte, die ihr unter eure Klassekarte gesteckt habt, zeigt alle eure Kampffertigkeiten. Dies sind Aktionen, die ihr während eures Zugs bei einem Kampf zusätzlich zu einem Angriff ausführen könnt.

- ◆ **Kampffertigkeiten können pro Akt nur einmal verwendet werden!**
Also geht strategisch vor und wählt weise, wann ihr diese einsetzen wollt.
- ◆ Während eines Kampfes kann nur eine Fertigkeit pro Zug verwendet werden. Nachdem ihr eine Fertigkeit eingesetzt habt, kennzeichnet ihr sie mit einer Marke.
- ◆ Während Akt 1 könnt ihr nur die Fertigkeiten aus Stufe 1 einsetzen. Während Akt 2 könnt ihr diejenigen aus Stufe 1 und 2 einsetzen usw.
- ◆ Immer, wenn ein neuer Akt beginnt, schiebt ihr eure Fertigkeitenkarten nach unten, um die nächste verfügbare Stufe sichtbar zu machen.



HINWEISE

HINWEISE ZU AKT 1

Puzzle- Buchstabe	ERSTER HINWEIS	ZWEITER HINWEIS	DRITTER HINWEIS
A	Denkt daran: Seht euch die untere Reihe eines jeden Puzzleteils an, um zu erfahren, wie viele Teile zur Lösung benötigt werden. Habt ihr alle 3 Teile für dieses Puzzle?	Anscheinend passen die zwei Notizteile zusammen. Welche Worte sind unterstrichen?	Die unterstrichenen Worte besagen: „Klopfe Anzahl x Steine.“ Wie viele Steine mit einem „x“ könnt ihr sehen? Sobald ihr die Lösung für ein Puzzle habt, zieht ihr die Karte mit der entsprechenden Nummer.
C	Aus welchem Metall besteht der Türgriff?	Ihr müsst zwei der Substanzen kombinieren, um den Türgriff einzuschmelzen.	Die Notiz des Alchemisten besagt, dass Bronze durch die Kombination von Drachensäure und Weihwasser geschmolzen werden kann.
D	Folgt dem Weg des Rätsels von oben zur Mitte des Schlosses.	Der Weg führt nur über einige der Punkte. Über wie viele Punkte führt der Weg in jedem Farbring?	Im unteren Teil des Schlosses werden die Farben in einer bestimmten Reihenfolge angezeigt.
E	Das Pergamentstück enthält drei Reihen von Symbolen.	Schaut euch jede Symbolreihe auf dem Pergament an und zeichnet die Reihenfolge der Symbole auf der Vorderseite des Buches nach.	Während ihr jede Symbolreihe auf der Vorderseite des Buches mit dem Finger nachzeichnet, erhaltet ihr die Form einer Zahl.
F	Ihr müsst dreimal am Hebel ziehen, um die Zahnräder zu bewegen und die Tür zu öffnen.	Jedes Mal, wenn ihr am Hebel zieht, bewegt sich jedes Rad um einen Klick in seiner Drehrichtung.	Verbundene Zahnräder drehen sich in entgegengesetzter Richtung. Wenn sich ein Zahnrad im Uhrzeigersinn dreht, drehen sich alle mit ihm verbundenen Zahnräder gegen den Uhrzeigersinn.
H	Der Zettel zeigt drei Reihen mit Symbolen. Sucht die gleichen Symbole auf dem Spielbrett. Verfolgt die Reihenfolge der Symbole, um die dritte Zeile zu ermitteln.	In der Notiz ist das erste Symbol jeder Zeile gleich dem letzten Symbol der vorherigen Zeile.	Folgt dem Muster „Start, quer, über eins“, um die Symbole für die dritte Reihe abzuleiten.
J	Im Spiegel auf der Rätselkarte ist das „Spiegelreich“ abgebildet. Wo seht ihr das „wirkliche Reich“?	Es kann hilfreich sein, Spielfiguren vom Brett zu entfernen, um Gegenstände zu zählen.	Zählt die Totenköpfe im Spiegel und die Kerzen auf dem Brett und notiert den Unterschied zwischen den Drachenköpfen, die ihr im Spiegel und auf dem Brett seht.
K	Eure Hände sollten sich nicht berühren und eure Handflächen sollten schließlich von euch weg zeigen.	Schaut euch eure Finger an, um das Rätsel zu lösen.	Zählt die Finger, die sich nicht berühren, um die 3-stellige Lösungszahl zu finden.

ERSCHAFFUNG DES ABENTEUERS

Das Spielbrett wird im Laufe des Spiels immer größer und enthüllt neue Orte. Wenn ihr aufgefordert werdet, ein Spielbrett herauszunehmen, nehmt ihr es aus der Schachtel und legt es an die anderen an. Ihr dürft eure Figuren an einer beliebigen Stelle auf dem neuen Brett platzieren.

Manchmal werdet ihr angewiesen, eine bestimmte Karte auf das Brett zu legen. Sucht dann die Karte aus dem Stapel heraus und richtet das Bild auf der Karte mit dem Bild auf dem Brett aus. Alle Spieler, die sich an einem Ort unter dieser Karte befanden, können auf die Karte gestellt werden und verlieren den Zugang zu allen unerforschten Orten unter der neuen Karte.

GEWINNEN

Am Ende eines jeden Aktes müsst ihr als Gruppe entscheiden, was die Antwort auf das Geheimnis ist, das ihr lösen sollt. Setzt alle während eures Abenteurs gesammelten Hinweise und Beweise ein und trifft eine finale Entscheidung. Sobald ihr zu einer Entscheidung bereit seid, öffnet ihr das Lösungspäckchen, um herauszufinden, ob ihr richtig liegt.

AUFBEWAHRUNG

Um während eurer Spielabenteuer eure Charaktere zu bewahren, legt ihr eure jeweiligen Volks-, Klasse-, Fertigungs-, Waffen- und Beutekarten auf einen Stapel und sichert ihn mit einer Büroklammer oder einem Gummiband. Bei Beginn eines neuen Aktes werden eure Leben auf das Maximum zurückgesetzt und eine neue Stufe mit Kampffertigkeiten wird enthüllt. Während des Spiels erhaltet ihr entsprechende Anweisungen.

Nachdem ihr das komplette Spiel absolviert habt, sortiert ihr die Karten für jeden Akt in numerischer Reihenfolge und legt sie in die Vertiefungen in der Unterseite der Schachtel. Sortiert die Volks-, Klasse-, Fertigungs-, Waffen und Beutekarten nach ihrer jeweiligen Art und legt sie in die Vertiefungen. Sortiert die Bretter nach Akt und legt sie in absteigender Reihenfolge zusammen mit allen Umschlägen unter den Aufbau, auf dem STOPP steht.



HINWEISE

HINWEISE ZU AKT 3

Puzzle-Buchstabe	ERSTER HINWEIS	ZWEITER HINWEIS	DRITTER HINWEIS
A	Ihr könnt auf jedem der unteren Felder beginnen, doch nur einer der Startpunkte wird zum Erfolg führen.	Wenn der Weg nach vorne blockiert ist, versucht, zur Seite zu gehen.	Ihr bewegt euch nach oben, zur Seite und wieder nach oben, um die Brücke zu überqueren.
B	Führt eure Finger von Symbol zu Symbol den Knoten entlang.	Ein Knoten kann über den anderen gelegt werden.	Zählt die Anzahl der roten Linien, die eure Finger kreuzen, wenn ihr den Knoten zwischen den Symbolen nachzeichnet.
C	Alle Fallen müssen ausgeschaltet werden, damit ihr sicher den Gang hinuntergehen könnt.	Schaltet jede Falle aus, indem ihr den Hebel auf die richtige Farbe stellt.	Zählt die Zahlen für alle Fallen zusammen, um das Rätsel zu lösen.
D	Für die Lösung dieses Rätsels wird ein ganz besonderes Teil benötigt. Schaut euch das ganze Spielzubehör an. Wo könnten diese Edelsteine hineinpassen?	Die Umrisse der Edelsteine stimmen mit den Abbildungen auf der Außenseite der Schachtel überein.	Die Bilder an der Wand zeigen euch, in welche Richtung ihr zählen müsst.
E	Die Treppe kann verwirrend sein! Ihr müsst sie richtig ausrichten, von unten nach oben.	Einige der Pfeile zeigen nach oben und einige nach unten.	Zählt die Pfeile, die auf jedem der drei Treppenabschnitte nach oben führen.
F	Drei der Finger sollten unten sein.	Dreht die Handflächen zu euch.	Zählt die Finger, die nach oben ragen, um die 3-stellige Zahlenlösung zu erhalten.
G	Beide Puzzlestücke haben zwei richtige Zahlen. Die Zahl, die auf beiden Karten gleich ist, muss richtig sein.	Das Teil G1 zeigt, wohin die 2 und die 3 gehören.	Die Zahl 6 ist nicht richtig.
H	Kombiniert die Karten, um Dreiecke zu bilden.	Jedes Dreieck hat eine unterschiedliche Anzahl von Markierungen entlang seiner Kanten.	Ordnet die Zahlen nach den Markierungen an den Dreiecksanten.

HINWEISE

HINWEISE ZU AKT 2

Puzzle-Buchstabe	ERSTER HINWEIS	ZWEITER HINWEIS	DRITTER HINWEIS
A	Wenn ihr euch die wechselnden Farben ansieht, bemerkt ihr, dass nicht alle Pilze ihre Farbe ändern.	Diese Pilze sind mit einer unterschiedlichen Anzahl von Punkten versehen.	Die Eingravierung auf der Tür zeigt einen kleinen, mittleren und großen Pilz.
B	Denkt daran, was Thrun gesagt hat – Petunia mag es, wenn man beim Streicheln mit seiner Schnauze beginnt.	Ausgehend von seinem Kopf, lässt sich Petunia gerne den Rücken hinunter streicheln.	Petunia hat drei Stachelreihen auf seinem Rücken – seid vorsichtig!
C	Um die Zugbrücke abzusenken, müssen die Zahnräder übereinander gelegt werden.	Ein Zahnrad hat drei Aussparungen. Was könnt ihr dort hindurch sehen?	Achtet darauf, dass die Spitze des Schädels bei beiden Zahnrädern in die gleiche Richtung zeigt.
D	Ihr könnt das Rätsel auf einem beliebigen äußeren Faden beginnen, doch nur einer davon wird zum Erfolg führen.	Wenn ihr auf etwas trifft, das im Netz gefangen ist, befindet ihr euch auf dem falschen Weg. Wählt einen anderen Faden und probiert es noch einmal.	Wenn ihr euch entlang eines Fadens zur Mitte hin bewegt und auf einen kreuzenden Faden trifft, MÜSST ihr ihn nehmen.
E	Zwischen den beiden Pfeilen muss es einen richtigen Weg geben.	Das Labyrinth und das Zahlenraster sehen gleich groß aus.	Legt das Labyrinth gedanklich über das Raster und folgt dem Weg.
F	Auf dem Spielbrett sind Formen von arkaner Energie zu sehen.	Können die Formen auf das Bedienfeld übertragen werden?	Einige Lichter auf dem Bedienfeld sind ausgeschaltet, andere sind eingeschaltet.
G	Achtet auf die Winkel der Bruchstücke.	Ihr müsst 3 Teile finden, die in das zerbrochene Amulett passen.	Die Teile „7“ und „5“ scheinen nicht zu passen.

Labyrinth-Lösungen zu Akt 2		250, 260, 265, 270, 290	
A	234	A	422
B	132	B	142
C	263	C	253
D	216	D	269
E	317	E	335
F	244	F	313
G	248	G	432
K	321	H	463

RÄTSEL-LÖSUNGEN

AKT 1 AKT 2 AKT 3

GAME DESIGN

Jenna Hoffstein, Joe Bradford,
Jordan Bello, Ivy Palijo,
Leo Taylor, George Feledichuk,
David „Duvey“ Rudow

STORY & TEXT

Jennafyr Gluffrida, Tess Hogan

GRAFIK

Patrick Dennis, Cameron Salvatore,
Hannah O'Leary, Henning Ludvigsen,
Owen Richardson

BESONDERER DANK

Chris Coury, Phil Howie, Anthony Leonardo,
Kate Sylvia, Christina Barlow, Jeremy Jarvis,
Lake Hurwitz, Kara Kenna, Adam Lee

Dungeons & Dragons, D&D ihre jeweiligen Logos und dragon ampersand sind
Marken von Wizards of the Coast LLC. ©Wizards. Alle Rechte vorbehalten. ESCAPE
& SOLVE MYSTERY und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind
Marken von Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten
durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EF Amsterdam, NL. Verbraucherservice:
Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE.
Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de



0922F6620100



ELTERN:

HASBROGAMING.COM

12 x 9 in, fold as 6 x 9 in