



# DIE VERLASSENE BIBLIOTHEK

## ACHTUNG!

Bitte lest zuerst diese Anleitung,  
bevor ihr die Karten aus  
der Schachtel nehmt!



Inhalt: 88 Spielkarten

1 Rätselstapel:

18 Aufgaben, 18 Hinweise,  
2 Exit-Karten, 2 Deckblätter

1 Tippstapel:

46 Tippkarten, 2 Deckblätter

Zusätzlich empfehlen wir  
Stifte und Papier für Notizen  
und eine Stoppuhr!



## WORUM GEHT'S?

Die Tür ist fest verschlossen und ihr sitzt fest. Überall im Raum verteilt findet ihr verschiedene Zahlenschlösser. Um an die Codes für diese Schlösser zu kommen, müsst ihr euch den Rätseln stellen. Nur wenn ihr gut zusammenarbeitet und gemeinsam ordentlich die Köpfe rauchen lasst, könnt ihr aus der verlassenen Bibliothek entkommen.

## SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Nehmt die beiden Kartenstapel aus der Schachtel.

**Bitte mischt diese Stapel NICHT und schaut euch auch nicht die andere Seite an!**

Dort findet ihr nämlich die Lösungen.

Nehmt als Erstes den „**Rätselstapel**“ zur Hand.



### 1. Der Rätselstapel

#### » Das Deckblatt ...

... dieses Stapels legt ihr direkt in die Schachtel zurück.

#### » Die Exit-Karten - das finale Rätsel

Die nächsten beiden Karten sind die **Exit-Karten**.

Legt sie als 2er-Stapel zur Seite, mit der Tür nach oben.

Das ist das finale Zahlenschloss, das ihr **am Ende** öffnen müsst.

Ihr braucht sie erst, wenn ihr alle anderen Schlösser geöffnet habt.



#### » Die 18 Schlosskarten

Legt die nächsten **18 Karten** als Stapel bereit: Das sind eure **Aufgaben**. Jede dieser Karten zeigt ein Bücherregal mit einem **Zahlenschloss**. Für jedes Zahlenschloss müsst ihr den dazu passenden **Zahlencode** finden, um es zu öffnen.

#### » Die 18 Hinweiskarten

Legt nun die nächsten **18 Karten** nebeneinander in die Tischmitte.

Das sind die **Hinweise**, die ihr braucht, um an die Zahlencodes zu kommen.

Zu jedem Schloss passt **immer genau ein Hinweis**.

Die letzte Karte könnt ihr ebenfalls zurück in die Schachtel legen.

Nehmt jetzt den „**Tippstapel**“ zur Hand.





Die **Hinweise** sichtbar auf dem Tisch ausbreiten.



Stapel mit  
Aufgaben



4 **aktuelle Aufgaben**

## 2. Der Tippstapel

- » Legt wieder das obere Deckblatt in die Schachtel zurück. Der übrige Stapel kommt griffbereit zur Seite. Diese **Tippkarten** geben euch eine Hilfestellung, wenn ihr bei einem Schloss mal nicht weiterkommt.



Stapel  
mit **Tipps**

## SO WIRD'S GESPIELT

Ihr spielt alle **gemeinsam** und es gibt **keine Spielerreihenfolge**. Jeder von euch darf jederzeit seine Gedanken einbringen. Sprecht euch ab und teilt eure Lösungsansätze miteinander. Denn jede Idee kann den anderen helfen.

Um die Herausforderung und die Spannung zu erhöhen, empfehlen wir euch, **gegen die Zeit** zu spielen. Habt ihr Lust? Dann startet eine Stoppuhr (z. B. auf einem Smartphone) oder notiert euch die Uhrzeit, wenn ihr loslegt. Schafft ihr es, in weniger als **75 Minuten** alle 18 Schlösser zu knacken und aus der Bibliothek zu entkommen?

### Los geht's

Zieht jetzt die **obersten vier Aufgaben** vom Stapel und legt sie ohne sie umzudrehen, jeweils mit dem Schloss nach oben, in die Tischmitte. Das sind eure **vier aktuellen Aufgaben**. Sucht nun die dazu passenden Hinweise.

Denkt bitte weiterhin daran, dass ihr **keine** Karten „einfach so“ umdrehen dürft.

## Welchen Hinweis brauchen wir?

Am Anfang habt ihr alle 18 Hinweise auf dem Tisch ausgelegt. Ihr müsst zuerst herausfinden, welche davon zu euren vier aktuellen Aufgaben gehören. Achtet dabei auf Details (Gegenstände, Formen, Farben u. ä.), die in den Regalen zu sehen sind. Wenn ihr den passenden Hinweis gefunden habt, könnt ihr ihn zur jeweiligen Aufgabe legen.

*Hinweis: Ihr könnt eure aktuellen Aufgaben in beliebiger Reihenfolge angehen.*

## Jetzt ist Köpfchen gefragt

Schaut euch die **aktuellen Aufgaben** an. Ihr seht am Bücherregal immer ein **Zahlenschloss**. Euer Ziel ist es, dieses Schloss zu öffnen. Dafür müsst ihr den richtigen **Zahlencode** finden. Dieser Zahlencode besteht immer aus den **Ziffern von 1 bis 9!** Die Ziffer 0 ist niemals Teil der Lösung!

Jedes Zahlenschloss zeigt euch, aus **wie vielen Ziffern** der gesuchte Zahlencode besteht. Seht ihr [0|0|0], benötigt ihr einen Zahlencode mit 3 Stellen, beispielsweise 353. Außerdem findet ihr manchmal noch Informationen darüber, in welcher Reihenfolge die Ziffern einzugeben sind. Achtet auf alles, was ihr auf den beiden Karten sehen könnt.



**Aufgabe und Hinweis zusammen** zeigen euch ALLE Informationen, die ihr für die Lösung benötigt. Ihr müsst nichts Weiteres an einer anderen Stelle im Spiel finden.

*Achtung: Ihr braucht die Karten weder falten noch beschriften oder gar zerschneiden. Am Ende könnt ihr alle Karten wieder als zwei getrennte Stapel in die Schachtel zurücklegen, sodass sich später andere Spieler ebenfalls in die verlassene Bibliothek begeben können.*

## HILFE! WIR STEHEN AUF DEM SCHLAUCH!

Habt ihr euch die beiden Karten angeschaut? Und ihr kommt einfach nicht weiter? Dann könnt ihr euch einen **Tipp** geben lassen.

Alle **Tippkarten** zeigen ein bestimmtes Detail, das zu einer Aufgabe bzw. zu einem der Hinweise passt. Sucht nach den dazu passenden Tippkarten und dreht davon den „1. Tipp“ um. Hilft euch das schon weiter? Wenn ihr noch einen weiteren Anstoß braucht, dreht den „2. Tipp“ um usw.

*Hinweis: Je nach Schloss gibt es unterschiedlich viele Tippkarten.*

Habt ihr auch den letzten Tipp umgedreht und kommt immer noch nicht weiter? Dann könnt ihr entweder erst einmal mit einer anderen Aufgabe weitermachen oder ihr versucht den Zahlencode zu erraten. Und wer weiß, vielleicht stimmt er ja!

## AHA! ICH GLAUBE, WIR HABEN DEN ZAHLENCODE GEFUNDEN!

Habt ihr den Zahlencode herausgefunden? Dann **dreht die beiden Karten (Aufgabe und Hinweis) um**. Legt sie so aneinander, dass die **hellen Striche an den Rändern** sauber zusammenpassen. Wenn die beiden Karten zusammengehören, zeigen sie euch nun den korrekten Zahlencode für **dieses Schloss**.

### Euer Code stimmt überein?

Super! Ihr seid dem Ausgang einen Schritt nähergekommen. Legt den **Hinweis in die Schachtel** zurück. Ihr braucht diese Karte nicht mehr. Die **Aufgabe** (die Karte mit dem Schloss) legt ihr **zur Seite**. Ihr braucht sie am Ende noch einmal, um das finale Schloss der Exit-Karte zu öffnen. Nehmt jetzt die oberste Aufgabe vom Stapel und legt sie (ohne sie umzudrehen) **zu euren aktuellen Aufgaben**.

### Ja, wie jetzt? Aufgabe und Hinweis passen zusammen, aber unser Zahlencode war nicht korrekt!

Schade, irgendwo seid ihr wohl falsch abgebogen. Legt den **Hinweis in die Schachtel** zurück, ihr braucht diese Karte nicht mehr. Die **Aufgabe** legt ihr trotzdem **zur Seite**. Ihr seid dem Ziel also einen Schritt näher. Weil ihr aber den Zahlencode nicht korrekt eingegeben habt, bekommt ihr diesmal **keine neue Aufgabe vom Stapel**. Ihr habt also jetzt **eine aktuelle Aufgabe weniger**. Aber keine Sorge: Für den nächsten richtigen Zahlencode bekommt ihr – wie oben beschrieben – natürlich wieder eine neue Aufgabe!

### Oh nein, Aufgabe und Hinweis passen gar nicht zusammen!

Wenn die Rückseiten von Aufgabe und Hinweis gar nicht zueinander passen, dreht ihr den Hinweis wieder um und legt ihn in die Tischmitte zurück. Die Aufgabe dreht ihr ebenfalls wieder um und sucht erneut nach dem dazu passenden Hinweis. Immer wenn ihr Hinweis, und Aufgabe falsch zuordnet, müsst ihr am Ende **5 Minuten zu eurer Lösungszeit dazurechnen**.



## UNS GEHEN DIE AKTUELLEN AUFGABEN AUS!

Ihr könnt jederzeit die **oberste Aufgabe vom Stapel** nehmen und zu euren **aktuellen Aufgaben** legen. Dadurch habt ihr eine Aufgabe mehr, die ihr sofort bearbeiten dürft. Allerdings müsst ihr dafür am Ende **10 Minuten zu eurer Zeit** hinzurechnen.

## WO IST DER AUSGANG? UND WANN IST EIGENTLICH SCHLUSS?

Habt ihr alle 18 Aufgaben gelöst? Dann ist es jetzt Zeit, euch den finalen **Exit-Karten** zu stellen. Diese beiden Karten habt ihr am Anfang zur Seite gelegt.

Auf der oberen Exit-Karte, seht ihr eine Tür. Um sie zu öffnen, braucht ihr einen vierstelligen Zahlencode. Schaut euch jetzt die 18 gelösten Aufgaben an. Wenn ihr alle 18 Karten auf die richtige Weise zusammenbringt, zeigen sie euch die Lösung. Habt ihr den Code gefunden? Dann dreht die Tür um.

War euer Code korrekt? Herzlichen Glückwunsch! Damit habt ihr alle Aufgaben der verlassenen Bibliothek gelöst. Auf der zweiten Exit-Karte seht ihr, was sich hinter dieser Tür verbirgt. Und auf der Rückseite geht euer Rätsel-Abenteuer zu Ende.

War euer Code nicht richtig? Dann müsst ihr leider **10 Minuten zu eurer Lösungszeit dazurechnen**. Ihr erfahrt natürlich trotzdem, wie das Abenteuer auf der nächsten Exit-Karte zu Ende geht.

Und? Wie lange habt ihr gebraucht? Habt ihr etwaige Strafminuten dazugerechnet und es trotzdem in 75 Minuten geschafft? Starke Leistung!

Autor: Leo Colovini

Illustration: Folko Streese

Grafik / Gestaltung: Kreativbunker

Satz / Layout: Volker Maas

Lektorat: Elke Vogel

Redaktion: Daniel Gaca

Herstellung: Anja Trentepohl

under license from



© 2020 moses. Verlag GmbH

2. Auflage 2020

**moses. Verlag GmbH**

**Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen**

CH: Dessauer · 8045 Zürich

[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

Art.-Nr.: 90351

Der moses. Verlag und studiogiocchi danken allen fleißigen Escape-Fans aus Kempen und Venedig.