

SEEFART INS UNGEWISSE

ACHTUNG!

Bitte lest zuerst diese Anleitung.
Mischt die beiden Kartenstapel nicht
und schaut sie euch nicht vorab an!
Die Karten sind vorsortiert. Ihr dürft
ihre Reihenfolge nicht ändern.

Inhalt: 88 Spielkarten

1 Enigmastapel:
5 Deckkarten, 2 Startkarten,
9 Exitkarten, 20 Kabinenkarten,
6 Belegungskarten

1 Tippstapel:
44 Tippkarten, 2 Deckkarten

Zusätzlich benötigt ihr Papier, Stifte
und eine Stoppuhr!

WAS BISHER GESCHAH ...

Heute vor zwei Wochen: Ihr sitzt auf einer Parkbank und löst wie üblich das Kreuzworträtsel in der Tageszeitung. Nachdem ihr alle Lösungen eingetragen habt, entdeckt ihr eine versteckte Botschaft im Lösungsgitter. Die simple Chiffrierung ist für euch kein Problem und nach wenigen Minuten habt ihr die verborgene Nachricht entschlüsselt. Sie führt euch zu einer Webseite und ihr starrt ungläubig auf den Bildschirm:

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben eine Reise auf dem historischen Segelschiff *Enigma* gewonnen. Eine traumhafte und einmalige All-inclusive-Reise wartet auf Sie und Ihre Freunde. Klicken Sie hier für ein unvergessliches Erlebnis.

Es klingt zwar wie eine typische Spam-Mitteilung, aber die Rätsel haben euer Interesse geweckt. Kurzenschlossen folgt ihr der Einladung und innerhalb weniger Sekunden erhaltet ihr eine E-Mail von einem Reisebüro.

Das ist jetzt gerade einmal zwei Wochen her und ihr befindet euch auf dem Weg zur Anlegestelle der *Enigma*. Eine entspannte Woche auf hoher See könnt ihr gerade gut gebrauchen. Allerdings fragt ihr euch, warum das Schiff einen so geheimnisvollen Namen trägt. Auf der einwöchigen Reise habt ihr mehr als genug Zeit, um der Sache auf den Grund zu gehen.

WORUM GEHT'S?

Ihr spielt gemeinsam und versucht, hinter das Geheimnis der *Enigma* zu kommen. Dafür müsst ihr zuerst die Zahlenschlösser knacken, verschiedene Hinweise sammeln und alles clever miteinander kombinieren. Erst dann könnt ihr das finale Rätsel lösen.

BEVOR IHR LOSSPIELT:

Legt Stifte und Papier bereit. Möchtet ihr gegen die Zeit spielen? Dann legt zusätzlich eine Stoppuhr (oder ein Smartphone) bereit. Schafft ihr es in weniger als 75 Minuten das Geheimnis der *Enigma* zu lösen?



SPIELVORBEREITUNG:

Nehmt die beiden Kartenstapel aus der Schachtel.

Bitte mischt diese Stapel NICHT und schaut euch nicht die Rückseiten an!

Nehmt den ENIGMASTAPEL zur Hand. Legt die oberste Deckkarte zurück in die Schachtel. Nehmt dann die nächsten beiden Karten von oben und legt sie vor euch auf den Tisch. Das sind die Startkarten.

Den ENIGMASTAPEL könnt ihr für den Moment wieder zur Seite legen.

Bitte dreht alle Karten im Spiel nur um, wenn ihr ein Rätsel lösen wollt oder wenn ihr eine entsprechende Anweisung erhaltet.

WIE FUNKTIONIEREN DIE ZAHLENSCHLÖSSER?



Eine der beiden Startkarten zeigt euch ein Zahlenschloss. Jedes Mal wenn ihr ein **Zahlenschloss** vor euch habt, müsst ihr den dazu passenden **Zahlencode** herausfinden.

Dieser Zahlencode besteht immer aus den Ziffern von 1 bis 9. Die Ziffer 0 ist niemals Bestandteil der Lösung!

Das abgebildete Schloss zeigt euch stets, aus wie vielen Ziffern der gesuchte Zahlencode besteht. Manchmal seht ihr noch weitere Hinweise zur Zusammenstellung oder zur Reihenfolge der einzelnen Ziffern. Schaut also genau hin!

WO FINDET IHR DEN ZAHLENCODE?

Im Laufe des Spiels findet ihr noch zehn weitere Zahlenschlösser. Zu jedem Zahlenschloss gehört **immer eine zweite Karte mit einem Rätsel**. Löst das Rätsel, um den gesuchten **Zahlencode herauszufinden**. Für das erste Schloss habt ihr die dazugehörigen Karten bereits vor euch liegen. Später müsst ihr selbst herausfinden, welche Karten bzw. welche Rätsel zusammengehören.



HABT IHR DIE LÖSUNG?

Wenn ihr euch für einen Zahlencode entschieden habt, dreht ihr das **Schloss** und die **dazugehörige Rätselkarte** einfach um. Wenn ihr die Rückseiten passend aneinanderlegt, seht ihr den **gesuchten Zahlencode**. Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

» 1. Euer Code stimmt überein?

Gut gemacht! Neben der richtigen Lösung findet ihr auf der Rückseite entweder eine Anweisung, wie es weitergeht, oder einen begleitenden Text mit weiteren Informationen.

» 2. Euer Code stimmt nicht überein?

Schade, ihr habt euch leider vertan. Aber keine Sorge: Ihr könnt trotzdem weiterspielen, auch wenn eure Lösung falsch ist. Lest den Text auf der Rückseite und notiert euch für die Schlusswertung, dass eure Antwort falsch war. Macht dazu einfach einen Strich auf einem Notizblatt.

» 3. Die beiden Rückseiten passen nicht zueinander?

Macht nichts! Im Laufe des Spiels ist die Zuordnung der Schlösser und Rätsel nicht mehr ganz so offensichtlich. Habt ihr das Schloss und das Rätsel umgedreht und die beiden Rückseiten passen nicht zusammen? Dann dreht die Karten wieder um und sucht nach der richtigen Kombination aus Schloss und Rätsel.

GIbt ES NUR ZAHLENSCHLÖSSER?

Im Spiel gibt es zwei Rätsel, die keinen Zahlencode als Lösung haben. Ihr müsst eine andere Art von Lösung finden. Lasst euch überraschen. Habt ihr die beiden besonderen Rätsel gelöst? Dann dreht sie zur Kontrolle um. Auf der Rückseite könnt ihr – wie bei allen Rätseln – überprüfen, ob eure Lösung korrekt ist.



STEHT IHR AUF DEM SCHLAUCH?

Die Tippkarten

Zu allen Rätseln im Spiel findet ihr eine oder mehrere **Tippkarten**. Nehmt jetzt den **TIPPSTAPEL** zur Hand und legt die oberste Deckkarte in die Schachtel zurück. Oben auf dem Stapel liegt nun eine Tippkarte für das Zahlenschloss auf der Startkarte. Legt diese Tippkarte zu den beiden Startkarten.

Jede Tippkarte zeigt euch, zu welchem Rätsel oder Schloss sie gehört und gibt euch einen Anhaltspunkt, was für einen Tipp ihr auf der Rückseite erhaltet.

Entscheidet gemeinsam, ob und im Zweifel **welchen Tipp** ihr lesen wollt.

Dreht die **gewählte Tippkarte** um und lest die Rückseite.

Je mehr Tipps ihr benötigt, umso schlechter sieht eure Schlusswertung aus.

Sammelt die verwendeten Tipps deshalb vor euch auf einem Stapel.

Sonderfall: Der Tipp hat euch nicht weitergeholfen, da ihr diese Informationen schon hattet? Dann legt diese Tippkarte direkt in die Schachtel zurück. Sie zählt in der Schlusswertung nicht mit.

Habt ihr ein Rätsel gelöst?

Dann könnt ihr natürlich alle **unbenutzten Tippkarten** in die Schachtel zurücklegen. Ihr braucht sie für dieses Rätsel nicht mehr.

Hinweis: Wenn ihr genug Platz auf eurem Tisch hab, könnt ihr jetzt alle Tipps als einzelne Stapel für später bereitlegen. Habt ihr nicht genug Platz, könnt ihr den Tippstapel auch erst dann durchschauen, wenn ihr bei einem Rätsel Hilfe braucht.

WANN GEHT ES LOS?

Gleich jetzt. Lest die Texte auf den beiden Startkarten laut vor. Entscheidet euch dann gemeinsam, welcher Zahlencode gesucht ist. Denkt daran, dass das Schloss euch genau sagt, wie der Zahlencode auszusehen hat. Kontrolliert eure Lösung auf der Rückseite und folgt dann einfach den weiteren Anweisungen. Hier erfahrt ihr, wie ihr den Rest der Karten der Reihe nach vorbereiten müsst. Ganz am Ende gibt es die Anweisung, die Zeit zu starten.

Die letzte Seite der Anleitung braucht ihr jetzt noch nicht lesen. Viel Erfolg!

HABT IHR DAS LETZTE RÄTSEL GELÖST?

Ihr habt euch erfolgreich durch alle Rätsel gearbeitet und wisst nun, was sich an Bord der *Enigma* zugetragen hat? Dann wird es Zeit, dass ihr eure Belohnung erhaltet. Zählt jetzt alle Tipps zusammen, die ihr im Laufe des Spiels verwendet habt. Zählt eure falschen Antworten ebenfalls zusammen. Nun könnt ihr in der folgenden Tabelle sehen, wie hoch euer Preisgeld in SeaCoins* ausfällt.

Hinweis: Für jede volle Minute, die ihr unter der Zeit geblieben seid, erhaltet ihr einen Bonus von 1.000 SC. Habt ihr länger gebraucht? Dann müsst ihr euch leider 1.000 SC für jede zusätzliche Minute abziehen. Aber keine Sorge: Wenn ihr unter Null fallt, übernimmt den Rest die Enigma Versicherungs AG.

Falsche Antworten	bei:	0-5 Tipps	6-12 Tipps	13-20 Tipps	21+ Tipps
0		100.000 SC	90.000 SC	80.000 SC	70.000 SC
1-3		70.000 SC	60.000 SC	50.000 SC	40.000 SC
4+		50.000 SC	40.000 SC	30.000 SC	20.000 SC

* SeaCoins sind eine neue Kryptowährung der „Seefahrt ins Ungewisse GmbH“.

Autor: Leo Colovini
Illustration: Folko Streese
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Satz / Layout: Volker Maas
Lektorat: Elke Vogel
Redaktion: Daniel Gaca
Herstellung: Arnold & Domnick, Leipzig

under license from



© 2021 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90380

Der moses. Verlag und studiogiocchi danken allen fleißigen Testern aus Kempen, Düsseldorf, Berlin und Venedig.