

VERBORGEN IM MUSEUM

♣ EIN KNOBEL-ESCAPE-SPIEL ♣

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration of a museum gallery. In the center, a large dinosaur skeleton is displayed on a raised platform. A bright light source behind the skeleton creates a dramatic glow. In the foreground, a white, torn-edge warning sign is pinned to the scene. The sign contains text in German. The overall color palette is dark with purples and greys, punctuated by the red of the warning sign and the yellow of the title's subtitle.

ACHTUNG!

Bitte lest zuerst diese Anleitung
und lasst die Karten zunächst in der Schachtel.
Ihr dürft euch die Rückseiten der Karten
erst dann anschauen, wenn euch das Spiel
dies ausdrücklich erlaubt.


moses.

Inhalt



Spielkartenstapel:

- 1 Startkarte
- 37 Briefe
- 2 Deckkarten



Tippkartenstapel:

- 37 Tippkarten
- 2 Deckkarten

Zusätzlich: 5 Blatt Transparentpapier

Worum geht's?

Schon seit Jahren schreibt euch eure beste Freundin von ihren Forschungsreisen rund um die Welt fast täglich Briefe. Dass die Briefe manchmal etwas rätselhaft wirken, macht euch nicht stutzig, denn eure Freundin gilt gemeinhin als etwas sonderbar. So erzählt sie schon immer von einem verloren geglaubten Schatz im Großen Museum. Doch ihr letzter Brief lässt euch aufhorchen. An dieser Geschichte scheint tatsächlich etwas dran zu sein – und vor allem haben es kriminelle Kunstliebhaber auf die Rarität abgesehen. Löst **gemeinsam** die Rätsel im Museum und findet den verborgenen Schatz, bevor er in die falschen Hände gerät! Ihr seid ein Team und spielt **alle gleichzeitig**. Jeder darf jederzeit miträtseln und seine Gedanken einbringen. Dafür habt ihr 75 Minuten Zeit.

So macht ihr das Spiel startklar

SPIELKARTENSTAPEL

- » Legt die beiden **Deckkarten** (oberste und unterste) zurück in die Spielschachtel.
- » Platziert die **Startkarte** (die erste Spielkarte nach der Deckkarte) in der Tischmitte.
- » Legt daneben alle **Briefe** als verdeckten Briefstapel.



Startkarte



Briefstapel

TIPPKARTENSTAPEL

- » Legt die beiden **Deckkarten** (oberste und unterste) zurück in die Spielschachtel.
- » Platziert **die übrigen Karten** als verdeckten Tippkartenstapel in der Tischmitte.
- » Legt Stifte, Notizpapier und einen Timer bzw. eine Stoppuhr bereit (nicht im Spiel enthalten).



Tippkartenstapel

So wird's gespielt

Im Laufe des Spiels deckt ihr nach und nach die Briefkarten auf. Die **Rückseiten** zeigen immer einen Umschlag mit **Briefmarke** und **Poststempel mit Zahlen-Code**. Auf den **Vorderseiten** der Briefkarten findet ihr Texte mit zahlreichen Informationen, Einblicke in das Große Museum und vor allem stellen sie euch **Rätsel**. Löst diese Rätsel, denn sie führen euch zum verborgenen Schatz.

DIE BRIEFKARTEN

Wann dürft ihr eine Briefkarte aufdecken?

- » jedes Mal, wenn ihr auf einer Kartenvorderseite eine Briefmarke seht
- » jedes Mal, wenn ihr ein Rätsel korrekt gelöst habt



Briefkarte, Rückseite

BRIEFMARKE GESEHEN?

Jedes Mal, wenn ihr auf der Vorderseite einer Briefkarte eine **Briefmarke** seht, durchsucht ihr den Briefstapel nach **allen Umschlägen**, die mit **Marken desselben Motivs in derselben Farbe** frankiert sind – der gedruckte Wert ist dabei egal. Deckt alle entsprechenden Briefkarten auf.



Beispiel: Seht ihr auf der Vorderseite einer Briefkarte eine rote Marke mit Dinosaurier-Skelett als Motiv, dreht ihr alle entsprechenden Briefkarten auf die Vorderseite.

RÄTSEL GELÖST?

Die Lösungen bestehen immer aus einem **drei- oder vierstelligen Zahlen-Code**.

Glaubt ihr, den passenden Zahlen-Code gefunden zu haben?

Dann kontrolliert den **Poststempel** der Karte, auf der die Frage „Wie lautet der Code?“ steht.

- » Beinhaltet der Poststempel **alle drei bzw. vier Ziffern** eurer Antwort – **egal in welcher Reihenfolge**? Dann ist das ein gutes Zeichen.
- » Tauchen sie nicht auf, ist eure Antwort leider falsch.

Wir glauben,
die Lösung ist
1-2-3-4



Ja, die Ziffern tauchen auf!

» Durchsucht jetzt den Briefstapel nach einem Umschlag, dessen Poststempel **ebenfalls die Ziffern eurer Antwort** zeigt, und zwar **an exakt denselben Positionen**.

» Findet ihr einen solchen Poststempel?

Sehr gut! Dann ist eure Antwort **korrekt**.
Deckt den entsprechenden Brief auf!

» Findet ihr keinen passenden Poststempel?

Dann ist eure Antwort leider **falsch**.
Notiert euch für jede falsche Antwort
5 Strafminuten.



Haltet euch dabei unbedingt an folgenden Ablauf:

- » **Erst die Antwort geben,**
- » **dann den Stempel kontrollieren,**
- » **dann den Stapel durchsuchen!**



Hinweis: Bei manchen Rätseln müsst ihr auf der Rätselkarte etwas eintragen. Legt dann vorher das Transparentpapier auf die Karte und schreibt mit dem Bleistift nur auf das Transparentpapier.

Holt euch ein paar Tipps!

Solltet ihr bei einem Rätsel mal völlig auf dem Schlauch stehen, könnt ihr euch einen Tipp geben lassen. Sucht dafür die zum Rätsel passenden Karten aus dem Tippstapel heraus. Entscheidet gemeinsam, ob ihr eine oder mehrere Tippkarten umdrehen und laut vorlesen möchtet.



WICHTIG:

Für jeden verwendeten Tipp erhaltet ihr am Ende des Spiels 1 Strafminute.

Wollt ihr das Spiel beginnen?

Ihr habt insgesamt **75 Minuten Zeit**, den verborgenen Schatz zu finden. Startet jetzt die Stoppuhr und beginnt das Spiel, indem ihr **beide Seiten** der Startkarte laut vorlest.



Liebe Freunde,

die meisten Leute haben mich für verrückt erklärt, aber ich habe es schon immer gewusst: Im Großen Museum liegt ein längst verloren geglaubter Kulturschatz von unermesslichem Wert verborgen. Überall auf der Erde habe ich zum Großen Museum und seinen Ausstellungsstücken hartnäckig Nachforschungen angestellt. Dabei wurde eines immer deutlicher: Die Ausstellungsstücke selbst weisen den Weg zu dem geheimen Ort, an dem dieser Schatz versteckt ist.

Alles, was ich darüber weiß, habe ich euch in meinen zahllosen Briefen geschrieben. Da jedoch kriminelle Kunstliebhaber von meiner Arbeit erfahren haben, musste ich alle Informationen in meinen Briefen verschlüsseln. Nur die klügsten Köpfe, wie ihr es seid, können die Hinweise richtig kombinieren. (Bitte wenden!)

Allerdings befürchte ich, dass diese Gangster längst auf dem Weg zum Großen Museum sind. Beeilt euch also und findet den Schatz, bevor er in die falschen Hände gerät und für immer verloren ist. Geht sofort ins Große Museum! Eine der Vitrinen in der Ausstellung über das alte Ägypten wird euch den ersten Hinweis geben. Jede Minute zählt! Viel Glück!

PS: Haltet die Augen offen, dann werdet ihr alles finden. Ein offenes Auge ist immer eine 1, gar kein Auge eine 0. Denkt daran!

PPS: Eine 1 ist immer eine 1, aber manchmal ist eine 10 in Wirklichkeit eine 2, eine 11 in eine 3, eine 100 eine 4 usw. Verrückt!



Startkarte, Vorder- und Rückseite

Spielende

Habt ihr den kostbaren Schatz gefunden? Dann haltet jetzt die Stoppuhr an und prüft, wie lange ihr gespielt habt. Zählt zu dieser Zeit 1 Minute für jede verwendete Tippkarte und 5 Minuten für jede falsche Antwort hinzu. Nun wird es spannend.

65 Minuten oder weniger **Ganz starke Leistung!** Ihr seid den kriminellen Kunstliebhabern zuvorgekommen und habt den lang verloren geglaubten Schatz gefunden! Damit geht ihr in alle Geschichtsbücher ein als Retter eines der größten Schätze der Menschheit.

66–70 Minuten **Sehr gut!** Euer Einsatz wird von allen Seiten gelobt. Medien aus aller Welt wollen wissen, wie es euch gelungen ist, dieser Kostbarkeit auf die Spur zu kommen.

71–75 Minuten **Gerade noch gut gegangen!** Es war ein Wettrennen gegen die Zeit. Aber die Kriminellen konnten euch nicht einholen. Der Schatz ist vor ihnen sicher.

76 Minuten oder mehr **Verdammt!** Als ihr das letzte Rätsel gelöst habt und nun endlich zum Schatz vordringen konntet, merkt ihr, dass euch schon jemand zuvorgekommen ist. Die Kammer ist leer. Der Schatz ist weg!

Autoren: Leo Colovini und Piero Modolo
Illustration: Folko Streese
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Satz / Layout: Volker Maas
Redaktion: David Junglas
Lektorat: Elke Vogel

© 2023 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90141

under license from



Der moses. Verlag und studiogiochi danken allen fleißigen Escape-Spielerinnen und -Spielern aus Kempen, Osnabrück und Venedig.