

DAS GEHEIMNIS DER 7 KONTINENTE

▲ EIN KNOBEL-ESCAPE-SPIEL ▲

ACHTUNG!

*Bitte lest zuerst diese Anleitung
und lasst die Karten zunächst in der
Schachtel.*

Ihr dürft euch die Vorderseiten der Karten
erst anschauen, wenn euch das Spiel dies
ausdrücklich erlaubt.


moses.

Inhalt

Rätselkartenstapel:

- 2 Startkarten
- 32 Rätselkarten
- 1 Abschlusskarte
- 2 Deckkarten



Tippkartenstapel:

- 40 Tippkarten
- 2 Deckkarten

Zusätzlich: 5 Blatt Transparentpapier

Worum geht's?

Helft eurem Lehrer, Nick Spitz, seine Entdeckung zu verstecken. Er ist auf der Flucht vor Verfolgern, die diese Entdeckung an sich reißen wollen. Euer Lehrer hat euch ein ganzes Paket voller Postkarten geschickt. Jede Postkarte stammt von einem Zwischenstopp auf der Reise eures Lehrers. Ihr müsst seine Route nachverfolgen, indem ihr 16 Lösungszahlen findet. Nur wenn ihr am Ende im richtigen Flugzeug sitzt, werdet ihr die Entdeckung erhalten.

Schafft ihr es **gemeinsam**, die Rätsel zu lösen? Und findet ihr heraus, wohin euer letzter Flug gehen muss?

So macht ihr das Spiel startklar

Nehmt die beiden Kartenstapel (Rätselkarten und Tippkarten) aus der Schachtel. Legt Stifte, Notizzettel und einen Timer bzw. eine Stoppuhr bereit (nicht im Spiel enthalten).

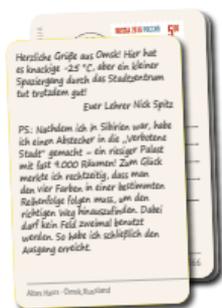
Ihr seid ein Team und gewinnt dieses Spiel nur gemeinsam. Ihr spielt alle gleichzeitig. Alle dürfen jederzeit miträtseln und ihre Gedanken einbringen. Dafür habt ihr 75 Minuten Zeit.

RÄTSELKARTEN:

Legt die beiden **Deckkarten** (oberste und unterste Karte) zurück in die Schachtel. Den Brief (die ersten beiden Karten) legt ihr in die Tischmitte. Die Abschlusskarte (letzte Karte) legt ihr an den Rand des Tisches. Ihr braucht diese erst ganz zum Schluss. Die **Rätselkarten** platziert ihr neben dem Brief.

TIPPKARTEN:

Legt die beiden **Deckkarten** (oberste und unterste Karte) zurück in die Schachtel. Platziert **die übrigen Karten** als verdeckten Tippkartenstapel zunächst an den Rand des Tisches.



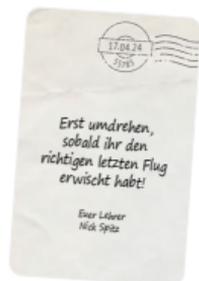
Rätselkarten-
stapel



2 Startkarten
(Brief von Nick Spitz)



Tippkarten-
stapel



Abschluss-
karte

So wird's gespielt

Fächert alle Rätselkarten auf dem Tisch auf. Jede Rätselkarte ist eine Hälfte einer Postkarte. Fügt die 16 Postkarten wieder zusammen, indem ihr immer zwei passende Hälften nebeneinanderlegt. Verfolgt dann den Reiseweg des Lehrers nach. Startet mit der Postkarte aus Omsk (in Sibirien). Um die Reihenfolge der Orte herauszufinden, lest euch die Kartentexte durch und beachtet die zeitliche Reihenfolge der Stempel auf den Postkarten.

Sobald ihr alle 16 Rätsel gelöst habt, müsst ihr die Postkarten im Schlussrätsel auf eine bestimmte Weise anordnen. Hier werdet ihr mit der richtigen Reihenfolge den korrekten Flug erwischen.

Hinweis: Bei manchen Rätseln müsst ihr auf den Rätselkarten etwas eintragen. Legt dann vorher Transparentpapier auf die Karten und schreibt mit einem Bleistift nur auf das Transparentpapier.

RÄTSEL GELÖST?

Die Lösung eines Rätsels besteht immer aus einer zweistelligen Zahl.

Glaubt ihr, die Lösungszahl gefunden zu haben? Dann nennt eure Antwort und schaut euch anschließend die Postkarte des nächsten Stopps des Lehrers an.

*Wir glauben,
die Lösung lautet
12!*



Habt ihr eure Lösung in dem Stempel gefunden?

Glückwunsch! Ihr habt das Rätsel gelöst. Schreibt eure Lösung zusammen mit dem entsprechenden Ort auf ein Blatt oder auf ein Transparentpapier. Ihr könnt sofort mit dem nächsten Rätsel, also dem nächsten Zwischenstopp, fortfahren.



Ihr findet eure Lösungszahl nicht im Stempel?

Schade. Dann müsst ihr euch das Rätsel noch mal genau anschauen. Eure Lösung ist noch nicht richtig. Versucht es noch einmal.

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.



Falls ihr trotz des letzten Tipps nicht auf die Lösung kommt, findet ihr auf der letzten Tippkarte des Rätsels die Lösung. Die Lösung ist zwischen Buchstaben versteckt. Sucht die zwei Ziffern dort heraus. Nun könnt ihr weiterrätseln.

Achtung: Für jede verwendete Tippkarte müsst ihr am Ende des Spiels 2 Strafminuten zu eurer Lösungszeit addieren. Für jede Lösung, die ihr euch anschaut, müsst ihr 5 Minuten hinzu addieren.

Wollt ihr das Spiel beginnen?

Ihr habt insgesamt 75 Minuten Zeit, den richtigen Flug am Ende zu ermitteln. Startet jetzt die Stoppuhr und beginnt das Spiel, indem ihr den Brief von Nick Spitz laut vorlest. Beginnt dann mit Rätsel Nummer 1: Omsk, Sibirien.

Liebe Studentinnen und Studenten, einige von euch fragen sich vielleicht, warum und wohin ich so plötzlich verschwunden bin. erinnert ihr euch an unsere Vorlesungen? Ich jedenfalls werde nie eure Leidenschaft für das Wissen und das Gute vergessen. Darum will ich euch erklären, warum mein Untertauchen notwendig war: Seinerzeit entdeckte ich ein Artefakt von unschätzbarem Wert. Doch böswillige Organisationen hatten meine Forschungen ins Visier genommen – daher musste ich fliehen. Die einzige Chance, meine Entdeckung zu schützen, bestand darin, ständig den Aufenthaltsort zu wechseln, um meine Verfolger abzuschütteln.



Ende des Spiels

Habt ihr im Schlussrätsel den richtigen Flug erwischt? Dann dürft ihr nun die Abschlusskarte lesen. Dann haltet ihr die Stoppuhr an und prüft, wie lange ihr gebraucht habt. Zählt zu dieser Zeit 2 Minuten für jede verwendete Tippkarte und 5 Minuten für jede nachgeschautete Lösung hinzu. Nun wird es spannend.

65 Minuten oder weniger **Ganz starke Leistung!** Ihr habt es pünktlich ins Flugzeug geschafft und die Übergabe verlief reibungslos! Nick Spitz ist froh, euch noch mal gesehen zu haben und reist unbesorgt weiter. Die Entdeckung ist bei euch in sicheren Händen!

66–70 Minuten **Sehr gut!** So schnell sind nur wahre Könner. Ihr könnt stolz auf euch sein!

71–75 Minuten **Gerade noch mal gut gegangen!** Das war knapp. Es war ein Wettrennen gegen die Zeit. Fast hättet ihr das Flugzeug verpasst und Nick Spitz und seine Entdeckung wären verloren! Gut, dass ihr es noch rechtzeitig geschafft habt!

76 Minuten oder mehr **Verdammt!** Ihr habt es zwar ins Flugzeug geschafft, aber die Aktentasche ist leer. Durch eure Verspätung konnte einer der Verfolger den Inhalt an sich nehmen. Nun bleibt nur die Hoffnung, dass Nick Spitz die Flucht weiterhin gelingt.

Autor: Leo Colovini
Illustration: Folko Streese
Gestaltung: Kreativbunker
Satz / Layout: Volker Maas
Redaktion: Laura Möhrath
Lektorat: Christian Hildenbrand

© 2025 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90606

under license from



Der moses. Verlag und studiogiocchi danken allen fleißigen Escape Spielerinnen und Spielern aus Kempen, Grevenbroich und Venedig.

moses.