



RESET

WIE IHR DAS SPIEL WIEDER STARTKLAR MACHT

Eine kurze Anleitung, wie ihr das Spiel in den Auslieferungszustand zurücksetzt, damit es erneut gespielt werden kann:

Nach Sherlock (Mission 1):

Habt ihr nur die erste Mission (Sherlock Holmes) gespielt?
Dann lest Seite 2.

Nach Kleopatra (Mission 1 und 2):

Habt ihr die ersten beiden Missionen (Sherlock Holmes und Kleopatra) gespielt?
Dann lest Seite 3.

Nach Leonardo (Mission 1, 2 und 3):

Habt ihr alle drei Missionen (Sherlock Holmes, Kleopatra und Da Vinci) gespielt?
Dann lest Seite 4.

ACHTUNG! SO VERMEIDET IHR SPOILER:

**Geht direkt zur entsprechenden Stelle
und folgt den Anweisungen.**

RESET



Wie ihr das Spiel wieder startklar macht

NACH MISSION 1: DER FALSCHER SHERLOCK HOLMES

1. Legt die Einzelkarte „Doyle“ zurück unter den Teppich in Schublade A.

Achtet darauf, dass die Seite mit dem Foto zu sehen ist.

Klappt den Teppich danach wieder herunter.



2. Faltet die Streichholzschachtel zusammen, legt die 6 kleinen Würfeln ein und legt die geschlossene Schachtel auf die Abdeckung (Kleopatra) im hinteren Teil von Schublade A.

3. Sortiert die 24 Nachrichtenkarten und die 23 Missionskarten jeweils aufsteigend mit der Nummerierung oben rechts: Zuerst Karte 1, darauf Karte 2 und so weiter. Zuletzt legt ihr die jeweiligen STOP-Karten oben auf die Stapel.

Legt dann zuerst den Umschlag, dann die Missionskarten, die Nachrichtenkarten und die Uhr in den vorderen Teil von Schublade A.



RESET

Wie ihr das Spiel wieder
startklar macht



NACH MISSION 2: KLEOPATRA UND DIE GEHEIMEN SCHRIFTROLLEN

1. Sortiert die 24 Nachrichtenkarten und die 25 Missionskarten jeweils aufsteigend mit der Nummerierung oben rechts: Zuerst Karte 1, darauf Karte 2 und so weiter. Zuletzt legt ihr die jeweiligen STOP-Karten oben auf die Stapel.



2. Legt die **Missionskarten** in den **hinteren Teil von Schublade A**.
Legt die **Nachrichtenkarten** darauf und verdeckt beide Stapel mit der **Abdeckung**.



Folgt anschließend den Anweisungen auf Seite 2 →
Nach Mission 1: Der falsche Sherlock Holmes

RESET

Wie ihr das Spiel wieder startklar macht



NACH MISSION 3: LEONARDO UND DIE UNENDLICHKEITSMASCHINE



1. Versteckt den fehlenden Teil der Zeichnung wieder hinter den Schubladen.

Zieht dazu beide Laden komplett aus der Box und befestigt die Zeichnung wieder innen an der Rückwand.

2. Sortiert die 21 Nachrichtenkarten jeweils aufsteigend,

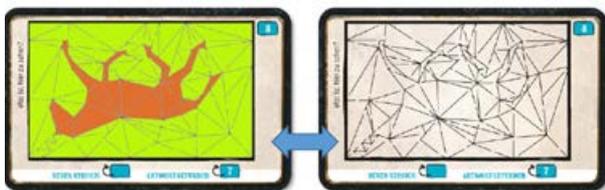
Nummerierung oben rechts: Zuerst Karte 1, darauf Karte 2 und so weiter. Zuletzt legt ihr die STOP-Karte obenauf.



Sortiert dann die 30 Missionskarten ebenso und beachtet dabei:

ACHTUNG! Wenn ihr **Missionskarte 8** ausgemalt habt, nehmt sie aus dem Spiel und platziert an der entsprechenden Stelle im Stapel **eine der Ersatzkarten**.

Verbleibende Ersatzkarten platziert ihr direkt unter der STOP-Karte, die den Stapel der Missionskarten abschließt.



3. Legt beide Stapel in den vorderen Teil von Schublade B.



Folgt anschließend den Anweisungen auf den vorherigen Seiten:
zunächst Seite 3 → Nach Mission 2: Kleopatra und die geheimen Schriftrollen
und dann Seite 2 → Nach Mission 1: Der falsche Sherlock Holmes