

BASTIAN ZACH

DONAUMELODIEN

ESCAPE!

Mord in Schönbrunn



GMEINER



Krimispiel aus dem alten Wien

ANLEITUNG



Gruß aus Wien-Schönbrunn.

Schloß, Parkseite.

Bitte lest laut vor:

Herzlich willkommen zu „Donaumelodien Escape – Mord in Schönbrunn“

**Taucht ein ins 19. Jahrhundert, in eine Geschichte
voller Rätsel.**

Um sie erfolgreich zu beenden, müsst ihr die Rätsel in
möglichst kurzer Zeit lösen – und zwar im Team.
Einer für alle, alle für einen!

„Donaumelodien Escape“ ist ein **kooperatives Spiel** für
1 – 6 Spieler und dauert zwischen 90 und 120 Minuten,
je nachdem, wie flink ihr vorankommt.

In dieser Schachtel findet ihr **Anleitungskarten**,
einen **Spielplan** (gefaltet) sowie **60 Spielkarten**.

**Bitte lest die folgenden Informationen gut durch,
bevor ihr beginnt!**

— — — — —
Nehmt die nächste Karte.

ANLEITUNG

VORBEREITUNG

Nehmt die **Anleitungskarten**, den gefalteten **Spielplan** sowie den Stapel **Spielkarten** aus der Schachtel.

Faltet den Plan auf.



Daneben legt ihr den **Stapel Spielkarten**,
ohne ihn durchzusehen.

Holt euch **Papier**, einen **Stift** und eine **Uhr**.

Schaltet eure Handys aus,
denn die hat es im 19. Jahrhundert nicht gegeben
und sind daher nutzlos.

— — — — —
Dreht diese Karte um.

ANLEITUNG

OBACHT!

Mischt die Spielkarten nicht und dreht sie nicht um, außer ihr werdet dazu aufgefordert.

Nehmt nur **eine Karte nach der anderen**, außer ihr werdet dazu aufgefordert.

Ansonsten müsst ihr nicht zimmerlich mit den Karten umgehen – schreibt auf ihnen, macht Skizzen, faltet sie ... Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

ERKLÄRUNG

Im Laufe des Spiels werdet ihr auf 3 verschiedene Arten von Spielkarten stoßen:
Rätsel, Gegenstände und Helfer.

Rätsel

Löst die Rätsel, um weiterzukommen. Sprecht in der Gruppe darüber, stimmt ab, denkt ums Eck.
Erst wenn ihr euch auf eine Lösung geeinigt habt, dreht die Karte um!

Stimmt die Lösung, befolgt die weiteren Schritte.
Stimmt die Lösung nicht, zählt das als Fehler und ihr erhaltet ein „Bummerl“. Was das ist, wird auf der nächsten Karte erklärt.

— — — — —
Nehmt die nächste Karte.

ANLEITUNG

Gegenstände



Gegenstände erkennt ihr am Karten-Symbol im rechten oberen Eck. **Sie können euch nützlich sein**, um Rätsel zu lösen. Legt Gegenstände **für alle offen** auf den Tisch.

Helfer

Helfer erkennt ihr gleich am goldenen Hintergrund. **Es sind Rätsel, die ihr lösen könnt, aber nicht lösen müsst!**

Legt ihr sie beiseite, geschieht gar nichts.

Löst ihr sie, erhaltet ihr am Ende des Spiels einen

Bonus von 10 Minuten pro Helfer-Karte!

Aber Vorsicht: Löst ihr falsch, bekommt ihr ein „Bummerl“!

BUMMERL

Löst ihr ein Rätsel gar nicht oder falsch, müsst ihr auf dem Spielplan einen Kreis markieren und erhaltet so ein „Bummerl“:

Bummerl: 

Pro „Bummerl“ verliert ihr am Ende **5 Minuten**.

Seid gewarnt:

Nur die Besten schaffen das Spiel in unter 90 Minuten!

Dreht diese Karte um.

ANLEITUNG

Nun seid ihr bereit
und könnt euch in das Abenteuer stürzen.

**Auf der nächsten Karte erfahrt ihr,
welche Herausforderung euch erwartet!**

Nehmt die nächste Karte.

ANLEITUNG

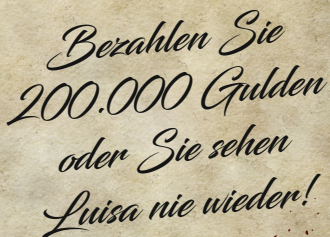


Wien, 1898.

Heute Abend soll ein höfisches Fest im Lustschloss Schönbrunn zelebriert werden. Als Adjutanten des Feldmarschalls Nemetz, der für die Sicherheit zuständig ist, werdet ihr angewiesen, die einzelnen Räume im Schloss auf Verdächtiges zu kontrollieren.

Doch noch während eures Kontrollgangs ertönt ein Schrei: Gräfin Christiane von Vincentis Gouvernante wird ermordet aufgefunden, ihre Tochter Luisa wurde entführt!

Neben der Toten findet ihr ein Erpresserschreiben.



*Bezahlen Sie
200.000 Gulden
oder Sie sehen
Luisa nie wieder!*

Dreht diese Karte um.

ANLEITUNG

EUER AUFTRAG

Während das Schloss abgeriegelt wird, beginnt ihr, die Räumlichkeiten zu durchsuchen. Doch euer Bauchgefühl sagt euch, dass der Mörder längst entschwunden ist!

Aber wohin?

Und was hat es mit der ominösen „Geheimtür“ auf sich, von der die Dienerschaft behauptet, sie sei seit Jahren nicht mehr geöffnet worden, weil fünf Tür-Embleme verschwunden sind? Euch beschleicht der Verdacht, dass dies die Spur zu dem entführten Mädchen ist.

Findet schnellstmöglich die fehlenden Embleme und den Weg zur Geheimtür, um Luisa zu retten und den Mörder zu stellen!

Mord in Schönbrunn

Eure Suche beginnt!

Nehmt die 1. Karte vom **Spielkarten-Stapel** und folgt den Anweisungen.