



ESCAPE GAME

Das Spukschloss



1 SCHLOSS ZUM ZUSAMMENBAUEN



1 SPIELFIGUR MAX & HUGO



9 BRIEFUMSCHLÄGE



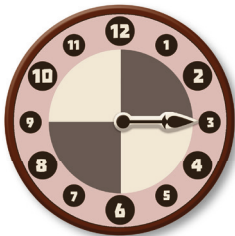
1 SPIEGELKARTE*



180 RÄTSELKARTEN



1 ROTE DECODIERKARTE



1 UHR



1 NOTIZBLOCK



1 SANDUHR



1 LUPE

SPIELZIEL

Löst die Rätsel und helfe Max und Hugo dabei, noch vor Mitternacht aus dem Schloss zu entkommen!

*Auf der Spiegelkarte ist eine Schutzfolie angebracht. Entfernt diese vor eurem ersten Spiel.

SCHLOSSAUFBAU

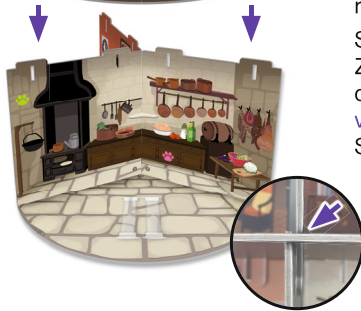
- Vor eurem ersten Spiel müsst ihr das Schloss zusammenbauen. Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen!
- **Alle Wände und Böden des Schlosses sind nummeriert.** Um zusammengehörige Wände und Böden zu finden, sucht in den Ecken nach deren Nummer. Gleiche Nummern gehören zum gleichen Raum!

Beginnt als Erstes mit dem Boden des Erdgeschosses (mit den Zahlen 9, 8 und 7). Findet die zugehörigen Wände, steckt diese mit dem Verbindungsteil (👉) in der Mitte zusammen und die Wände dann in den Boden. **Achtet dabei darauf, dass die Wände und der Boden mit der gleichen Zahl zueinander zeigen.**



Sucht als Nächstes den Boden und die Wände des ersten Stocks (mit den Zahlen 4, 5 und 6) zusammen mit dem Verbindungsteil für den ersten Stock (👉). **Passt auf, dass das Verbindungsteil mit dem O nach oben zeigt** und steckt die Wände passend zusammen. Auch hier sollten die Wände mit gleicher Nummer zueinander zeigen.

Steckt dann die Wände durch den Boden des ersten Stocks, so dass auch hier die Nummern zusammenpassen. Die Wände ragen hier etwas tiefer durch den Boden als beim Erdgeschoss. Setzt jetzt den ersten Stock so auf das Erdgeschoss, dass Zimmer 6 (mit dem Loch) über Zimmer 7 ist. **Achtet dabei darauf, dass die Überstände der Wände des ersten Stocks stets rechts von den Wänden des Erdgeschosses im Boden des ersten Stocks stecken.**

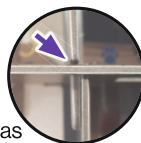
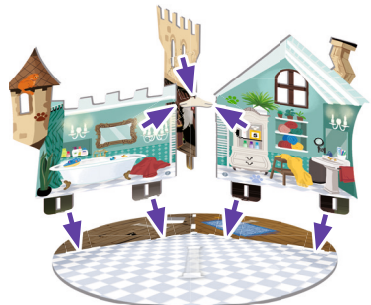



Nehmt nun die übrigen Wände und den letzten Boden und setzt diese mit dem Verbindungsteil (👉) passend zusammen.

Steckt diese so auf den ersten Stock, dass Raum 3 (mit dem Loch) über Raum 4 ist.

Achtet dabei darauf, dass die **Überstände der Wände des zweiten Stocks links von den Wänden des ersten Stocks** eingebaut werden.

Das Schloss ist jetzt fertig! Prüft noch mal, ob das Schloss so aussieht wie auf Seite 1 dieser Anleitung, bzw. ob die Räume so aussehen wie auf Seite 4. Dann habt ihr die Stockwerke richtig zusammengesetzt.



Ihr könnt es noch **zusätzlich mit den grauen Plättchen** () **fixieren**, damit das Schloss noch stabiler wird. Und um besser von einem Raum zum nächsten zu gelangen, könnt ihr die Leitern noch durch die Löcher in den Stockwerken stecken.



SPIELVORBEREITUNG

- Sortiert für euer erstes Spiel aus den Rätselkarten die Karten mit einem Stern in der rechten oberen Ecke heraus. Diese sind schwieriger und ihr könnt sie verwenden, wenn ihr schon ein paar Partien mit den Karten ohne Stern gespielt habt und gerne etwas schwierigere Rätsel lösen möchtet.
- Sortiert die Rätselkarten nach den farbigen Rändern, so dass 9 Stapel zu 20 Karten entstehen. Die farbige umrandete Seite zeigt die Aufgabe. Die Seite mit der roten Fläche zeigt die Lösung.
- Die Farben der Rätsel gehören zu den Räumen im Schloss:



KINDERZIMMER



BADEZIMMER



DACHBODEN



WOHNZIMMER



BIBLIOTHEK



ELTERNSCHLAFZIMMER



ESSZIMMER



KÜCHE



INGANGSHALLE

- Nehmt euch von jedem Stapel (außer der Eingangshalle!) eine zufällige Karte, schaut euch diese aber nicht genauer an und **schiebt sie in den farblich passenden Umschlag**. Dabei sollte die Rätsel-seite nach oben zeigen.
- Für die Eingangshalle legt ihr eine zufällige Karte (mit **rotem** Rand) **umgedreht in den Umschlag**, so dass eine Pfote durch das Loch im Umschlag sichtbar ist.
- Schließt die Umschläge und platziert sie in den entsprechenden Räumen im Schloss, mit der Namensseite nach oben.
- Legt die Sanduhr, die Uhr, die Lupe, die Spiegelkarte und die rote Decodierkarte bereit.
- Stellt den Zeiger der Uhr auf 12, und stellt Max und Hugo in das Kinderzimmer im Schloss (Raum 1).

SPIELABLAUF

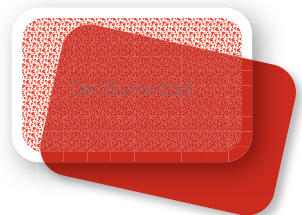
Alle Spieler spielen zusammen mit Max und Hugo gegen die Zeit.

Sobald Max und Hugo einen Raum betreten, öffnet ihr den Briefumschlag in diesem Raum. Nun gilt es, das Rätsel auf der Karte gemeinsam zu lesen und zu lösen!

Je nachdem, in welchem Raum sich Max und Hugo befinden, habt ihr **1, 2 oder 3 Minuten Zeit, das Rätsel des Raumes zu lösen**. Messt dies mit 1, 2 oder 3 Durchläufen der Sanduhr. Auf der nächsten Seite und auf dem Boden des Raumes findet ihr die Angaben, wie viele Minuten ihr Zeit habt, das Rätsel zu lösen.

Sobald ihr euch für eine Antwort entschieden habt, **dreht ihr die Rätselkarte um und könnt auf der Rückseite die Antwort mithilfe der roten Decodierkarte lesen**.

Wenn eure Antwort richtig ist, könnt ihr mit Max und Hugo einen Raum weiter gehen und versuchen, das nächste Rätsel zu lösen. Die Nummer des nächsten Raumes ist dabei **immer um 1 höher** als die Nummer des Raumes, in dem ihr gerade das Rätsel gelöst habt.



Wenn die Antwort falsch ist oder die Zeit für das Rätsel abgelaufen ist, dürft ihr auch in den nächsten Raum gehen, müsst aber die Uhr 3 Stunden vorstellen! Steht die Uhr danach wieder auf 12 Uhr, so ist es zu spät! Max und Hugo sind im Schloss eingesperrt und ihr habt verloren! Überlegt daher gut und sprecht euch miteinander ab, bevor ihr eine Antwort gebt!

RÄTSEL

- In jedem Raum sind die Rätsel anders und die Spieler müssen manchmal **Hilfsmittel** nutzen, um sie zu lösen! **Tipps zum Lösen der Rätsel findet ihr am Ende der Anleitung.**
- Hier habt ihr ein Überblick über die jeweiligen Rätsel, zusammen mit der Anzahl an Sanduhr-durchläufen, die ihr für das Rätsel Zeit habt:



1. KINDERZIMMER

Verdrehte Wörter
(Notizblock)



2. BADEZIMMER

Spiegelrätsel
(Spiegelkarte)



3. DACHBODEN

Wortschlange
(Notizblock)



4. WOHNZIMMER

Rätselsprache
(Info zur Rätselsprache + Notizblock)



5. BIBLIOTHEK

Lupenrätsel
(Lupe)



6. ELTERNSCHLAFZIMMER

Morsecode
(Morsetabelle + Notizblock)



7. ESSZIMMER

Alphabetcode
(Alphabettabelle + Notizblock)



8. KÜCHE

Scherzrätsel
(Ohne Hilfsmittel)



9. EINGANGSHALLE

Suchen und Finden
(Ohne Hilfsmittel)



SPIELLENDE

Wenn ihr das letzte Rätsel in der Eingangshalle (Suchen und Finden) löst und die Uhr danach nicht auf 12 Uhr steht, **dann habt ihr gewonnen!**

Max und Hugo sind dank eurer Hilfe noch rechtzeitig aus dem Schloss entkommen!

Aber: Wenn ihr euch viermal geirrt habt, habt ihr das Spiel verloren!

Max und Hugo haben es nicht rechtzeitig aus dem Schloss geschafft: Es wird abgesperrt. Und jetzt um Mitternacht soll der gruselige Geist des Wilhelm von Rehzelt dort sein Unwesen treiben!

WAS PASSIERT WENN ...?

- ... **ihr das Spiel vereinfachen möchtet?** Dann solltet ihr ohne Sanduhr spielen. Damit habt ihr alle mehr Zeit, die Rätsel zu verstehen und zu lösen. Ihr könnt auch die Uhr nur 2 Stunden statt 3 Stunden vorstellen, wenn ihr euch irrt. Dadurch habt ihr erst verloren, wenn ihr 6 Rätsel nicht lösen konntet.
- ... **ihr das Spiel schwieriger machen möchtet?** Dann könnt ihr die schwierigen Rätselkarten (mit ★) dazunehmen. Indem ihr schrittweise immer mehr davon verwendet, findet ihr das für euch passende Schwierigkeitsniveau. Ist euch das immer noch zu einfach? Dann gebt euch für jedes Rätsel nur 1 Minute (also einmal die Sanduhr durchlaufen lassen) Zeit zum Lösen.

**Wollt ihr nochmal spielen? Dann tauscht einfach die
Rätselkarten in den Umschlägen aus.
Wird es Max und Hugo diesmal gelingen, mit eurer Hilfe aus
dem Schloss zu entkommen?**





1. VERDREHTE WÖRTER

Das gesuchte Wort wurde durcheinandergewirbelt!
Sortiert die Buchstaben um, so dass sie wieder einen Sinn ergeben.

EILV RLGFEQ
VIEL ERFOLG

2. SPIEGELRÄTSEL

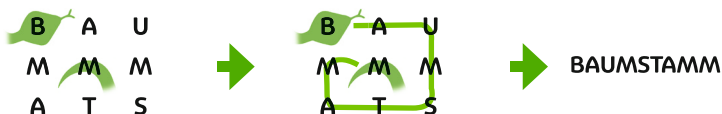
Der Text ist spiegelverkehrt geschrieben.
Haltet die Spiegelkarte aufrecht an die Seite des Rätsels, dann könnt ihr das Rätsel im Spiegel lesen. Löst das Rätsel, um weiterzukommen!



3. WORTSCHLANGE

Das gesuchte Wort ist außer Form geraten und hat ein Rechteck gebildet. Findet den richtigen Weg durch das Rechteck, so dass die Buchstaben ein Wort ergeben.

Tipp: Der Buchstabe mit dem Schlangenkopf ist immer der Anfangsbuchstabe. Der Endbuchstabe steht immer auf dem Schlangenschwanz.



4. RÄTSELSPRACHE

Der Text ist in Rätselsprache geschrieben. Findet den richtigen Text heraus!

In der Rätselsprache wurde jeder Selbstlaut (A, E, I, O, U)

und jeder Umlaut (Ä, Ö, Ü) durch eine

Wiederholung mit eingefügtem **b** ergänzt.

A → Aba; E → Ebe; I → Ibi; usw.

Tipp: Die zusätzlichen Buchstaben sind **lila**, nicht schwarz. Wenn ihr euch die schwarzen Buchstaben auf dem Notizblock notiert, kommt ihr schnell an die Lösung!

Vibebel Eberfolg bebeibim Übübebersebetzen! → Viel Erfolg beim Übersetzen!

5. LUPENRÄTSEL

Der Text ist winzig klein geraten. Verwendet die Lupe, um die Rätselfrage lesen zu können.
Löst das Rätsel, um weiterzukommen!

8. SCHERZRÄTSEL

Löst das Rätsel auf der Karte.

Aber Achtung! Manchmal müsst ihr dazu etwas um die Ecke denken!

9. SUCHEN UND FINDEN

Macht den Umschlag nicht auf! Wenn ihr auf der Rückseite durch das Loch im Umschlag schaut, seht ihr einen farbigen Pfotenabdruck von Hugo. Dieser ist irgendwo auf dem Schloss zu finden. Nennt den Raum, in dem der Pfotenabdruck sichtbar ist, um dieses Rätsel zu lösen.

Schaut genau! Manche Farben sehen sich ähnlich und es gibt viele farbige Pfotenabdrücke im Schloss!



Entwickelt von L'atelier des bonnes idées und Emmanuel Trédez

Illustrationen von Maud Riemann

Redaktionsleitung: Laura Lévy

Produktmanager: Adrienne Heymans

Redaktion: Déborah Schwarz

Grafische Leitung: Sabrina Regoui

Layout: Margaux Khalil, Lucie Barrière

Herstellungsleitung: Éric Peyronnet

Herstellung: Bertrand Podetti, Jenny Vallée

Basierend auf den Büchern

Der kleine **DETEKTIV**

© 2022, Auzou

Entwickelt von Auzou

24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris - Frankreich.

www.auzou.de

Made in China.

Dieses Produkt ist entwickelt und hergestellt unter einem Qualitätsmanagement zertifiziert nach AFAQ ISO 9001.