



DAS GEHEIMNIS VON SAN MARCO

♠ EIN KNOBEL-ESCAPE-SPIEL ♠

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 Karte „Das Geheimnis von San Marco“
- 20 Buchkarten
- 19 Wappenkarten
- 2 Deckkarten

Tippkartenstapel:

- 33 Tipp-Karten
- 2 Deckkarten



WORUM GEHT'S?

Ihr seid auf der Suche nach einem geheimnisvollen Manuskript. In der Staatsbibliothek von Venedig „Marciana“ findet ihr zahlreiche Rätsel, die euch zu diesem Manuskript führen. Doch beeilt euch, bevor der Nachtwächter wieder auftaucht! Sonst könnte euer Unterfangen scheitern – mit schwerwiegenden Konsequenzen!

Löst die Rätsel **gemeinsam**, um dieses Spiel **gemeinsam** zu gewinnen. Ihr Spiel alle gleichzeitig. Jeder darf jederzeit miträtseln und seine Gedanken einbringen. Dafür habt ihr 75 Minuten Zeit.

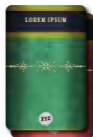
SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

SPIELKARTENSTAPEL

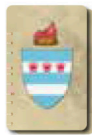
- » Legt die beiden **Deckkarten** (oberste und unterste) zurück in die Spielschachtel.
- » Platziert die Karte „**Das Geheimnis von San Marco**“ in der Tischmitte.
- » Legt daneben alle **Buchkarten** (rot und grün) als verdeckten Bücherstapel und alle **Wappenkarten** als verdeckten Wappenstapel bereit.

Karte

„Das Geheimnis von San Marco“



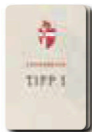
Buchkarten-
stapel



Wappenkarten-
stapel

TIPPKARTENSTAPEL

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



Tippkartenstapel

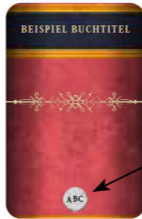
SO WIRD'S GESPIELT

Im Laufe des Spiels deckt ihr nach und nach die (meisten) Buchkarten und Wappenkarten auf. Die Buchkarten liefern euch Informationen über Venedig und seine berühmtesten Persönlichkeiten. Die Wappenkarten stellen euch vor zahlreiche Rätsel. Löst diese Rätsel, denn sie führen euch zu dem geheimnisvollen Manuskript!

DIE BUCHKARTEN

Wann dürft ihr ein Buch aufdecken?

- » wenn euch die Karte „Das Geheimnis von San Marco“ dazu auffordert (s. unten)
- » jedes Mal, wenn ihr ein Rätsel erfolgreich gelöst habt (s. unten)



Buchkarten-Rückseite

← Buchtitel

← Schmuckelement

← Vignette mit Signatur

DIE WAPPENKARTEN

Zeigt ein aufgedecktes Buch auf der Vorderseite ein Wappen?

Dann dürft ihr sofort **alle** Wappenkarten mit diesem Wappen aus dem Wappenstapel herausuchen und ebenfalls aufdecken.



Buchkarten-Vorderseite



Wappenkarten-Rückseite mit Kontrollleiste



Wappenkarten-Vorderseite

Die Wappenkarten stellen euch vor verschiedene Rätsel.

Löst diese Rätsel in beliebiger Reihenfolge!

Wichtig: Für die Lösung einiger Rätsel erhaltet ihr erst nach und nach alle relevanten Informationen. Ihr müsst also manchmal etwas warten, bis ihr ein bereits aufgedecktes Rätsel auch lösen könnt.

RÄTSEL GELÖST?

Die Lösung eines Rätsels besteht immer aus **drei einzelnen Buchstaben** (die Reihenfolge ist dabei egal).

Glaubt ihr, die richtigen Buchstaben gefunden zu haben?

Dann durchsucht den Bücherstapel nach einem Buch mit **genau diesen drei Buchstaben als Signatur** (Reihenfolge egal).

Haltet euch dabei unbedingt an folgenden Ablauf: **Erst die Antwort geben, dann den Stapel durchsuchen!** Beachtet auch, dass ihr den Bücherstapel überhaupt nur zu diesem Zweck durchsuchen dürft.

Wir glauben, die drei Lösungsbuchstaben sind C, A und B.



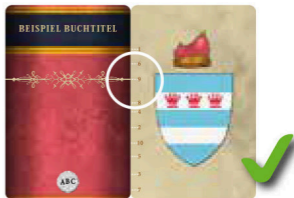
Ausnahme: Beim letzten Rätsel des Spiels sucht ihr ein ganzes Lösungswort. Auch dazu gibt es ein passendes Buch.

Habt ihr ein passendes Buch gefunden?

Dann legt nun die Wappenkarte des Rätsels mit der Kontrollleiste an das gefundene Buch an (beide Karten auf gleiche Höhe).

Zeigt das Schmuckelement des Buches genau auf eine Zahl (welche Zahl, ist egal)?

Dann habt ihr das Rätsel richtig gelöst. Glückwunsch! **Ihr dürft das gefundene Buch nun aufdecken.**



Habt ihr kein Buch mit der gesuchten Signatur gefunden oder das Schmuckelement zeigt nicht direkt auf eine Zahl?

Dann habt ihr mit eurer Lösung leider falsch gelegen. Sucht nach einer anderen Lösung für dieses Rätsel.

Notiert euch für jede falsche Antwort 5 Strafminuten.



Wichtig: Wenn ihr ein Rätsel erfolgreich gelöst habt, **notiert euch den Namen des Rätsels und die dazugehörige Lösung!**

Alle Wappenkarten, die zum gelösten Rätsel gehören, könnt ihr vorerst zur Seite legen. **Sie sind erst gegen Ende des Spiels wieder von Bedeutung.**

Aufgedeckte Bücher dagegen solltet ihr die ganze Zeit in der Tischmitte lassen.

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.

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



WOLLT IHR DAS SPIEL BEGINNEN?

Ihr habt insgesamt **75 Minuten Zeit**, das mysteriöse Manuskript zu finden. Startet jetzt die Stoppuhr und beginnt das Spiel, indem ihr beide Seiten der Karte „Das Geheimnis von San Marco“ laut vorlest.



*Gemälde von
Giovanni Antonio
Canal, il Canaletto –
Scala dei Giganti
(Ausschnitt)*

SPIELLENDE

Habt ihr das gesuchte Manuskript 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. Habt ihr das Manuskript rechtzeitig gefunden?

65 Minuten oder weniger	Congratulazioni! Ihr dürft euch gegenseitig auf die Schulter klopfen und beglückwünschen. Damit habt ihr euch einen Belohnungs-Kaffee auf dem Markusplatz redlich verdient.
66–70 Minuten	Sehr ordentlich! Als ihr mit der Gondel durch Venedig fahrt, hängt ihr voller Stolz dem gerade Geleisteten in Gedanken nach.
71–75 Minuten	Knappes Ding! Ihr seht noch den Nachtwächter um die Ecke biegen, als ihr mit dem Manuskript in der Hand davonrennt. Aber zum Glück seid ihr schneller!
76 Minuten oder mehr	„Mani in alto!“ Es durchfährt euch eiskalt, als der Nachtwächter plötzlich um die Ecke biegt. Aber vielleicht lässt er euch ja ziehen, wenn ihr ihn höflich zu einem Kaffee auf dem Markusplatz einladet.



Autoren: Leo Colovini und Piero Modolo

Illustration: Folko Streese

Grafik / Gestaltung: Kreativbunker

Satz / Layout: Volker Maas

Redaktion: David Junglas

© 2022 **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 studiogiocchi danken allen fleißigen Escape-Spielerinnen und -Spielern aus Kempen, Osnabrück und Venedig.

moses.