

GEFANGEN IM VARIÉTÉ

★ 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:

- 1 Startkarte
- 52 Rätselkarten
- 2 Deckkarten



Tippkartenstapel:

- 18 Tippkarten
- 2 Deckkarten

Worum geht's?

Ihr wolltet schon immer als Artisten und Artistinnen in einem Varieté arbeiten. Nun ergibt sich die Chance, denn ihr habt eine Stellenausschreibung gefunden. Ihr bewirbt euch, doch das Vorstellungsgespräch läuft ganz anders ab, als ihr es erwartet habt. Schafft ihr es, alle Rätsel zu lösen?

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. Die Startkarte (die erste Karte) legt ihr in die Tischmitte.

Sortiert die Rätselkarten nach ihren Farben und legt sie als **vier** Stapel in die Tischmitte.

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.



Startkarte



Tippkartenstapel



4 Stapel Rätselkarten

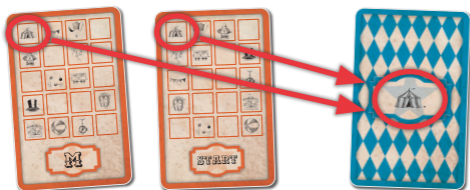
So wird's gespielt

Es gibt Karten in vier Farben: Rot, Lila, Orange und Blau. Jede Farbe hat eine andere Bedeutung.

Rote Karten: Karten mit rotem Rahmen sind Rätsel, welche ihr lösen müsst. Ein Rätsel wird gelöst, indem ihr einen 3- oder 4-stelligen Code findet. Um ein Rätsel zu lösen, müsst ihr die Tipps und Informationen verwenden, die ihr vorher gesammelt habt oder die ihr in Zukunft noch aufdecken werdet.

Lila Karten: Diese Karten dürft ihr nur umdrehen, wenn ihr ein Rätsel gelöst habt und der Code übereinstimmt (siehe »Rätsel gelöst?«)

Orange Karten: Karten mit orangenem Rahmen könnt ihr miteinander kombinieren. Schaut dazu auf die Rückseiten der Karten. Haben die Karten **ein** Symbol, welches an derselben Stelle auf beiden Rückseiten ist? Dann sucht in **allen** Rätselkarten eine Karte, welche genau das gleiche Symbol unten in dem großen Kasten hat. Dreht diese nun um.



Blaue Karten: Diese Karten enthalten Tipps oder Hinweise, welche Karten als nächstes umgedreht werden müssen.

RÄTSEL GELÖST?

Die Lösung eines Rätsels besteht immer aus einem 3- oder 4-stelligen Code. **Glaubt ihr, den Code gefunden zu haben?** Dann schreibt ihn auf ein Blatt Papier. Dreht die rote Karte um. Die Zahlen eures Codes stehen an bestimmten Positionen. Nehmt euch nun den Stapel mit den lila Karten und sucht dort euren Code. Die Zahlen müssen auf der lila Karte genau an derselben Stelle stehen wie auf der Rückseite der roten Karte.





Habt ihr eine Karte gefunden, auf deren Rückseite der Code übereinstimmt?

Super, dann habt ihr den richtigen Code ermittelt. Dreht die lila Karte um und rätselt weiter.



Ihr habt keine Karte mit übereinstimmendem Code gefunden?

Dann habt ihr leider den falschen Code ermittelt. Versucht es nochmal!

Holt euch ein paar Tipps!

Solltet ihr bei einem Rätsel mal völlig auf dem Schlauch stehen, könnt ihr euch Tipps geben lassen. Sucht dafür die zum Rätsel passenden Karten aus dem Tippkartenstapel 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 die Lösung des Rätsels. Die Lösung ist zwischen Buchstaben versteckt. Sucht die drei oder vier Zahlen 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 hinzuaddieren.

Wollt ihr das Spiel beginnen?

Nehmt die Startkarte und lest sie laut vor. Deckt nun, wie auf der Karte beschrieben, alle Karten mit »**START**« auf.



Ende des Spiels

Habt ihr den Ausgang gefunden? Dann haltet 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 geschafft zu entkommen! Das war ein Bewerbungsgespräch der Extraklasse. Arbeiten wollt ihr hier aber nicht. Nun nichts wie weg hier!

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 es nicht geschafft. Wer weiß was dann passiert wäre ... Gut, dass ihr dem Clown entkommen seid!

76 Minuten oder mehr **Verdammt!** Ihr habt es zwar ins Freie geschafft, aber der Clown ist hinter euch her.

Autoren: Leo Colovini
und Dario Zaccariotto
Illustration: Folko Streese
Gestaltung/Grafik: Matthias Kapusta
Redaktion: Laura Möthraht
Lektorat: Christian Hildenbrand

© 2026 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d | 47906 Kempen
CH: Dessauer, Im Waidli 1, 8142 Uitikon
info@moses-verlag.de
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90956
2. Auflage 2026

Der Autor und die Spiele-Redaktion danken allen Test- spieler: innen aus Grevenbroich , Kempen und Venedig für die wertvollen Spieletests.

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen wir euch gerne weiter unter: privatkundenservice@moses-verlag.de

Der Verlag behält sich das Text- und Data-Mining nach § 44b UrhG vor, was hiermit Dritten ohne Zustimmung des Verlages untersagt ist.

Hergestellt in China.

Lust auf mehr Knobel-Escape-Abenteuer?

Schuber auf, Karten raus
und abtauchen in ein
Escape-Abenteuer mit
viel Atmosphäre!



EAN: 4033477901705

Mysterium im Kloster



EAN: 4033477906069

Das Geheimnis der
7 Kontinente



EAN: 4033477901491

Verborgen im Museum



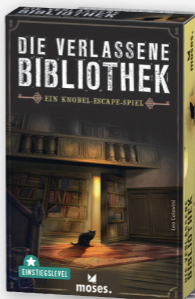
EAN: 4033477903808

Seefahrt ins Ungewisse



EAN: 4033477903952

Der rätselhafte Zauberwald



EAN: 4033477903518

Die verlassene Bibliothek



Erhältlich im gut sortierten Buch- und
Spielwarenhandel oder unter
www.moses-verlag.de

04/2025