

# UNLOCK!

## TIMELESS ADVENTURES

LÖSUNG

ARSENE LUPIN UND  
DER GROßE WEIßE DIAMANT

SCHWIERIGKEIT:

**SPOILER-WARNUNG:  
LEST DAS DOKUMENT NUR,  
WENN IHR WIRKLICH NICHT  
MEHR WEITERKOMMT!**

### DIE SCHATZSUCHE

- Nachdem ihr die Karten und genommen habt, weist euch Arsène Lupins Brief darauf hin, dass ihr **L**ieber **Ö**ffentliche **W**ege **E**inschlagen solltet. Wenn ihr den ersten Buchstaben jedes Wortes nehmt, erhaltet ihr das Wort „**LÖWE**“. Schaut euch den Stadtplan von Paris genau an, DENFERT-ROCHEREAU ist der einzige Ort mit einem Löwen als Symbol. Nehmt Karte .



### DENFERT-ROCHEREAU

- Schaut euch die Löwenstatue auf Karte genau an, auf der Basis findet ihr Pfeile. Sie zeigen euch den Weg. Geht diesen Weg auf dem Stadtplan von DENFERT-ROCHEREAU aus entlang und ihr kommt nach MONTMARTRE. Nehmt Karte .

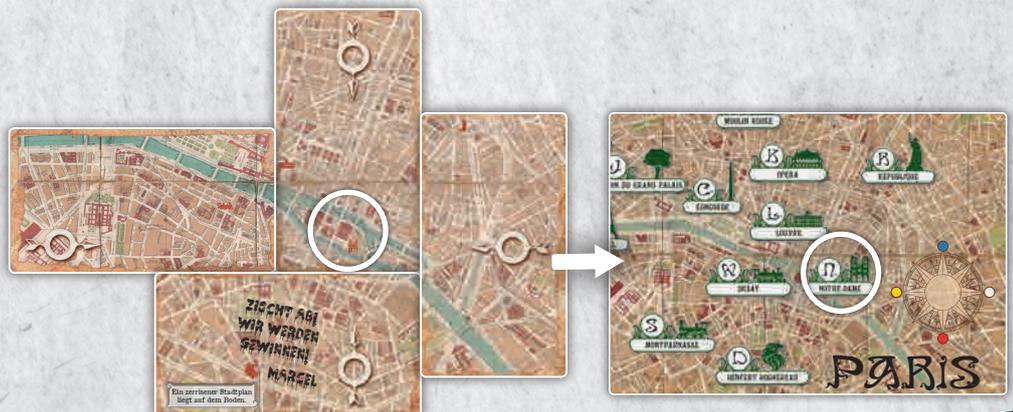


### MONTMARTRE

- Die Zeitung kostet 5 Centimes, doch ihr habt nur 2 Centimes. Versucht zu verhandeln:  $\text{35} + \text{20} = \text{55}$ . Nehmt Karte .



- Auf Karte steht: „Der Stadtplan in Montmartre zeigt euch den Weg zur nächsten Station!“ Legt den Plan passend zusammen, dann zeigen alle vier Pfeile auf Notre-Dame. Nehmt Karte .





- ▶ Auf dem linken Turm der Kathedrale auf Karte ist eine 31 verborgen.

Nehmt Karte .



- ▶ Öffnet Maschine und stellt die Zeiger der Uhr wie auf dem Arm des Wasserspeiers () angegeben ein. Beachtet auch die Anweisung der Zeitung () , sie noch eine Stunde weiterzustellen. Stellt also den kleinen Zeiger auf die 10 (X) und den großen Zeiger auf die 7 (VII).

Nehmt die Karten und .



### HAT EUCH MARCELS BANDE UMZINGELT?

- ▶ Wenn euch Marceles Bande umzingelt, solltet ihr fliehen. (Kein Grund euch zu schämen! Sie sehen ganz schön stark aus.)

Nehmt Karte .

- ▶ Werft ihnen eure Murmeln vor die Füße, um sie zum Stolpern zu bringen.

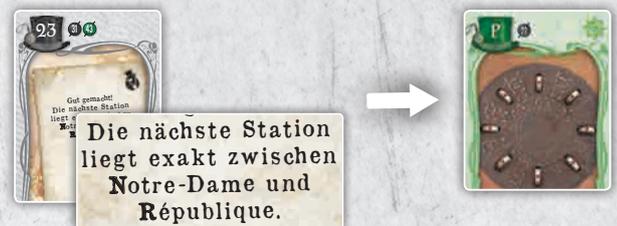
+ = .

Nehmt Karte .



- ▶ Auf eurem Stadtplan findet ihr keinen Ort zwischen Notre-Dame und République. Allerdings sind das N und das R fett gedruckt. Der Buchstabe exakt zwischen den beiden ist P: N, O, **P**, Q, R.

Nehmt Karte .



- ▶ Öffnet Maschine (100). Die Windrose auf eurem Stadtplan zeigt vier Farben. Dreht die Rädchen auf dem Gullideckel durch antippen so zurecht, dass die Farben denen der Windrose entsprechen. Die übrigen Farben findet ihr heraus, indem ihr ihre Nachbarn mischt:

Rot + Gelb = Orange

Gelb + Blau = Grün

Blau + Weiß = Hellblau

Weiß + Rot = Pink

Nehmt Karte .



- ▶ Auf die Wand ist ein H gemalt.

Nehmt Karte .



- ▶ Die Nachricht auf Karte  ist eindeutig nicht von Arsène Lupin – weder sein Stil noch seine Handschrift!

Das kann nur von Marcells Bande stammen.

Nehmt nicht Karte .



- ▶ Die Tür () ist verschlossen. Der Schlüssel muss Karte 1, 2, 3 oder 4 sein, da die Karten nur bis 99 gehen. Davon ist nur noch Karte 4 im Stapel. Außerdem ist eine 4 am Schloss verborgen.

Nehmt diese Karte. Öffnet dann die Tür:  +  = .

Nehmt Karte .



- ▶ Schaut euch die Steintafel () genau an. Das ist keine Lupe, sondern der Buchstabe Q.

Nehmt Karte .



- ▶ Öffnet Maschine  und dreht den Hebel des Laufbildprojektors langsam. Eine 39 erscheint in einem Bild, auf dem Rücken eines Passanten.

Nehmt Karte .



- ▶ Ihr steht nun vor dem Bücherregal (). Der seltsame Satz aus der Zeitung () hilft euch bei der Entschlüsselung. Jedes Wort gibt euch einen Buchstaben. **B** ist der erste Buchstabe von „Buchrücken“, **ü** ist der zweite Buchstabe von „lügen“, **c** ist der dritte Buchstabe von „nicht“ usw. Wendet die gleiche Methode auf die Bücher im Regal an:

- MADAME BOVARY
- NOTRE DAME DE PARIS
- L'ANCIEN FIGARO
- HISTOIRE D'UN CRIME
- PROSPER MÉRIMÉE
- BEAUMARCHAIS
- L'AFFAIRE LEROUGE
- MADELEINE FÉRAT
- ÉMILE ZOLA
- CHOSSES VUES
- MAUDITE MAISON
- LA FÊTE À COQUEVILLE



Ihr erhaltet das Wort „MONTPARNASSE“.

Nehmt Karte .



## MONTPARNASSE

- ▶ Gebt Arsène Lupin den Schlüsselanhänger:

$$+60 + 30 = 90$$

Nehmt Karte .



$$+60 + 30 =$$



- ▶ Öffnet Maschine . Mit Karte 34 und den Details seines Outfits (gestreifte Hose, weißer Kragen, Handschuhe, keine Knöpfe und Schnurrbart) könnt ihr den 4. Mann identifizieren.

Nehmt Karte .



- ▶ Die Eintrittskarte schickt euch zum Eiffelturm (Tour Eiffel).

Nehmt Karte .



## TOUR EIFFEL

- ▶ Gebt eure Eintrittskarte am Kartenschalter ab:

$$+28 + 25 = 53$$

Nehmt Karte .



$$+28 +$$



$$=$$



- ▶ Beachtet die Nachricht von Marcells Bande auf Karte  nicht weiter.

Erinnert euch, in welcher Reihenfolge ihr die Orte besucht habt:

DENFERT-ROCHEREAU – MONTMARTRE –  
NOTRE-DAME – MONTPARNASSE – TOUR  
EIFFEL. Öffnet Maschine  und drückt  
nacheinander die Symbole dieser Orte.

Ihr erhaltet das Wort PALAIS.

Nehmt Karte .



1



2



3



4



5



# JARDIN DU GRAND PALAIS J

- Falls ihr noch nicht wisst, wer der Dächerdieb ist, schaut euch noch bei OPÉRA und CONCORDE um.  
Nehmt die Karten K und C.

Ich habe gehört, der Lump ist gerade in der Nähe der **Opéra**. Er scheint überall gleichzeitig zu sein!

Angeblich ist der Dächerdieb gerade am Place de la **Concorde**.



- Mit all diesen Informationen kommt ihr zu dem Schluss, dass der Dächerdieb eine Elster sein muss, die glänzende Objekte liebt und mühelos von Dach zu Dach fliegt.  
Nehmt das Seil, um auf den Baum zu klettern:

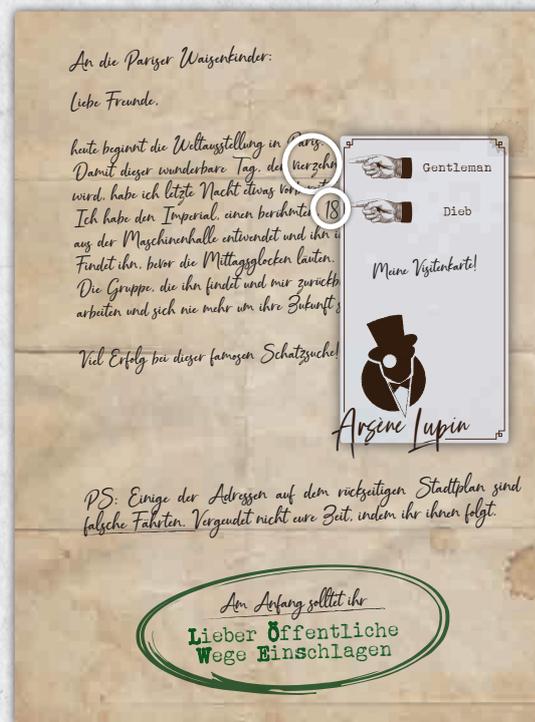
$$+40 + \text{12} = \text{52}$$

Nehmt Karte 52.



- Um den Code für das Zahlenschloss der Truhe (52) zu finden, müsst ihr euren Stadtplan wieder umdrehen und Arsène Lupins Visitenkarte auf den Brief legen: Zeichen und Signatur beider Dokumente müssen genau übereinanderliegen. Die beiden Finger zeigen auf zwei Zahlen: vierzehn und 18.  
Gebt den Code 1418 in Maschine 52 ein.

Exzellent! Arsène Lupine nimmt euch unter seine Fittiche.  
Nie wieder zurück ins Waisenhaus!



Besucht uns auf [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr) und [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de).

