

UNLOCK!

GAME ADVENTURES

LÖSUNG SHEFT



WICHTIG: NUR LESEN, WENN IHR NICHT WEITERKOMMT.

**LEST DIESES HEFT ERST, WENN IHR IM ABENTEUER FESTSTECKT UND EUCH DIE HINWEISE ODER LÖSUNGEN IN DER APP NICHT WEITERHELFE
ODER WENN IHR DAS ABENTEUER BEREITS ABGESCHLOSSEN HABT.**

ZUG UM ZUG.....	3
MYSTERIUM.....	9
PANDEMIC.....	15

ZUG um ZUG

Alan R. Moon





ZUG um ZUG

Alan R. Moon

Schwierigkeit:

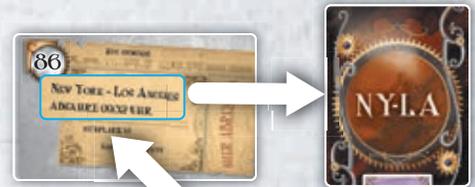


NEW YORK

► Euer Abenteuer beginnt in der Nachrichtenredaktion. Haltet euch nicht mit Katzen (+41) oder Immobilien (+21) auf. Was für euch, und vor allem für den Chefredakteur (49), von Interesse ist, ist der Artikel über die Eisenbahn-Baroness (+31). $49 + 31 = 80$. Nehmt Karte 80.



► Der Chefredakteur gibt euch dann eine hochmoderne Kamera (9) und eine Fahrkarte (86). Die Fahrkarte gibt die Abfahrt- und Ankunftsstadt an: **New York – Los Angeles**. Die Strecke NY – LA ist auch auf der Rückseite einer der Karten zu sehen. Nehmt Karte NY-LA.



► Jetzt, da ihr euren Zug gefunden habt, müsst ihr euren Waggon finden. Auf Karte 98 seht ihr eine Reihe von Zahlen (68, 69 und 70), die den Waggonen entsprechen. Jeder Waggon hat 10 Sitzplätze. Wenn ihr diese Zahlenfolge weiterführt, sind in Waggon 71 die Sitzplätze 41 bis 50 und in Waggon 72 die Sitzplätze 51 bis 60. Euer Sitzplatz ist Nr. 57, ihr müsst also in Waggon 72. Nehmt Karte 72.

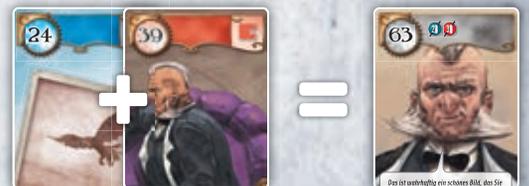


WALTER BAKER

► Im Barwagen trifft ihr Walter Baker (39). Wenn ihr seine Beschreibung auf Karte T lest, erfahrt ihr, dass er leidenschaftlich gerne jagt, besonders Vögel. Geht zu Abteil 15 und macht durch das Fenster ein Bild des Vogels, indem ihr die Kamera in der App verwendet. Nehmt Karte 24.



► Zeigt Walter das Bild, das ihr von dem Vogel gemacht habt, um ihn zum Reden zu bringen. Hört ihm aufmerksam zu, da es sich um einen Hinweis für später handelt. $24 + 39 = 63$. Nehmt Karte 63.



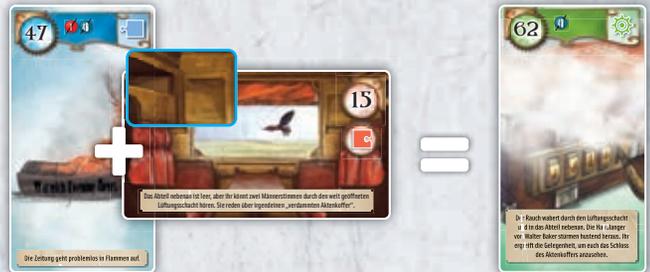
- Ihr müsst Walters Handlanger ablenken. Dafür müsst ihr die verborgene Zahl (1) auf dem Streichholzbriefchen (10) entdecken. Dadurch zündet ihr ein Streichholz an.

Verwendet das Streichholz, um die Zeitung anzuzünden:

$46 + 1 = 47$. Nehmt Karte 47.



- Werft die brennende Zeitung (47) in Abteil 15. Der Rauch wabert nun durch den Lüftungsschacht in Abteil 14 nebenan. $47 + 15 = 62$. Nehmt Karte 62.



- Die Handlanger verlassen ihr Abteil und ihr nutzt die Gelegenheit, um euch den Aktenkoffer anzuschauen. Er ist mit einem Code gesichert. Maschine 62 zeigt vier Rädchen, an denen ihr drehen könnt. Stellt die Symbole, die in Walters Geschichte (63) erwähnt wurden, in der richtigen Reihenfolge ein: JÄGER, HIRSCH, BLATT und dann REBHUHN. Drückt zum Bestätigen den OK-Knopf. Nehmt Karte F.



- Ausgezeichnet! Ihr habt den Aktenkoffer geöffnet. Walters Handlanger werden jetzt jeden Moment zurückkommen. Ihr habt keine Zeit, das Dokument zu lesen, aber ihr könnt ein Bild davon machen, indem ihr die Kamera in der App verwendet. Nehmt Karte 53.



- Ihr erfahrt aus dem Text, den ihr fotografiert habt (53), dass Roys und Walters Linien nun nur noch eine bilden. Wenn ihr die rosa Linien (Karte T – Roy) mit den gelben Linien (Karte T – Walter) auf Karte M verbindet, könnt ihr die Zahl 51 sehen. Nehmt Karte 51.



SAINT LOUIS

- Auf dem Bahnsteig (51) bekommt ihr mit, wie zwei Leute hinter Walter, der euren Blick teilweise versperrt, etwas austauschen. Um die Szene besser beobachten zu können, müsst ihr dem Hund die Kekse zuwerfen. Der Hund rennt ihnen hinterher und schleift dabei sein Herrchen mit. Ihr habt nun freie Sicht. $34 + 7 = 41$.

Nehmt Karte 41.



- Diese beiden Personen (41) scheinen etwas im Schilde zu führen. Macht ein Bild (40) als Beweis für diesen verdächtigen Austausch.

Nehmt Karte 40.

Anschließend macht die App euch auf die bevorstehende Abfahrt des Zugs nach Santa Fe aufmerksam. **Nehmt Karte C.**



GRACE BAKER

- Im Barwagen trifft ihr Grace Baker (87). Helft ihr, die benötigte Anzahl an Brücken für das letzte Bauwerk zu bestimmen. Wenn man bedenkt, dass die unterste Stufe jeder Pyramide eine Brücke mehr als die davor hat, zählt ihr $6+5+4+3+2+1$ zusammen, um die Antwort zu erhalten: 21 Brücken. **Nehmt Karte 21.**



- Ihr beschließt, Grace zu erzählen, dass sich etwas hinter ihrem Rücken abspielt. Zeigt ihr das Bild von der Abmachung zwischen Roy und Walter Baker.

$53 + 21 = 74$. **Nehmt Karte 74.**

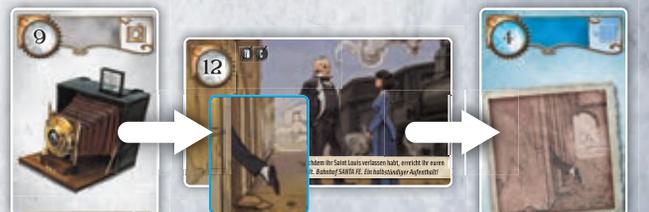


- Grace (74) wird wütend und verbietet dem Zug, ihr Eisenbahnnetz zu nutzen. Ignoriert die grünen Linien (T – Grace) und zählt die Kästchen auf den Karten (M und N), um den schnellsten Weg von Saint Louis nach Santa Fe zu finden. Zwei Strecken sind möglich: Die südliche (durch Little Rock) hat 13 Kästchen, während die nördliche (durch Omaha) nur 12 Kästchen hat. **Nehmt Karte 12.**



SANTA FE

- Auf dem Bahnsteig in Santa Fe (12) erhascht ihr einen Blick auf einen Mann, der den Bahnsteig eilig verlässt. Macht ein Bild von ihm (4), bevor er außer Sichtweite ist. **Nehmt Karte 4.** Dann bricht der Zug nach Los Angeles auf. **Nehmt Karte 42.**



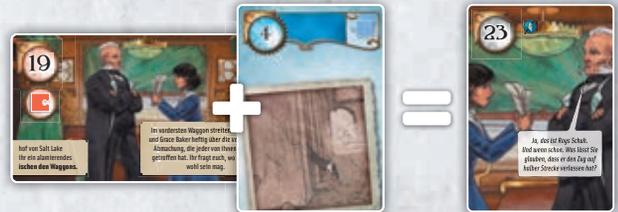
► An Bord des Zugs kommt ihr mit Ms. Smith ins Gespräch, die ihr von dem Bild (40) wiedererkennt. Zeigt ihr das Bild, das ihr auf dem Bahnsteig in Saint Louis gemacht habt, um mehr über den Austausch herauszufinden: $40 + 42 = 82$. **Nehmt Karte 82**.



► Ms. Smith (82) bricht das Gespräch ab und geht. Macht ein Bild (36) von ihrer Tasche, da sie etwas Verdächtiges enthält. **Nehmt Karte 36**.



► In Waggon 19 streiten sich Grace und Walter über Roy. Zeigt ihnen das Bild (4). Ihr habt Roys Schuh auf dem Bild erkannt (er ist auch auf den Karten 16 und 40 sichtbar). $4 + 19 = 23$. **Nehmt Karte 23**.



► Ihr hört zwischen den Waggonen 17 und 19 ein beunruhigendes Geräusch. **Nehmt Karte 18**, um herauszufinden, was passiert ist. Ihr seht, dass die Kupplungen die verborgene Zahl 33 bilden, während sie sich trennen. **Nehmt Karte 33**.

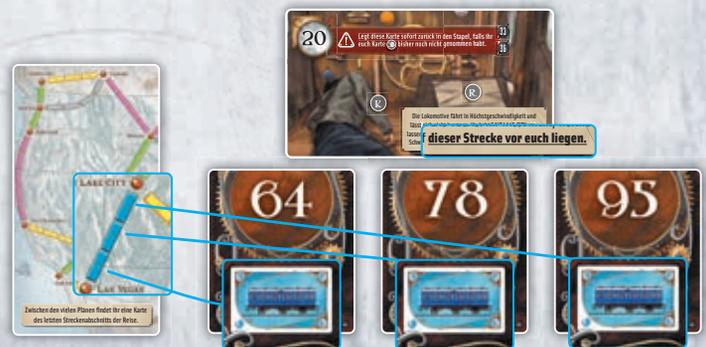


► Ms. Smith hat die Waggonen abgekoppelt und die Lokomotive ist außer Kontrolle. Um den Zug zu stoppen, müsst ihr zur Lokomotive gelangen. erinnert euch an den Text auf Karte 19: „Im vordersten Waggon streiten sich ...“ Die Lokomotive liegt also direkt vor Waggon 19 und kann nur Karte 20 sein. Außerdem ist auf der Rückseite von Karte 20 eine Lokomotive abgebildet, die diese Hypothese bestätigt. **Nehmt Karte 20**.

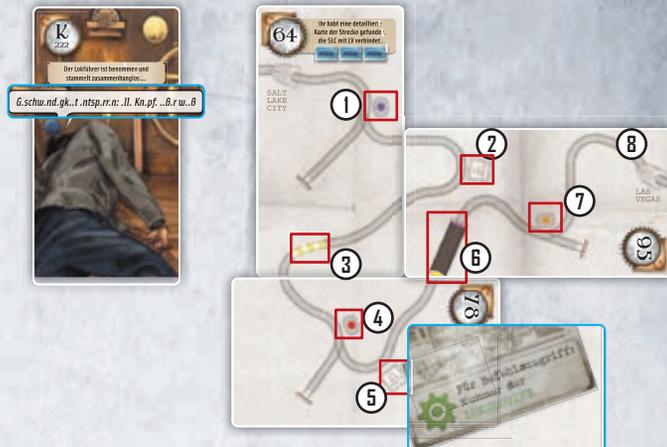


WAS IST MIT DEM LOKFÜHRER LOS?

► Der Lokführer ist benommen. Ihr seid auf euch allein gestellt und müsst herausfinden, auf welcher Bahnlinie ihr seid. Im Moment seid ihr irgendwo zwischen Salt Lake City und Las Vegas. Findet diesen Abschnitt auf Karte R. Er besteht aus 3 blauen Kästchen. Auf den Rückseiten der verbleibenden Karten bemerkt ihr, dass auf drei von ihnen ein blauer Waggon abgebildet ist. **Nehmt die Karten 64, 78 und 95**.

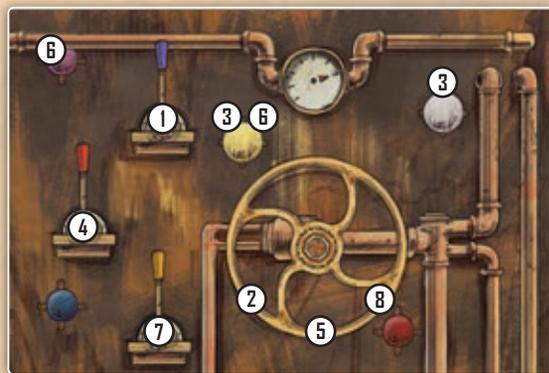


- ▶ Bildet die Karte der Strecke SLC – LV und gebt die Nummer der Lokomotive ein, wie auf Karte 78 angegeben. Die Lokomotive ist Karte 20: Öffnet Maschine 20 in der App. Bevor ihr sie verwenden könnt, müsst ihr verstehen, was der Lokführer (K) euch sagt, indem ihr die Vokale ergänzt: „Geschwindigkeit entsperren: Alle Knöpfe außer weiß.“ Drückt also alle Knöpfe außer den weißen, um die Geschwindigkeit anpassen zu können.



- ▶ Ihr müsst Maschine 20 der Strecke entsprechend verwenden. Befolgt diese Schritte, um Las Vegas sicher zu erreichen:

- 1 Bewegt den lila Hebel nach links.
- 2 Dreht am Steuerrad, um die Geschwindigkeit auf 3 zu verringern.
- 3 Drückt die Knöpfe in der folgenden Reihenfolge: Gelb, Weiß, Gelb, Weiß, Gelb und Weiß.
- 4 Bewegt den roten Hebel nach links.
- 5 Dreht am Steuerrad, um die Geschwindigkeit auf 2 zu verringern.
- 6 Der Zug fährt in einen Tunnel. Es ist schwierig, die Knöpfe zu sehen, aber das schafft ihr! Drückt die Knöpfe in der folgenden Reihenfolge: Gelb, Rosa, Gelb, Rosa, Gelb und Rosa.
- 7 Bewegt den orangenen Hebel nach links.
- 8 Verringert die Geschwindigkeit auf 0, um den Zug am Bahnhof anzuhalten.



Für jeden Schritt, den ihr richtig durchführt, leuchtet ein grünes Licht auf.

Das ist die Story eures Lebens! Ihr setzt alle Teile eurer Ermittlung zusammen und schreibt einen Artikel über den sensationellen Eisenbahnmagnaten-Fall. Euer Artikel sorgt für Schlagzeilen in der *New York Times*.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!



MYSTERIUM





Auf dem Weg zum Herrenhaus

Ihr seid im Wagen des Hauptkommissars auf dem Weg zum Herrenhaus. Lest die Dokumente, die euch der Graf zugeschickt hat (P). Habt ihr den Blitz auf Karte A gesehen, der wie eine 4 aussieht? Und den auf Karte 18, der wie eine 3 aussieht?

Nehmt Karte 43.

Mithilfe von Maschine 43 könnt ihr euch Karte 43 ansehen. Wenn es blitzt, erscheint dort eine 10 auf dem Tor. **Nehmt Karte 10.**

Habt ihr in den Rückspiegel geschaut? Die Nummer ist gespiegelt, es ist also keine 08, sondern eine 80. Der Geist versucht zum ersten Mal, mit euch zu kommunizieren. **Nehmt Karte 80.**



Das Herrenhaus

Die Haushälterin (12) begrüßt euch und führt euch durch das Herrenhaus. Nutzt den Grundriss (P), um die Räume korrekt auszulegen:

- Der Salon (10) ist ganz unten (wie im Grundriss zu sehen).
- Der einzige Raum, der rechts direkt mit dem Salon verbunden ist, ist das Herrenzimmer (20).
- Das Schwimmbecken (70) befindet sich im Zentrum des Herrenhauses, wo auch der Hauptkommissar (90) auf euch wartet.
- Die Küche (40) liegt auf der zum Salon gegenüberliegenden Seite des Schwimmbeckens, also ganz oben.
- Die Schlafkammer (50) ist nicht direkt mit der Küche verbunden, sie muss also einer der Räume sein, die mit dem Salon verbunden sind. Da das Herrenzimmer rechts ist, muss die Schlafkammer links sein.
- Um zum Badezimmer (60) zu gelangen, muss man das Glashaus und dann die Küche durchqueren. Da das Badezimmer nicht neben der Schlafkammer ist, muss es oben rechts sein.
- Der letzte fehlende Raum ist das Glashaus (30), das oben links sein muss.

Ihr sucht nach dem Geist. Wenn ihr euch die ausgelegten Karte zusammen anschaut, könnt ihr eine grünliche Präsenz erkennen, die über alle Karten hinweg eine 0 bildet. **Nehmt Karte 0.**



Die ersten Visionen: Der ORT

- Der Geist taucht vor euren Augen auf. Führt ihn zum Ouija-Brett im Salon, um mit ihm zu kommunizieren: $10 + 9 = 19$.
- Der Geist zeigt auf die Buchstaben E, I, L, S und W, ihr kennt aber die richtige Reihenfolge nicht. Doch er buchstabiert seinen Namen. Der einzige passende Name auf Karte P ist LEWIS. Führt in der App den Zeiger auf dem Ouija-Brett (Maschine 36) nacheinander über die Buchstaben L-E-W-I-S und ihr empfangt eure erste Vision zum ORT: Karte 48 .



- Der Geist scheint überall im Herrenhaus seltsame Hinweise hinterlassen zu haben. Legt die Murmeln (U) für den Moment beiseite. Ihr habt bestimmt schon bemerkt, dass auf allen Autos Zahlen stehen. Außerdem haben die Autos die gleichen Farben wie die Klangstäbe des Xylofons (88), das wiederum selbst die Form eines Autos hat.

- Auto 1 im Glashaus (30) ist grün.
 - Auto 2 in der Vision (80) ist gelb.
 - Auto 3 auf dem Poster in der Schlafkammer (50) ist grün.
 - Auto 4 auf dem Boden der Schlafkammer (50) ist orange.
 - Auto 5 im Regal im Herrenzimmer (20) ist pink.
- Spielt in der App die Noten in dieser Reihenfolge auf dem Xylofon (Maschine 88): Grün, Gelb, Grün, Orange und Pink. Dadurch zieht ihr erneut die Aufmerksamkeit des Geistes auf euch und ihr empfangt die zweite Vision zum ORT: Karte 32 .



- Ihr habt nun beide Visionen zum ORT empfangen. Sprecht mit dem Hauptkommissar (P), um ihm eine Antwort zu geben. Wählt das BADEZIMMER. Daraufhin erhaltet ihr von ihm einen Polizeibericht (R) und eine unverständliche Nachricht (37).



Die nächsten Visionen: Die WAFFE

- Da die Nachricht rückwärts geschrieben ist, könntet ihr sie in einem Spiegel besser lesen. Praktischerweise gibt es einen im Badezimmer: $60 + 37 = 97$. Nehmt Karte 97 .



► „Drei ihrer Art befinden sich im Herrenhaus.“ Vielleicht sind euch ja schon die drei Uhren im Herrenhaus aufgefallen, die alle eine andere Uhrzeit zeigen. Die Zeiger geben euch wichtige Informationen zur Kombination des Tresors (6):



Die großen Zeiger sagen euch, aus welchen Werten die Kombination besteht und die kleinen Zeiger geben euch die Reihenfolge für die Kombination an.

- Die Uhr in der Küche (40) bestimmt den ersten Wert (der kleine Zeiger zeigt auf die 1). Ihr großer Zeiger zeigt auf die 4.
- Die Uhr in der Schlafkammer (50) bestimmt den zweiten Wert (der kleine Zeiger zeigt auf die 2). Ihr großer Zeiger zeigt auf die 2.
- Die Uhr im Herrenzimmer (20) bestimmt den dritten Wert (der kleine Zeiger zeigt auf die 3). Ihr großer Zeiger zeigt auf die 1.



Die Tresorkombination ist also 421. **Nehmt Karte 22.**

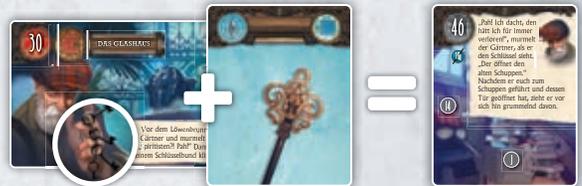
► Als ihr die Medaille (+3) wieder an ihren eigentlichen Platz im Herrenzimmer hängt, taucht der Geist auf: 20 + 3 = 23. **Nehmt Karte 23.**



► Lest die Informationen in Maschine (23) möglichst genau. Einer von euch kann euch helfen, die Kartennummer der nächsten Vision herauszufinden. Er kann eure Fragen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten.

Die gesuchte Karte ist Karte 24. Ihr seid auf Karte 23 und steht also wortwörtlich kurz vor der nächsten Version.

► Der Gärtner im Glashaus ist gleichzeitig der Schlüsselhüter des Herrenhauses und kann euch bestimmt sagen, was der Schlüssel öffnet: 30 + 16 = 46. **Nehmt Karte 46.**



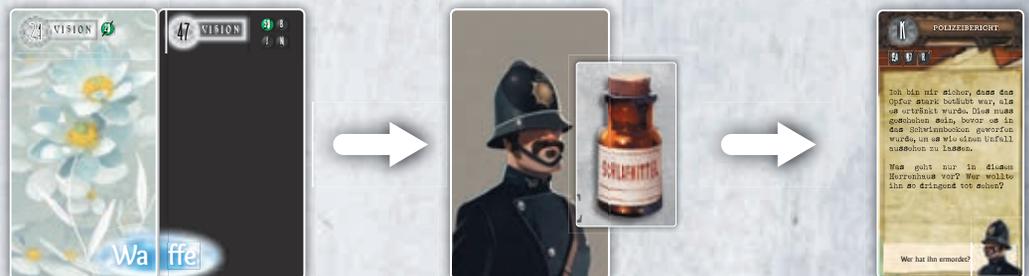
► Im Schuppen angekommen findet ihr den dritten Teil der OBJEKTE (J). Legt die Karte zwischen die Karten B und N. Wenn ihr das Pendel (53) über diese 3 Karten haltet, schwingt es aus und bildet die Zahlen 4 und 7.

Nehmt Karte 47.



► Ihr habt nun beide Visionen zur WAFFE empfangen. Sprecht mit dem Hauptkommissar (1) und wählt das Schlafmittel. Der Hauptkommissar gibt euch den nächsten Teil seines Polizeiberichts.

Nehmt Karte 1.



BLUMEN/PFLANZEN + SCHWARZ/NACHT → SCHLAFMITTEL

▶ Kurz darauf hört ihr ohrenbetäubenden Lärm aus der Küche.

Nehmt Karte 63.

▶ Der Geist hat euch eine verborgene Botschaft in der Küche hinterlassen:

Das verstreute Besteck auf dem Boden (63) bildet eine 44.

Nehmt Karte 44.



▶ Im Schuppen habt ihr einen eingestaubten Rennfahrerhelm (14) gefunden. Wenn ihr in der App die Gläser sauber wischt, empfangt ihr eine weitere Vision vom Geist.

Nehmt Karte 17.



▶ Auf der herausgerissenen Tagebuchseite werden Bücher erwähnt.

Lewis' Lieblingsbücher stehen im Regal. Ihr begeht euch mit der Seite sofort in den Salon: $10 + 42 = 52$. **Nehmt Karte 52.**



▶ Lewis hat Folgendes geschrieben: „Der Hebel ist hinter meinen Lieblingsbüchern im Regal versteckt“. Aus eurer bisherigen Ermittlung könnt ihr folgern, dass Autos sein Lieblingshobby sind. Nehmt immer den ersten Buchstaben der Bücher über Autos:

Fantastische Automobile und wo sie zu finden sind; Über die Entstehung der Wagen; Nachts unter der Autobrücke; Fahrenheit 250 – Woran Sie gutes Motoröl erkennen; Zweitausend Meilen über die Straße; Ene, mene, Piste – Wie Sie Ihr Kind zum Autonarren erziehen; Homo Raser; Nur über meine Weiche – Familie Baker gegen die Automobilindustrie. Dadurch erhaltet ihr das Wort **FÜNFZEHN**. **Nehmt Karte 15.**



FÜNFZEHN



▶ Der Knauf des Hebels, der hinter den Büchern versteckt war, hat die Form eines Löwenkopfes. Es ist also zu vermuten, dass er etwas mit dem Löwenbrunnen im Glashaus zu tun hat: $30 + 15 = 45$.

Nehmt Karte 45.



▶ Der Löwenbrunnen hat sich zur Seite bewegt und eine steinerne Bodenplatte mit Elementarsymbolen (45) offenbart. Das Buch „Elementarmagie“ wurde zwar gestohlen (vgl. Karte 42), aber der Geist hilft euch durch die Murmeln (11). Die Symbole müssen so angeordnet werden, wie die Murmeln es vorgeben.

Nehmt Karte 7.



- Um das stumpfe Messer verwenden zu können, müsst ihr es zuerst wetzen. Geht zum Koch, der euch dabei hilft: $40 + 21 = 61$.

Nehmt Karte .



- Nutzt das gewetzte Messer, um das Seil, mit dem die Truhe zugeknötet ist, zu zertrennen: $7 + 61 = 68$.

Nehmt Karte .

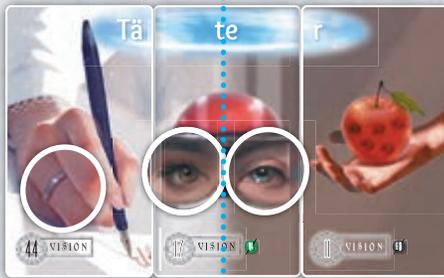


- Ihr habt einen wertvollen Schatz gefunden: ein Fabergé-Ei! Als ihr es berührt, empfangt ihr eine dritte Vision.

Nehmt Karte .



- Ihr habt nun alle drei Visionen zum TÄTER empfangen. Sprecht mit dem Hauptkommissar () durch die Tagebuchseite () habt ihr vielleicht schon herausgefunden, dass es zwei Täter gibt. (Jemand, der nicht Lewis war, hat eine rote Notiz an eine weitere Person geschrieben.) Mithilfe der Visionen könnt ihr sie identifizieren: die Haushälterin (braune Augen, Ring, rote Schrift) und der Koch (blaue Augen, Essen, Tagebuchseite aus der Küchenschublade). Wählt beide Täter und bestätigt eure Eingabe. Nehmt Karte .



RING/
ROTE
SCHRIFT + BRAUNES
AUGE/
FRAU

BLAUES
AUGE/
MANN + ESSEN/
GIFT

HAUSHÄLTERIN
KOCH

Dank eurer ungeheuren Talente als Spiritisten und eurer genialen Auffassungsgabe beim Interpretieren der Visionen aus dem Jenseits konntet ihr dem Hauptkommissar helfen, die Täter festzunehmen. Lewis' Geist kann nun in Frieden ruhen.

GUT GEMACHT!





PANDEMIC



PANDEMIC

Schwierigkeit:



DIE FORSCHUNGSSTATION

Eure Mission beginnt in **Atlanta**. Bevor ihr das Notfallzentrum verlasst, bittet ihr die Wissenschaftlerin, eine Blutprobe von einem Patienten zu nehmen:

+ = . Nehmt Karte .



Identifiziert dann die 6 Städte, die Graham Cook, Patient Null, auf seinen Reisen infiziert hat. Jedes Mitglied eures Teams hat ein Flugticket. Darauf erkennt ihr die 6 Stops von Graham Cooks Reise: **Atlanta** (ATL), **London** (LDN), **Lima** (LMA), **Delhi** (DEL), **Hongkong** (HKG) und **Khartum** (KTM). Legt die 6 Würfel auf diese 6 Städte auf den Quarantäne-Plan.



Um diese weltweite Pandemie zu bekämpfen, müsst ihr ein Forschungszentrum aufbauen. Der Betriebsexperte (41) sagt, dass es in der einzigen Stadt „ohne direkte Verbindung zu den sechs infizierten Städten“ sein muss. Allein St. Petersburg erfüllt diese Bedingung.

Drückt den -Knopf in der App, um euch vom Logistiker (9) nach St. Petersburg bringen zu lassen. Wählt in der App St. Petersburg aus und bestätigt die Wahl. Nehmt Karte 33.



Im Laufe eures Abenteuers wird euch der Sanitäter in der App bitten, epidemische Notfälle zu managen. Ihr müsst euch eure Antworten merken, um bei seinen nächsten Anfragen die korrekten Antworten geben zu können.

- Anfrage:** Ihr beginnt damit, die Seuche in genau einer infizierten Stadt pro Farbe einzudämmen. Es gibt hier keinen Haken, wählt einfach eine infizierte Stadt in jeder Farbe aus: gelb, blau und rot.
- Anfrage:** Wählt dieselben drei Städte wie zuvor, in derselben Reihenfolge.
- Anfrage:** Wählt die anderen drei Städte in der folgenden Reihenfolge aus: blau, gelb, dann rot.
- Anfrage:** Wählt die 6 Städte in derselben Reihenfolge aus wie zuvor.
- Anfrage:** Wählt zuletzt die 6 Städte in umgekehrter Reihenfolge aus.

Mit jeder richtigen Antwort erhaltet ihr ein paar Minuten auf euren Timer.



BEISPIEL:

1. ATLANTA, LONDON, DELHI
2. ATLANTA, LONDON, DELHI
3. KHARTUM, LIMA, HONGKONG
4. ATLANTA, LONDON, DELHI, KHARTUM, LIMA, HONGKONG
5. HONGKONG, LIMA, KHARTUM, DELHI, LONDON, ATLANTA

► Das Forschungszentrum in St. Petersburg wird gerade gebaut. Der Betriebsexperte hilft dabei, die Bauarbeiten abzuschließen:

$$33 + 41 = 74. \text{ Nehmt Karte } 74.$$



DIE GELBE VARIANTE

► Nachdem die Konstruktion des Forschungszentrums abgeschlossen ist, könnt ihr eure Forschung beginnen. Der Mitarbeiter des Labors (12) bittet euch, die Systematik der gelben Variante zu identifizieren. Öffnet dafür das Mikroskop (88), um die Blutprobe aus Atlanta (54) zu untersuchen. Dann bestimmt ihr mithilfe des Computers (1) die Virus-Systematik (14). Die Spike-Proteine sind gelb (X = 1) und sie sind wie Dreiecke geformt (Y = 4). Überbringt dem Mitarbeiter des Labors diese wichtigen Informationen: 12 + 14 = 26. Nehmt Karte 26.



► Ihr habt nun ein Heilmittel für die gelbe Variante. Benachrichtigt den Sanitäter, um den internationalen Impfplan zu erhalten:

$$67 + 20 = 87. \text{ Nehmt Karte } 87.$$



► Gemäß des Impfplans (87) müsst ihr die Impfungen in einer Stadt beginnen, die direkt mit 2 Städten verbunden ist, die mit derselben Variante infiziert sind. Nur Mexiko-Stadt ist mit den beiden Städten verbunden, die mit der gelben Variante infiziert sind (Atlanta und Lima). Nutzt den 🌐-Knopf in der App, um dorthin zu gelangen. Scannt dann den QR-Code des gelben Heilmittels (20).



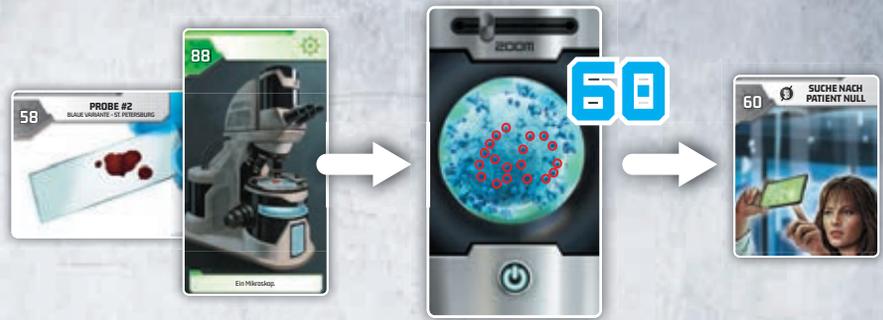
DIE BLAUE VARIANTE

► Gut gemacht! Die Impfungen für die gelbe Variante sind gestartet. Jetzt müsst ihr an den anderen Varianten arbeiten. Außerdem fühlt sich der Labormitarbeiter (26) nicht gut. Behaltet seinen Fall in dieser Pandemie im Blick. Nehmt eine Blutprobe, um zu überprüfen, ob er mit dem Virus infiziert wurde:

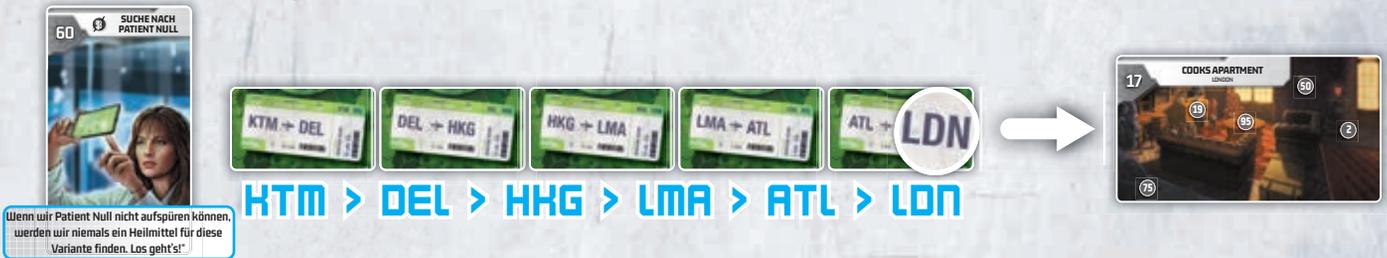
$$26 + 32 = 58. \text{ Nehmt Karte } 58.$$



- ▶ Betrachtet die Probe (56) unter dem Mikroskop (88). Diese Variante hat Spike-Proteine (die kurzen dunkelblauen), die bislang nicht in der Datenbank registriert wurden. Konzentriert euch auf die Platzierung dieser Spike-Proteine. Sie bilden eine 60. **Nehmt Karte 60.**



- ▶ Um ein Heilmittel für die blaue Variante zu entwickeln, benötigt ihr Patient Null, Graham Cook. Aber wo ist er? Die Flugtickets geben euch seinen letzten bekannten Aufenthaltsort. Wenn ihr sie mithilfe ihres Datums in die richtige Reihenfolge bringt, seht ihr, dass seine Reise in London (LDN) endete. Nutzt also den -Knopf in der App, um nach London zu gelangen. **Nehmt Karte 17.**



Wenn ihr Patient Null nicht aufspüren können, werden wir niemals ein Heilmittel für diese Variante finden. Los geht's!

- ▶ In Graham Cooks Apartment angekommen erfahrt ihr aus einem Brief (95), dass er bereits zu einer neuen Expedition aufgebrochen ist. Ihr müsst also Details zu seinem Aufenthaltsort finden. Beginnt damit, euch seinen Safe (2) und den majestätischen Kelch darauf anzusehen. Es ist derselbe Kelch wie auf dem Bild der Ausgrabungsstätte (75). Der Fundort des Kelchs an der Ausgrabungsstätte gibt euch den Code. Der Safe zeigt euch die Reihenfolge der Koordinaten: erst gelb, dann lila. Öffnet Maschine (2) in der App und gebt den Code 1016 ein. **Nehmt Karte 69.**



- ▶ Der Brief (95) verrät, dass Cook London mit einem Boot verlassen hat. Der Papierstreifen (80) liefert euch die Route, die er genommen hat. Die Buchstaben deuten auf die Himmelsrichtungen hin: **W = WESTEN, S = SÜDEN, E = EAST/OSTEN und N = NORDEN**. Die Zahlen weisen auf die Anzahl der Felder auf dem Quarantäne-Plan hin. Beginnt in London und zählt 4 Felder nach Westen ab, dann 16 nach Süden, 20 nach Osten, 3 nach Norden, 8 nach Osten, 3 nach Norden und dann 1 nach Westen. So gelangt ihr nach Hongkong. Nutzt dann den -Knopf in der App, um dorthin zu gelangen.

Nehmt Karte 16.



- ▶ Ihr kommt im Notfallzentrum in **Hongkong** an. Am Eingang steht ein Soldat, der euch dabei helfen könnte, Patient Null ausfindig zu machen. Zeigt ihm das Bild von Graham Cook. $16 + 50 = 66$.

Nehmt Karte 66.



- Ihr fliegt in einem Helikopter über Hongkong (66). Schaut euch Hongkong auf dem Quarantäne-Plan genau an. Durch den roten Würfel könnt ihr eine +18 erkennen. Fliegt mit dem Helikopter dorthin. $66 + 18 = 84$. **Nehmt Karte 84.**



- Graham Cook hat **Hongkong** bereits wieder verlassen. Das zerknüllte Blatt (84), das ihr in seinem Hotelzimmer gefunden habt, deutet auf den nächsten Halt auf seiner Reise hin. Um herauszufinden, wohin er als Nächstes gereist ist, müsst ihr die Route korrekt auf den Plan übertragen, beginnend in **Hongkong**. Die Route führt nach Miami. Nutzt den -Knopf in der App, um dorthin zu gelangen. **Nehmt Karte 15.**



- Ihr findet heraus, dass Cook in einem Privatjet weitergefliegen ist, dessen Reichweite ihr kennt. Legt Karte 15 auf den Plan, um die Reichweite abzumessen. Es befinden sich zwei Städte in dieser Entfernung von **Miami**: **Istanbul** und **Khartum**. Ihr wisst allerdings, dass die Flughäfen aller infizierten Städte gesperrt sind. So könnt ihr **Khartum** ausschließen und wisst, dass Cook nach **Istanbul** gereist ist. Nutzt den -Knopf in der App, um dorthin zu gelangen. **Nehmt Karte 5.**



- Cook hat **Istanbul** bereits verlassen, aber dank der letzten Radarsignale des Towers (5) ist es möglich, seinen nächsten Halt herauszufinden. Cook ist zu einer Stadt geflogen, die jeweils drei Verbindungen von Atlanta, Khartum und Delhi entfernt ist. Die einzige Stadt, die diese Voraussetzungen erfüllt, ist **Essen**. Nutzt den -Knopf in der App, um dorthin zu gelangen. **Nehmt Karte 6.**



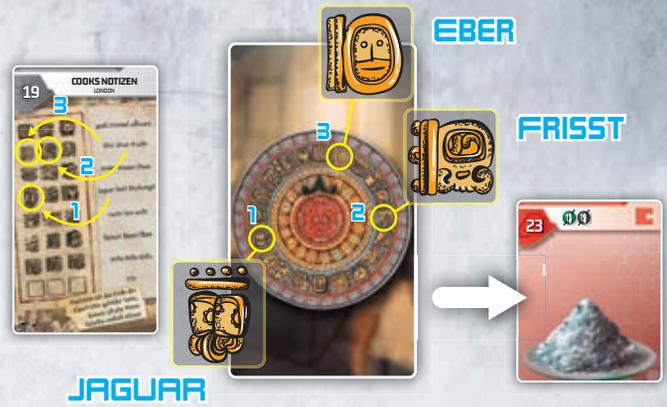
- Ihr habt ihn fast gefunden, er kann jetzt nicht mehr weit sein. Seinem Gästebucheintrag (6) zufolge gibt **ESSEN** auch seine „weitere Route“ vor. **ESSEN** ist nicht nur eine Stadt, sondern für den Briten auch eine Reihe von Richtungen: **EAST (OSTEN)/SÜDEN/SÜDEN/EAST (OSTEN)/NORDEN**. Wenn ihr diesen Anweisungen von Essen aus folgt, entdeckt ihr eine versteckte +39. Nehmt das Auto, um dorthin zu gelangen. $6 + 39 = 45$. **Nehmt Karte 45.**



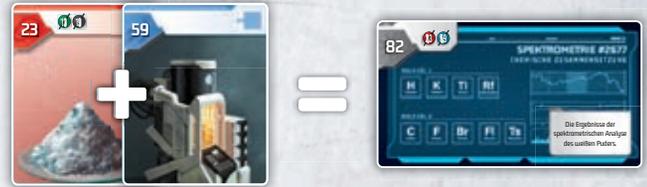
- Endlich findet ihr Patient Null. Keine Zeit zu verlieren! Nehmt eine Blutprobe: $45 + 32 = 77$. **Nehmt Karte 77.**



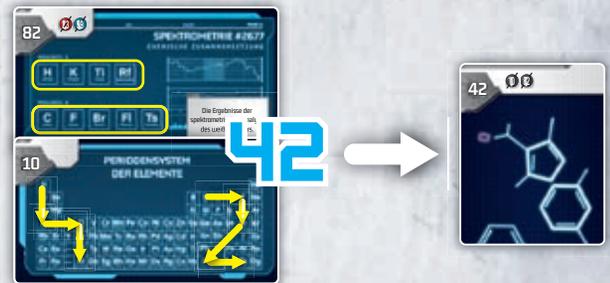
- Ihr müsst den Ursprung der Seuche finden. Hat diese weltweite Pandemie etwas mit der Maya-Scheibe (13) zu tun? Um sie zu öffnen, müsst ihr das Ende der Geschichte (19) herausfinden. Cooks Notizen geben euch die Übersetzungen der einzelnen Glyphen. Die Geschichte handelt von einem Eber an einem Fluss, der von einem Jaguar gejagt wird. Der Jaguar klettert auf einen Baum nahe des Flusses. Dann, nach einem Moment der Stille, könnt ihr euch vorstellen, wie der Jaguar den Eber frisst. Das Ende der Geschichte ist also „Jaguar frisst Eber“. Findet die entsprechenden Glyphen auf der Scheibe und wählt sie in der richtigen Reihenfolge aus, um die Scheibe zu öffnen. **Nehmt Karte 23**.



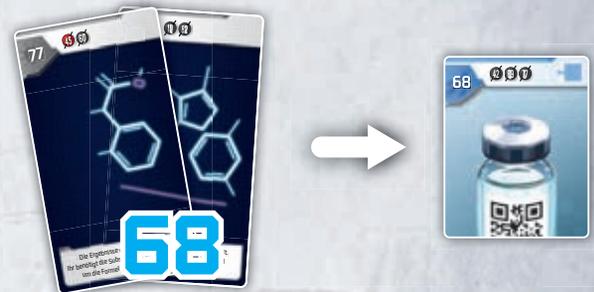
- Nutzt das Massenspektrometer, um das mysteriöse Puder zu analysieren, das ihr in der Maya-Scheibe gefunden habt: $23 + 59 = 82$. **Nehmt Karte 82**.



- Die Analyse des weißen Puders (82) zeigt 2 Moleküle. Überträgt die Elemente beider Moleküle nacheinander in das Periodensystem (10). Die Elemente H, K, Ti und Rf von Molekül 1 bilden eine 4. Die Elemente C, F, Br, Fl und Ts von Molekül 2 bilden eine 2. **Nehmt Karte 42**.



- Das weiße Puder hat also tatsächlich Graham Cook, Patient Null, infiziert und diese globale Pandemie ausgelöst. Um das blaue Heilmittel zu entwickeln, müsst ihr die Moleküle des weißen Puders (42) und von Cooks Blut (77) untersuchen. Legt sie so aufeinander, dass die gemeinsame Molekularstruktur (lila Linie) und das Sauerstoff-Atom (O) übereinanderliegen. Die Moleküle bilden nun die Zahl 68. **Nehmt Karte 68**.



- Wendet den internationalen Impfplan (87) an, um wie zuvor beim gelben Heilmittel herauszufinden, wo ihr die Impfungen mit dem neu entwickelten blauen Heilmittel beginnen müsst. Allein **Algier** ist direkt mit den beiden mit der blauen Variante infizierten Städten (**London** und **Khartum**) verbunden. Nutzt den -Knopf in der App, um dorthin zu gelangen, und scannt dann den QR-Code des blauen Heilmittels 68.



- Denkt daran, dass der Labormitarbeiter auch mit der blauen Variante infiziert war. Behandelt ihn also mit dem blauen Heilmittel: $26 + 68 = 94$. **Nehmt Karte 94**.

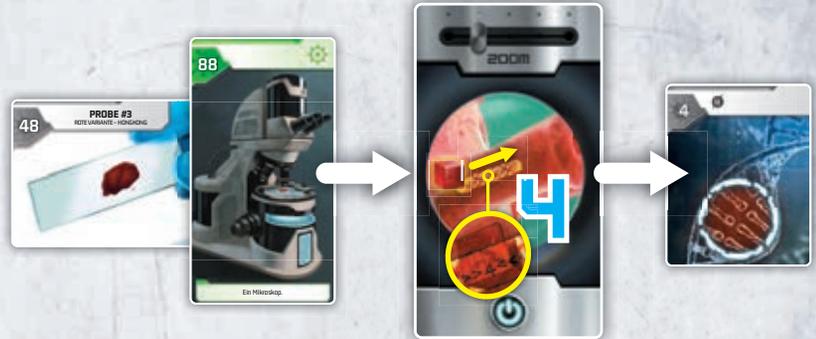


DIE ROTE VARIANTE

- Nun müsst ihr euch um die rote Variante kümmern. Nehmt eine Probe der Variante in **Hongkongs** Notfallzentrum. Dabei hilft euch wie immer die Wissenschaftlerin: $16 + 32 = 48$.
Nehmt Karte .



- Betrachtet die Probe der roten Variante () unter dem Mikroskop (). Zoomt näher heran, bis ihr die DNA sehen könnt. Um die DNA zu extrahieren, müsst ihr einen „Infrarot-Filter“ verwenden. Nehmt dafür einen der roten Würfel und schiebt ihn über den Bildschirm. In den Fragmenten der DNA könnt ihr eine 4 erkennen. **Nehmt Karte** .



- Um ein Heilmittel für die rote Variante zu entwickeln, müsst ihr die DNA des Virus manipulieren. Verwendet den Sequenzierer () und scannt die DNA der roten Variante (). Ihr könnt dann die Immundaten der ersten beiden Varianten herunterladen. **Nehmt die Karten**  **und** .



Hinweis: Falls euch Daten fehlen, bedeutet das, dass ihr die Impfungen mit dem entsprechenden Heilmittel noch nicht durchgeführt habt (gelbe Variante siehe S. 16, blaue Variante siehe S. 19).

- Korrigiert die Anomalien in der DNA, um das rote Heilmittel zu erhalten. Jede Basis ist eine logische Folge, die ihr vervollständigen müsst:
- Die erste ist eine einfache Wiederholung eines dreiteiligen Musters. Es fehlt ein Kettenglied mit gepunkteter Textur. Den Antikörpern der gelben Variante () zufolge besteht dieses Kettenglied aus den Proteinen T (Thymin), G (Guanin) und T (Thymin). Gebt also TGT in der App ein.
 - Die zweite Basis ist eine Wiederholung eines vierteiligen Musters. Es fehlt ein Kettenglied ohne Textur. Die Antikörper der blauen Variante () zeigen, dass es eine Textur aus AAA-Proteinen ist. Gebt AAA in der App ein.
 - Die dritte Basis ist symmetrisch. In der Mitte befindet sich das Kettenglied mit der Schachbrett-Textur. Das fehlende Glied hat also die schräg gestreifte Textur. Dies sind die GCT-Proteine. Gebt GCT in der App ein. **Nehmt Karte** .



- Wendet wieder den internationalen Impfplan (87) an, um herauszufinden, wo ihr das rote Heilmittel impfen sollt. Nur **Kolkata** ist direkt mit den beiden mit der roten Variante infizierten Städten (**Delhi** und **Hongkong**) verbunden. Nutzt den -Knopf in der App, um dorthin zu gelangen, und scannt den QR-Code des roten Heilmittels (11). **Nehmt Karte** (3).



DIE LILA VARIANTE

- Ihr habt die Impfungen mit allen drei Heilmitteln begonnen und nähert euch eurem Ziel. Doch Cooks Zustand ist besorgniserregend und keins der Heilmittel scheint zu wirken. Das bedeutet wahrscheinlich, dass ihr es hier mit einer neuen Variante zu tun habt. Nehmt eine neue Probe: (3) + (32) = (35). **Nehmt Karte** (35).



- Betrachtet die neue Probe (35) unter dem Mikroskop (88). Es ist eindeutig eine neue Variante der Seuche: die lila Variante. Das Heilmittel könnte eine Mischung aus dem blauen und roten Heilmittel sein (blau + rot = lila). Mischt die beiden zusammen: (11) + (68) = (79). **Nehmt Karte** (79).



- Ihr füllt etwas vom blauen und roten Heilmittel in ein Reagenzglas. Jetzt müsst ihr es nur noch gut durchschütteln, um eine lila Mischung zu erhalten. Öffnet Maschine (79) in der App und schüttelt euer Gerät. **Nehmt Karte** (90).



- Ihr müsst euch beeilen und Cook retten. Injiziert ihm etwas vom lila Heilmittel: $3 + 90 = 93$. **Nehmt Karte 93**.



- Ein letztes Mal müsst ihr noch den internationalen Impfplan (87) anwenden, um herauszufinden, wo ihr das lila Heilmittel impfen müsst. Dieses Mal gibt es allerdings keine bekannten Städte, die mit dem lila Virus infiziert sind. Ihr habt jedoch herausgefunden, dass die lila Variante eine Mischung aus der blauen und roten Variante ist. Nur **Riad** ist direkt mit einer Stadt verbunden, die mit der blauen Variante infiziert ist (**Khartum**), UND mit einer Stadt, die mit der roten Variante infiziert ist (**Delhi**). Nutzt den -Knopf in der App, um dorthin zu gelangen, und scannt dann den QR-Code des lila Heilmittels **90**. **Nehmt Karte 37**.



- Ihr habt alle Heilmittel entwickelt und bereitgestellt. Mit einem geeigneten Protokoll zur Verteilung der Heilmittel wird es euch gelingen, diese globale Pandemie zu besiegen. Ihr müsst die Heilmittel nun bestmöglich verteilen, um die relevanten Gebiete jedes Kontinents abzudecken. Nutzt die Teile aus dem Stanztableau vom Schachtelboden. Platziert sie auf jedem Kontinent und bedeckt mit ihnen die Gebiete, die durch die Verbindungen zwischen den Städten entstehen. Ihr könnt dann nacheinander für jede Variante eine Zahl erkennen: eine 5 für gelb, eine 2 für blau und eine 8 für rot. Öffnet Maschine **37** in der App und gebt den Code **528** ein.



IHR HABT DAS PROTOKOLL ZUR VERTEILUNG DES HEILMITTELS ERFOLGREICH AUFGESTELLT. DANK DER FÄHIGKEITEN EURES TEAMS IST DIE PANDEMIE NUN UNTER KONTROLLE. NACH EIN PAAR WOCHEN WIRD DIE SEUCHE VOLLSTÄNDIG AUSGELÖSCHT SEIN. IHR HABT DIE MENSCHHEIT GERETTET.

GUT GEMACHT!

UNLOCK!

DAS ESCAPE-SPIEL

VERSUCHT,
RECHTZEITIG
ZU ENTKOMMEN!



ENTDECKT DIE UNLOCK!-REIHE
und erlebt auch die bisherigen 27 Abenteuer
sowie viele kostenlose Demo-Abenteuer,
die ihr euch unter www.asmodee.de/unlock-demo
herunterladen und ausdrucken könnt.



MYSTERIUM

Ein Geist sucht das Herrenhaus heim. Nur mithilfe seiner Visionen können die Spiritisten die Wahrheit hinter seinem Verschwinden aufdecken!

Mysterium ist ein kooperatives Spiel, bei dem einer von euch die Rolle des Geists übernimmt und nur mithilfe von Bildkarten kommunizieren kann. Die anderen spielen als Spiritisten und müssen die Bildkarten interpretieren und so gemeinsam herausfinden, welche Verdächtigen, Orte und Objekte der Geist meint.

Folgt euren Eingebungen!



Dmitry Novitskiy & Oleg Sidorenko

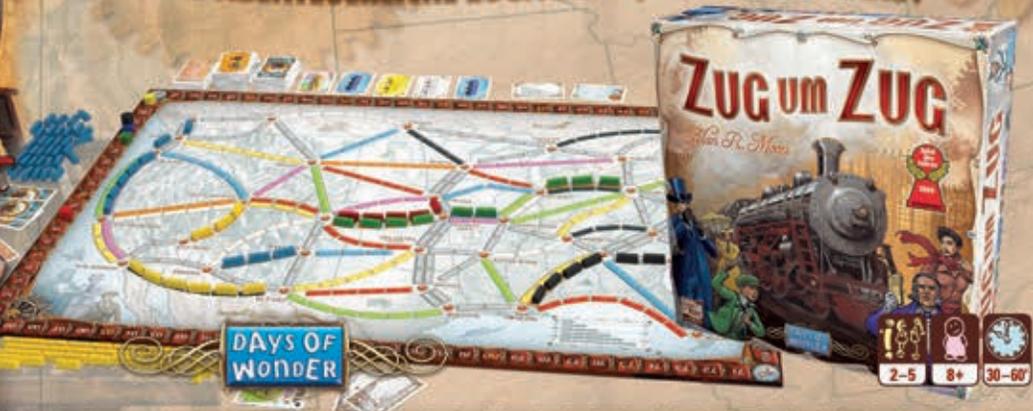
Xavier Collette & Igor Bortakov



ZUG um ZUG

Alan R. Moon

DIE ABENTEUERLICHE ZUGFAHRT QUER DURCHS LAND!



DAYS OF WONDER



PANDEMIC

In diesem kooperativen Spiel müsst ihr als Expertenteam vier tödliche Seuchen bekämpfen.

Ihr reist um die ganze Welt, um die Verbreitung der Seuchen zu verhindern und die nötigen Ressourcen zur Entwicklung der Heilmittel zu sammeln.

Ihr müsst zusammenarbeiten und eure individuellen Fähigkeiten gut nutzen, um die Seuchen einzudämmen, bevor sie die ganze Welt befallen.

Die Zeit drängt, da Ausbrüche und Epidemien die Verbreitung der Seuche beschleunigen.

Können ihr rechtzeitig die Gegenmittel entwickeln?



Chris Quilliams

Matt Leacock

