

DER ENGELSFLUG

MARKUSPLATZ

- Die Notiz am Stadtplan weist euch an, zum Markusplatz (➔+51) zu gehen, um euren Kontakt zu treffen. Mit eurer Gondel (15) könnt ihr dorthin fahren: ➔+51 + (15) = (66).
Nehmt Karte (66).



DER MASKENHÄNDLER

- Um unerkannt zu bleiben, braucht ihr eine Maske. Fahrt mit eurer Gondel (15) zum Maskenhändler (➔+32):
(15) + ➔+32 = (47).
Nehmt Karte (47).



- Der Maskenhändler (47) will euch belohnen, wenn ihr ihm helft.
Nehmt Karte (57).
- Die fehlende Maske ist die mit den drei kleinen Glocken und dem grün-orangen Stoff unten links in der App. Wählt sie aus und bestätigt die Eingabe. Als Dank für eure Hilfe gibt euch der Maskenhändler eine Maske.
Nehmt Karte (99).



EUER KONTAKT

- Ihr geht zum Markusplatz (66) und setzt eure Maske auf, um unerkannt zu bleiben. Legt die Maske (99) auf Karte (66). Da! Durch die Augen der Maske könnt ihr die Ziffern 8 und 2 sehen. Nehmt Karte (82).



- Ihr mischt euch unter das Volk (44). Die Notiz auf Karte (91) versteckt Hinweise, mit denen ihr euren Kontakt identifizieren könnt. Die Buchstaben **S**, **CH**, **W**, **A** und **N** sind mit roten Tintenflecken hervorgehoben. Euer Kontakt ist die Person mit dem Schwanenhut. Wählt sie in der App aus und bestätigt die Eingabe.



- Ihr erhaltet eine seltsame Nachricht vom „Schwan“. Legt ein Auge der Maske (99) auf die Gondel unter der Rialtostraße (92). Dreht dann die Maske, während ihr die Gondel im ersten Auge fokussiert haltet. Das andere Auge zeigt euch nach-einander die Buchstaben **V**, **I**, **E** und **R**. Nehmt Karte (4).



DER GLOCKENTURM

- Vor dem Eingang zum Dogenpalast steht eine Wache, die euch nicht hinein lässt. Ihr bemerkt ein dickes Seil, das die Spitze des Glockenturms mit der Loggia des Dogenpalasts verbindet. Da der Eingang zum Glockenturm (7) verschlossen ist, nutzt ihr stattdessen euren Wurfhaken (16), um auf den Glockenturm zu klettern: $7 + 16 = 23$. Nehmt Karte (23).



- Es wird nicht einfach, über das Hochseil vom Glockenturm (23) zum Palast zu laufen. Ihr benötigt etwas, was euch hilft, die Balance zu halten, am besten eine Stange. Aha! Das Ruder der Gondel (15) sollte helfen! $23 + 15 = 38$. Nehmt Karte (38).



DIE LOGGIA

- Ihr erreicht die Loggia (38), wo ihr den Violinisten auffindet. Er soll in wenigen Minuten auftreten und wird danach in die Gemächer des Dogen eingeladen – genau dort wollt ihr hin! Es ist wohl euer Glückstag! Ihr beschließt, ihn mit eurem Chloroform (10) zu betäuben und seinen Platz einzunehmen: $38 + 10 = 48$. Nehmt Karte (48).



DER GROSSE BALL

- Ihr geht mit der Violine (48) zum großen Ball (27), in der Hoffnung, den Dogen zu beeindrucken und in seine Gemächer eingeladen zu werden:

$$48 + 27 = 75. \text{ Nehmt Karte } 75.$$



- Jetzt müsst ihr euer Können auf der Violine (75) beweisen. Wenn eine kurze Note erscheint, tippt sie mit einem Finger an. Wenn eine lange Note erscheint, drückt und haltet sie einen Moment lang. Ihr könnt dieses Violinstück gemeinsam spielen. Teilt dafür die Farben oder Saiten unter euch auf.

Nehmt Karte 55.



DIE GEMÄCHER DES DOGEN

- Ihr seid jetzt allein in den Gemächern, habt aber nur wenige Minuten, bis der Doge hereinkommt. Laut der Notiz (50) hilft euch sein Tagebuch (60). Um es zu öffnen, hilft „ein genauer Blick“ durch die Maske (99). Legt sie so auf die Notiz, dass beide Augen über den fettgedruckten „O“s liegen.

- Die übrigen Buchstaben links und rechts der Maske bilden die Worte **ZWEI, EINS, 8**. Gebt den Code **218** in Maschine (60) ein.

Nehmt Karte 64.



- Ihr habt jetzt alle Hinweise, die euch helfen, die Zeiger der astronomischen Uhr (9) einzustellen und sie zu öffnen, um die Pläne darin an euch zu nehmen:

1. **Stundenzeiger:** von meiner Wache getragen.“ Bezieht sich auf den **Krebs**, der auf dem Hut der Wache (70) zu sehen ist.
2. **Minutenzeiger:** das Symbol der Stadt.“ Das Symbol von Venedig ist der **Löwe**, der auf dem Stadtplan (92) zu sehen ist.
3. **Sekundenzeiger:** zeigt sich, wenn ein helles Licht durch eine Maske hindurch den Mond vollständig umhüllt.“ Nutzt die Taschenlampe eures Geräts und leuchtet durch ein Auge der Maske. Werft so einen Lichtkreis auf den Holzboden (42 und 43). Ihr könnt ihn vergrößern oder verkleinern, indem ihr den Abstand zwischen der Maske und dem Boden verändert. Sobald ihr den einen Lichtkreis genau auf den Mond ausgerichtet habt, fällt der andere auf den **Schützen**.

Stellt die Zeiger der Uhr in der App auf die entsprechenden Symbole.





Die Uhr öffnet sich!

Ihr findet viele Juwelen und andere Gegenstände von großem Wert darin, doch am meisten interessieren euch die Pläne des Schiffs. Ihr nehmt sie an euch und versteckt sie. Kurz nachdem ihr die Uhr wieder geschlossen habt, tritt der Doge in den Raum und gratuliert euch überschwänglich zu eurer exzellenten musikalischen Darbietung. Nach den entsprechenden Höflichkeiten und dem Austausch von Komplimenten lädt er euch zu den Feierlichkeiten ein. Ihr schließt euch ihm an und macht euch bei der ersten Gelegenheit unauffällig aus dem Staub. Die Pläne sicher verstaut, entkommt ihr über die zahlreichen Kanäle aus der Stadt.

GLÜCKWUNSCH!