

Baptiste Derrez – Marc-Antoine Doyon

FLASHBACK

ZOMBIE KIDZ

Illustrationen von Laure de Châteaubourg,
Jennifer Mati und Michel Verdu

LERNT DIE REGELN
BEIM SPIELEN



ES WIRD VERRÜCKT!

Wir stehen nur wenige Augenblicke vor dem Weltuntergang ... Die Zombies haben die Schule unter ihre Kontrolle gebracht und sind kurz davor, die ganze Welt zu erobern! Alle Menschen sind in Gefahr und könnten zu Hirnburger-Fressern werden!

Doch es gibt noch Hoffnung: Die Kidz haben eine Maschine entwickelt, mit der ihr in eine Erinnerung reisen könnt. Wenn ihr die Vergangenheit versteht, könnt ihr die Zukunft ändern und die Welt retten.

Flashback ist ein kooperatives Detektivspiel, bei dem ihr Bilder untersucht. In dieser Box findet ihr ein großes Abenteuer, das aus 3 Szenarien besteht, die Erinnerungen genannt werden. Ihr müsst die Erinnerungen in der vorgegebenen Reihenfolge aufklären, um die Welt zu retten.

SPIELMATERIAL

80 große
Karten



Erinnerung 1

Erinnerung 2

Erinnerung 3

Große
Spezialkarten



30 kleine
Spezialkarten



Geheime
Ausrüstung

2 geheime Umschläge
1 verschlossene Box



30'



7+



1-4

Scorpion
Masque

ZIEL Löst als Team die Rätsel, die ihr in den Erinnerungen findet.

SPIELVORBEREITUNG

Beginnt mit Erinnerung 1.

- Nehmt die Erinnerungskarten 01 bis 20 (gelbe Rückseite mit der Rutsche) und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch.
- Legt die **kleinen** und **großen** Spezialkarten als Stapel bereit.
- Lasst die geheime Ausrüstung in der Schachtel.

Setzt euch zusammen, lest die Einführung für **Erinnerung 1** (auf S. 3) und dreht dann Karte 01 um (mit dem ►-Symbol). Dies ist die erste Karte der Erinnerung!

SPIELABLAUF

In Flashback reist ihr in Erinnerungen. Jede Erinnerung stellt eine einzige Sekunde dar, in der die **Zeit eingefroren** ist. Alles, was ihr seht, ist bereits passiert. Dies ist die erste Karte von Erinnerung 1:

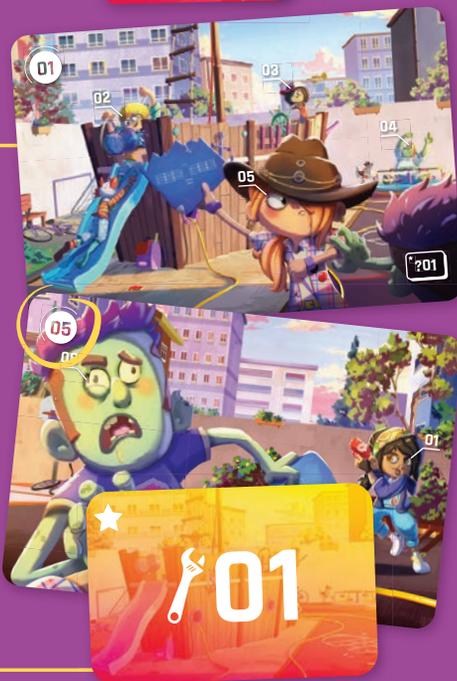
Erinnerungskarten

Ihr könnt von einem Blickwinkel zu allen anderen reisen, die auf der Karte abgebildet und mit einer Zahl markiert sind. Dann könnt ihr sehen, was die Charaktere sehen, egal ob es ein Kind, ein Zombie oder ein Tier ist. Ihr könnt sogar mithilfe einiger Objekte wie Kameras sehen! Dafür müsst ihr einfach nur die Karte mit der Nummer aufdecken, die an den Augen steht, durch die ihr blicken wollt.

Um zum Beispiel zu sehen, was das Mädchen mit dem Cowboyhut sieht, deckt ihr Karte 05 auf und legt sie offen auf den Tisch. Nach und nach entdeckt ihr so die ganze Erinnerung. **Aber seid nicht zu schnell! Nehmt euch genug Zeit, die Szene auf der Karte zu betrachten und zu verstehen, bevor ihr eine neue aufdeckt, sonst überseht ihr vielleicht wichtige Details.**

Spezialkarten

Manchmal könnt ihr auch Spezialsymbole sehen. Ihr findet alle Karten mit Spezialsymbolen in den beiden Stapeln mit den Spezialkarten. Wenn ihr also  01 auf einem Bild seht, deckt ihr die kleine Spezialkarte auf, die mit  01 markiert ist. Die großen Spezialkarten könnt ihr nur mit der richtigen Ausrüstung finden (siehe unten). Deckt also niemals eine große Spezialkarte auf, ohne einen Teil der Ausrüstung zu benutzen.



AUSRÜSTUNG: In den Umschlägen und der Box versteckt sich hilfreiche Ausrüstung. Diese hat ganz bestimmte Eigenschaften und hilft euch in den Erinnerungen weiter. Öffnet die Umschläge und die Box aber erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!

RÄTSEL

Im Stapel der kleinen Spezialkarten findet ihr Karten mit einem . Auf ihnen stehen Rätsel, die ihr lösen müsst. Immer wenn ihr ein Rätsel entdeckt, lest ihr es laut vor. Ihr könnt miteinander diskutieren und Theorien aufstellen, wenn ihr schon Ideen habt. Ihr könntet richtig liegen, ihr könntet falsch liegen ...

Wahrscheinlich habt ihr aber noch nicht genügend Informationen, um das Rätsel komplett zu lösen. **Ihr müsst euch bei den Lösungen der Rätsel erst am Ende der Partie festlegen.**

ENDE DER ERINNERUNG

Sobald ihr alle Karten einer Erinnerung aufgedeckt habt (einschließlich der kleinen und großen Spezialkarten), habt ihr alles, was ihr benötigt, um die Rätsel zu lösen.

Lest die Rätsel noch einmal vor und antwortet dann als Team. Danach dürft ihr euch die Lösung am Ende dieser Spielanleitung ansehen. Für jede richtige Antwort dürft ihr einen Haken in das entsprechende Gehirnkästchen malen. Schafft ihr es, alle Kästchen abzuhaken, habt ihr eine perfekte Partie gespielt und seid die Flashback-Profis!

Beim nächsten Mal könnt ihr die nächste Erinnerung erkunden.



Erinnerung 1: Einführung

Die Zombies sind trotz der hohen Mauer irgendwie auf den Schulhof gekommen und haben unser Bootshaus angegriffen! Wir müssen herausfinden, wie sie auf den Schulhof gelangt sind und was sie hier gesucht haben!



Erinnerung 2: Einführung

Nach dem Angriff der Zombies ist die Nacht hereingebrochen. Wir haben uns in die Schule zurückgezogen, wo wir einige Fallen aufgestellt und Verteidigungsroboter programmiert haben. Dann haben wir uns versteckt ... vielleicht ein bisschen zu gut! Wo sind die anderen? Und was haben die Zombies vor?



Erinnerung 3: Einführung

Mit etwas Glück konnten wir uns vor der Verwüstung der Schule retten. Die Zombies haben die Schule durch ein mysteriöses Loch verlassen und bereiten nun ihren fiesen Plan vor! Wir haben nur wenig Zeit, um den Plan der Zombie-Köchin zu verstehen, sie außer Gefecht zu setzen, unseren Freund zu retten und den Zombies ein für alle Mal das Handwerk zu legen!



HINWEISE UND ERKLÄRUNGEN

- Dies ist ein kooperatives Spiel. Helft euch gegenseitig, denn ihr schafft es nur gemeinsam!
- Ihr könnt alle Karten aufdecken, deren Nummern ihr auf bereits aufgedeckten Karten sehen könnt. Die Reihenfolge ist dabei ganz egal.
- **Nehmt euch Zeit!** Da die Zeit in der Vergangenheit stillsteht, könnt ihr alles ganz genau betrachten und in Ruhe verstehen, was ihr seht, bevor ihr eine neue Karte aufdeckt. Sonst verliert ihr den Faden und könnt Probleme bekommen, die Rätsel zu lösen.
- Wenn ihr ein Rätsel entdeckt, habt ihr manchmal noch nicht alle Elemente, die ihr für die Lösung braucht. Ihr könnt trotzdem schon anfangen zu überlegen. Aber macht euch keine Sorgen, wenn ihr jetzt noch keine Lösung findet.
- Am Ende von Erinnerung 3 werdet ihr einen Weg entdecken, *Flashback* noch einmal von vorne zu spielen!

Liebe Kidz, ich habe euch seit dem Beginn eurer Abenteuer beobachtet. Ihr habt euer Können bewiesen, indem ihr den fiesen Plan der Zombies durchkreuzt und die Welt gerettet habt.

Ich habe euch Hinweise hinterlassen, die euch zu meinem Geheimversteck führen werden. Ihr müsst eure ganze Ausrüstung nutzen, um mich zu finden und mich ein für alle Mal davon zu überzeugen, dass ihr der Aufgabe gewachsen seid. Viel Glück!

Ein Freund aus der Zukunft

NEUE REGELN

Von nun an könnt ihr eure Ausrüstungsteile in allen drei Erinnerungen verwenden, um versteckte Elemente zu finden und neue Rätsel zu lösen. Ihr könnt zum Beispiel die Teile  und  auf Karte 17 mit dem Hund der Kidz benutzen. Was könnte sich hier verstecken?



DIE TASTATUR

Zu jedem Rätsel auf den folgenden Seiten gehören Nummern auf dieser Tastatur.

Malt die Nummerntasten der Rätsel aus, die ihr gelöst habt, um das richtige Symbol zu finden, mit dem ihr die Tür öffnen könnt. Sobald ihr das richtige Symbol gefunden habt, dürft ihr die entsprechende kleine Karte aufdecken!

Jetzt könnt ihr die neuen Rätsel lösen.



ERINNERUNG 1

RÄTSEL 1

Wow, wie cool! Das sind „Kleine Monster“ zum Sammeln. Ich habe in dieser Erinnerung mit den gelben Rückseiten drei Stück gesehen. Die Nummern der Karten, auf denen sich diese Kleinen Monster verstecken, sind die Lösung von diesem Rätsel. Malt diese drei Zahlen auf der Tastatur auf der linken Seite aus.



RÄTSEL 2

Die Eichhörnchen des Orchesters haben sich auf den Karten der Erinnerung verteilt! Aber zwei sind nicht da. Welche? Ihre beiden Zahlen sind die Lösung dieses Rätsels.

RÄTSEL 3

Wo habt ihr zuletzt einen Pfeil und Anstecker wie diese hier gesehen? Findet die Karte und malt eine Linie, um die Anstecker in dieser Reihenfolge zu verbinden und die Lösung des Rätsels zu finden.



ERGEBNIS

Ihr habt alle Rätsel von Erinnerung 1 gelöst. Ihr könnt jetzt eine Pause machen oder euch direkt auf die Suche nach den nächsten versteckten Nummern machen!

LÖSUNGEN

Rätsel 1
Karte 5: Auf dem T-Shirt
Karte 13: Auf dem Spielautomaten.
Karte 17: In der Vergangenheit, mit Kreide auf Karte 9 in der richtigen Reihenfolge verbindet, erhält ihr die Nummer 6.

Rätsel 2
33 ist auf Karte 12.
56 ist auf Karte 16.
65 ist auf Karte 11.
67 ist auf Karte 20.
71 ist auf Karte 14.
79 und 87 sind nicht in der Erinnerung.

Rätsel 3
Wenn ihr die Anstecker auf Karte 9 in der richtigen Reihenfolge verbindet, erhält ihr die Nummer 6.

ERINNERUNG 2

RÄTSEL 1

Drei neue Kleine Monster für eure Sammlung. Findet sie alle!



RÄTSEL 2

Ich habe irgendwo in einem offenen Buch eine Nummer versteckt.

RÄTSEL 3

Der Laser macht ein komisches Geräusch. Wenn ihr ihn aufbekommt, könnt ihr ihn mit einem Teil eurer Ausrüstung reparieren ...



LÖSUNGEN

- Rätsel 1**
Karte 21: Auf einem Rucksack.
Karte 26: Auf dem Roboter.
Karte 27: An einem Bücherregal.
- Rätsel 2**
Wenn ihr mit der Lampe auf Karte 9 leuchtet, erscheint die Nummer 89.
- Rätsel 3**
Leuchtet mit eurer Lampe auf Karte 36 und legt eure Lupe darauf, dann könnt ihr Karte 50 aufdecken. Legt den mittleren Teil der Lupe so auf Karte 36, dass die Kabel farblich passen, und ihr erhaltet die Nummer 85.

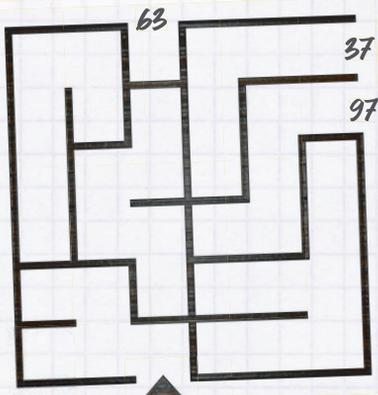
ERGEBNIS

Erinnerung 2 ist vollständig aufgeklärt!
Ihr seid fast am Ende des Abenteuers angekommen. Aber keine Sorge, es warten noch weitere harte Rätsel auf euch ...

ERINNERUNG 3

RÄTSEL 1

Ihr seid mittlerweile Kleine-Monster-Experten. Ihr wisst, was zu tun ist.



RÄTSEL 2

Dieses Labyrinth ist komplett verbaut. Findet die verschlüsselte Version in der Erinnerung und benutzt das richtige Teil eurer Ausrüstung, um herauszufinden, welcher Weg hinausführt.

RÄTSEL 3

Irgendwo gab es noch so ein seltsames Gemälde, aber es sah etwas anders aus ...



ERGEBNIS

Ihr solltet nun alles haben, um die kleine Spezialkarte mit dem richtigen Symbol zu identifizieren. Wenn eure Berechnungen stimmen, warte ich drinnen auf euch!

Ein Freund aus der Zukunft

LÖSUNGEN

- Rätsel 1**
Karte 42: Auf einem Karton.
Karte 49: An der Wand.
Karte 48: Hinter dem Suppenlötfel.
Rätsel 2
Seht euch mit der roten Seite der Zeitreise-Brille das Labyrinth auf Karte 53 an. Der einzige mögliche Ausgang ist 97.
Rätsel 3
Das zweite Gemälde ist auf Karte 40. Wenn ihr die Linien zusammenfügt, erhaltet ihr die Nummer 2.

Die Antworten

Für jede richtige Antwort dürft ihr einen Haken in das entsprechende Gehirn-Kästchen malen. Schafft ihr es, alle Kästchen abzuhaken, habt ihr eine perfekte Partie gespielt und seid Flashback-Profis!



Gut gemacht! Ihr habt das Hauptabenteuer beendet und könnt jetzt die Rätselseiten öffnen, auf denen noch mehr Rätsel auf euch warten!

Hurral! Dank unserer hervorragenden Auftragsungabe und Analyse haben wir die Schwachstelle im Plan der Zombie-Köchin gefunden! Sie hatte so viel Angst vor dem Kuscheltier, dass sie in die Kanalisation geflohen ist! Unser Freund ist wieder zu sich gekommen und hat den richtigen Code eingegeben, um den Schuss des Satelliten zu verhindern! Nun, jetzt regnet es zwar Marmeladentrost, aber wer will sich da schon beschweren?

Ergebnis

!18

!17

1. Den Spielautomaten stehlen.
2. Das Kind hypnotisieren und zu ihrem Komplizen machen.
3. Den Diamanten stehlen.
4. Einen Laserstrahl vom Satelliten abschließen und die Erde in einen festigen Toast verwandeln.

!16

!15

!14

Erinnerung 3

Herausgeber: Christian Lemay
Kreativdirektor: Manuel Sanchez
Illustrationen: Laure de Châteaubourg, Jennifer Mati, Michel Verdu
Grafikdesign: Sébastien Bizos, Émilie Côté, Fanny Saulnier, Karine Tremblay
Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: Max Breidenbach, Christian Kox, Jessica Ullrich und Veronika Stallmann



Wir fördern nachhaltige Forstwirtschaft.

Erinnerung 2

Wir konnten die Invasion nicht auffhalten und mussten uns in die Schule zurückziehen. Zum Glück wissen wir jetzt, was die Zombies gesucht haben ... Das war die Hauptsache. Was würdet ihr benutzen, um euch auf dem Schulhof vor Zombies zu verteidigen?

Ergebnis

?06

?05

?04

?03

?02

?01

Erinnerung 1

- ?07 Hinter den Basketballen, unter ihrem Frettchen (Karte 29).
- ?08 In dem großen Häuten Schaum (Karte 35). Er hat seinen Schnorchel auf wie auf dem Bild an seinem Spind (Karte C).
- ?09 Hinter den Büchern in der Bibliothek (Karte 27). Ihr könnt den Schatten an der Wand sehen.
- ?10 In ihrem Spind, der mit Skateboard-Bildern beklebt ist (Karte G).
- ?11 Das Mädchen mit dem Cowboyhut in der Bibliothek hat die Fernsteuerung.
- ?12 Sie sind mit Stinkkäse-Spray gefüllt und werden gleich von einer ferngesteuerten Armbrust beschossen.
- ?13 Sie haben einen Diamanten gesucht, der Dinge größer macht. Er war in dem Laser im Physik- und Chemieraum.

Ergebnis

Aber das Kind, das den Diamanten gestohlen hat, war doch unser Freund! Warum hilft es den Zombies? Das ist wohl ein Rätsel für die nächste Erinnerung ...
 Was war eure Lieblingsfalle? Und was für eine Falle hättet ihr erfunden?

NICHT ÖFFNEN - Rätselseiten
 NICHT ÖFFNEN - Rätselseiten