ADVENTURE GAMES ENTDECKT DIE STORY

Erklär-App
Die kostenlose Bonus-App*
+ Abenteuerbuch mit Vorlesefunktion
Spielen ohne Regellesen
Mit Tutorial
*für iOS, Android, Fire OS
Kompatibilität prüfen im Store

SPIELANLEITUNG

DIE VULKANINSEL

Ein Abenteuer für 1 – 4 Spieler ab 12 Jahren

In diesem kooperativen Spiel seid ihr Studenten und untersucht mysteriöse Vorfälle auf einer Vulkaninsel. Ihr erlebt als Team eine Geschichte in 4 Kapiteln, die ihr selbst mitgestaltet. Die Spieldauer pro Kapitel beträgt ca. 75 Minuten, wobei das dritte Kapitel ca. 150 Minuten umfasst. Zudem gibt es zwei unterschiedliche Schlusskapitel. Bei einmaligem Durchspielen werdet ihr nur eines davon erleben!
Ihr könnt das Spiel jederzeit oder am Ende eines Kapitels **speichern** (siehe S. 8), um das Spiel zu unterbrechen und später fortzusetzen. Ihr könnt das Spiel natürlich auch auf einmal durchspielen. Aufgrund der Länge empfehlen wir euch jedoch, nach Kapitel 2 eine Pause zu machen und dann zeitnah weiterzuspielen, z.B. am nächsten Tag.

Wichtig: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Blättert noch **nicht** im Abenteuerbuch und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Abenteuerkarten an. Wartet damit, bis euch das Spiel dazu auffordert.

Spielmaterial

120 Abenteuerkarten
- 90 Zahlenkarten (10-99)
- 26 diverse Karten
- 4 Charakterkarten

1 Abenteuerbuch
38 Plättchen und 4 Standfüßchen
20 Ortskarten

Charakterkarten

Abenteuerbuch

Ortskarten Vorderseite

Ortskarten Rückseite

Abenteuerkarten Rückseite

Spielfiguren

SPIELAUFBAU

Legt das Abenteuerbuch sowie die Ortskarten und Abenteuerkarten als Stapel mit der **Rückseite nach oben** auf dem Tisch bereit.

Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht!

Prüft, ob die Orts- und Abenteuerkarten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind.

Entfernt vorsichtig die Plättchen aus dem Stanzrahmen. Setzt die 4 Charaktere in die farblich passenden Kunststoffhalter. Das sind eure **Spielfiguren**. Legt die restlichen Plättchen als **Vorrat** bereit.

Nehmt **Ortskarte A** vom Ortskartenstapel sowie die **Abenteuerkarten T1 und T2** vom Abenteuerstapel. Platziert Ortskarte A mit der Vorderseite nach oben, also **offen,** in der Tischmitte. Lasst rundherum ausreichend Platz für weitere Ortskarten!
Die restlichen Ortskarten legt ihr als **verdeckten Ortskartenstapel** bereit. Darunter legt ihr die Abenteuerkarten als **verdeckten Abenteuerstapel**, geteilt nach Karten mit Zahlen auf der Rückseite (10-99) und 3 weitere Stapel: T3 & T4, M1-M5 sowie a1-e3. Da die Stapel auf der Rückseite Buchstaben bzw. Zahlen haben, könnt ihr sie während des Spiels durchsuchen, ohne dass sie euch unbeabsichtigt zu viel von der Geschichte verraten.
Die beiden **Abenteuerkarten T1 und T2** platziert ihr wie rechts zu sehen übereinander. Ihr startet also auf **Stufe 0** (siehe S. 8). Nehmt euch zum Schluss die **4 Charakterkarten sowie die Spielzugübersicht** aus dem Abenteuerstapel und legt sie offen in die Mitte.

Spiel für 2 – 4:
Sucht euch jeweils einen Charakter aus. Nehmt die entsprechende **Charakterkarte** und **Spielfigur**. Legt die Charakterkarte vor euch ab. Charakterkarten und Spielfiguren nicht benötigter Charaktere legt ihr zurück in die Schachtel.

Solo-Spiel:
Das Spiel ist auch allein sehr gut spielbar. In dem Fall spielst du mit **2 (oder mehr) Charakteren gleichzeitig**. Welche du wählst, ist dir überlassen.

Ein paar Worte vorab

Widerspricht ein Kartentext oder ein Text im Abenteuerbuch den Regeln in dieser Anleitung, gilt der Kartentext bzw. der Text im Abenteuerbuch!

- Dies ist ein **kooperatives Spiel**. Sprecht euch daher ab, wie ihr vorgeht, was ihr kombiniert und welche Orte ihr euch genauer anschaut.
- Bei jedem Kapitelende und auch beim Spielende gibt es eine **Wertung**. Für den Fortgang der Geschichte ist die Wertung jedoch nicht wichtig.
- Wir empfehlen euch dringend, während eues Abenteuers regelmäßig **Notizen** zu machen: Hinweise zur Geschichte, welche Orte ihr auf einer Ortskarte noch nicht untersucht habt, was ihr miteinander kombinieren wollt, etc. Das gilt besonders dann, wenn ihr das Spiel speichert und an einem anderen Tag weiterspielen wollt. Manche Einträge stellen euch auch vor eine Wahl, lassen aber zu, dass ihr später zurückkommt und euch anders entscheidet. Häufig werdet ihr zudem nach Abenteuerkarten gefragt, die ihr nicht oder noch nicht habt. Es kann sich daher lohnen, später erneut an diese Orte zurückzukehren.
- Ihr werdet häufiger **Entscheidungen** treffen, die den Spielverlauf beeinflussen und die dazu führen, dass ihr bestimmte Abenteuerkarten, Ortskarten und Teile der Geschichte seht, andere hingegen nicht. Insbesondere Kapitel 3 und das Schlusskapitel spielen sich sehr unterschiedlich, je nach euren getroffenen Entscheidungen. Wundert euch daher nicht, dass ihr während des Abenteuers nach bestimmten Karten gefragt werdet, die ihr nicht habt. Ihr habt euch einfach anders entschieden. Es lohnt sich daher, die Geschichte ein zweites Mal mit anderen Entscheidungen zu spielen!
- Auf den Seiten 10-15 findet ihr **Hilfetipps**, wenn ihr einmal nicht weiterwisst. Schlagt dort bei der entsprechenden Zahl der Abenteuerkarte oder des Ortes nach. Für alle gibt es eine Auflösung (häufig auch mehrere), was ihr damit oder dort machen könnt bzw. was dafür oder dort benötigt wird, damit die Geschichte weitergeht.

  Achtung: Die Hilfetipps verraten nichts über die Geschichte, sondern sagen einfach nur z.B. benutze Gegenstand X an Ort Y. Sie bringen auch keinen Punktabzug! Scheut euch daher nicht, sie zu nutzen!
- Ihr könnt euch die Texte selbst vorlesen oder sie euch mit der **KOSMOS-Erklär App** vorlesen lassen.

Ach ja: Aus Gründen der Spielbarkeit und Dramaturgie verzichten wir gelegentlich auf **Realismus** :)

Und wir haben ein paar Eastereggs versteckt (auch aus dem Verlies und der Monochrome AG). Übrigens: Karten aus dem Verlies, auf denen steht, können nicht mit Orten oder anderen Abenteuerkarten kombiniert werden!
Viel Spaß beim Suchen!

SPIELABLAUF

Wer zuletzt eine Insel gesehen hat, beginnt. Jedes Teammitglied durchläuft folgende **Abenteuer-Phasen**:
Jederzeit Abenteuerkarten tauschen
1. Spielfigur bewegen
2. Ortskarte aufdecken
3. Aktion ausführen

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Teammitglied am Zug.

Jederzeit: Abenteuerkarten tauschen

Du darfst jederzeit in deinem Zug beliebig viele Abenteuerkarten mit Teammitgliedern **auf der gleichen Ortskarte** tauschen (auch 0 gegen X Abenteuerkarten und umgekehrt ist erlaubt).
Variante **freier Tausch**: Wenn ihr wollt, könnt ihr als Gruppe auch vereinbaren, dass ihr jederzeit tauschen dürft, egal an welchem Ort ihr euch befindet (außer eine Abenteuerkarte besagt etwas anderes). Das ist zwar unrealistischer, verringert aber die Spieldauer ein wenig.

1) Spielfigur bewegen

Du musst dich entweder **auf eine andere offene Ortskarte** bewegen oder **innerhalb der Ortskarte** bewegen, auf der deine Spielfigur bereits steht oder **bei einem Ort stehenbleiben**.

a) Auf eine andere offene Ortskarte bewegen
Zu Spielbeginn steht euch nur Ortskarte A zur Erkundung offen. Im Spielverlauf werden noch viele weitere Ortskarten dazukommen. Sobald mehrere Ortskarten offen ausliegen, könnt ihr euch beliebig weit von einer zur nächsten bewegen, **außer eine Abenteuerkarte besagt etwas anderes!**

b) Innerhalb einer Ortskarte bewegen
Du kannst dich auch innerhalb einer Ortskarte von einem Ort zum nächsten bewegen um diesen zu untersuchen oder etwas damit zu kombinieren (siehe S. 5 & 6).

c) Bei einem Ort stehenbleiben
Dies ist nur erlaubt, wenn du den Ort erneut untersuchst oder eine Abenteuerkarte mit ihm kombinierst (siehe S. 6).

Hinweis: An einem Ort dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Achtet zur besseren Übersicht darauf, dass ihr eure Spielfiguren nicht direkt auf die Ortsnummer stellt, sondern stets daneben.

2) Ortskarte aufdecken

Erreichst du eine Ortskarte, die noch nicht aufgedeckt wurde, deckst du sie auf und liest den entsprechenden Eintrag im Abenteuerbuch vor. Dort wird im Detail das beschrieben, was du auf dieser Ortskarte siehst. Zu Beginn ist dies Eintrag A für die Ortskarte A. Habt ihr eine Ortskarte bereits entdeckt, liegt die Ortskarte offen aus. Dann dürft ihr den jeweiligen Eintrag jederzeit erneut lesen.

Achtung: Stelle deine Spielfigur erst **danach** neben den Ort, den du untersuchen willst oder mit dem du eine Abenteuerkarte kombinieren willst.

Hinweis: Manche Ortskarten sind nur über Umwege erreichbar (a1-e3). Die Beschreibungen dieser Ortskarten stehen nicht am Anfang des Abenteuerbuchs, um nicht zu viel über die Geschichte zu verraten. Findet ihr eine solche Ortskarte, notiert euch die Nummer des Eintrags, der sie beschreibt. So könnt ihr die Beschreibung später bei Bedarf erneut nachlesen.

3) Aktion ausführen

Außer eine Abenteuerkarte besagt etwas anderes, **führst du eine der folgenden Aktionen aus:**

a) einen **Ort untersuchen** oder
b) **zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren** oder
c) **eine Abenteuerkarte mit einem Ort kombinieren.**

a) einen Ort auf deiner Ortskarte untersuchen
Auf jeder Ortskarte gibt es mehrere Orte, die ihr untersuchen könnt. Jeder **Ort** wird durch **eine dreistellige Zahl** gekennzeichnet (siehe rechts).

Möchtest du den Ort untersuchen, neben dem deine Spielfigur steht, **lies laut den entsprechenden dreistelligen Eintrag im Abenteuerbuch vor.** So bekommt ihr weitere **Informationen zur Geschichte oder ihr erhaltet neue Abenteuerkarten.** Wollt ihr euch lieber die Texte vorlesen lassen? Dann wählt dazu in der **KOSMOS-Erklär-App** das Spiel aus und gebt dort die dreistellige Zahl ein. Die App liest euch den entsprechenden Eintrag vor.

Hinweis: Einige **Orte** verändern sich im Lauf der Geschichte! Dies wird durch Abenteuerkarten angekündigt. Diese fordert euch auf, etwas zu den Ortskarten hinzuzufügen oder davon abzuziehen. Auch wenn die Ortskarte selbst gleich bleibt, solltet ihr die Orte erneut erkunden. Außerdem müsst ihr manche **Orte mehrfach aufsuchen**, weil ihr erst zu einem späteren Zeitpunkt die passenden Informationen oder Abenteuerkarten besitzt.
Beispiel: Abenteuerkarte 35 fordert euch auf, zu allen Ortsnummern auf Ortskarte Y die Zahl 10 zu addieren. Aus Ortsnummer 120 wird so Ortsnummer 130. Entsprechend lest ihr beim Untersuchen von Ort 120 nun Eintrag 130, solange Abenteuerkarte 35 ausliegt.

b) zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren
An manchen Orten erhaltet ihr Abenteuerkarten. Diese **könnt und müsst ihr** im Spielverlauf mit bestimmten anderen Abenteuerkarten oder mit bestimmten Orten **kombinieren**. Was zusammengehört, wird euch manchmal offensichtlich erscheinen, manchmal aber auch nicht.

c) eine Abenteuerkarte mit einem Ort kombinieren

Willst du eine **Abenteuerkarte mit einem Ort** kombinieren, musst du beim jeweiligen Ort stehen.

Kombinieren
Um anschließend Abenteuerkarten miteinander oder mit einem Ort zu kombinieren, schaut ihr euch deren Zahlen an. Bei den Abenteuerkarten stehen sie oben links. Bei den Orten verwendet ihr die dreistellige Ortsnummer des gewünschten Ortes. Geht dann wie folgt vor: Die **kleinere** der beiden Zahlen steht vorne, die **größere** hinten. Zusammen bilden sie eine neue vier- bzw. fünfstellige Zahl (siehe Beispiel unten). Sucht nun im **Abenteuerbuch** nach der entsprechenden **Zahlenkombination** und lest den Eintrag laut vor.

Beispiel: *Du hast die Abenteuerkarten 10 (Dose Katzenfutter) und 11 (Dosenöffner) gefunden. An Ort 204 ist eine Ziege zu sehen. Du willst versuchen, die Ziege damit zu füttern. Davor musst du zuerst die Dose öffnen. Du kombinierst also Karte 10 mit Karte 11 und schlägst unter* ***Eintrag 1011*** *nach: „Geschafft, du hast die Dose geöffnet. Lege die Karten 10 und 11 zurück in die Schachtel und nimm dir dafür Karte 12.“ Karte 12 zeigt eine offene Dose Katzenfutter.*

In deinem nächsten Spielzug kannst du dann Karte 12 mit der Ziege an Ort 204 kombinieren.
Dazu schlägst du unter Eintrag 12204 nach und liest, was dort steht.
Na, ob ihr das schmeckt?

Achtung:
Gibt es zu einer Kombination keinen Eintrag, könnt ihr die Abenteuerkarten nicht miteinander bzw. nicht mit diesem Ort kombinieren.
Das Spiel sagt euch ausdrücklich, ob ihr anschließend Abenteuerkarten zurück in die Schachtel legen müsst. Wenn dies nicht explizit im Eintrag steht, behaltet ihr die Abenteuerkarten!
Abenteuerkarten könnt ihr nie mit euren Charakterkarten kombinieren!
Manche Abenteuerkarten könnt ihr mehrmals kombinieren, auch mit unterschiedlichen Abenteuerkarten oder Orten.

KARTENREGELN

Manche Einträge fordern euch dazu auf, Abenteuerkarten zu nehmen oder abzugeben. Wirst du aufgefordert ...

- eine oder mehrere **Abenteuerkarten vom Abenteuerstapel** zu nehmen („nehmt #XY"), lege sie **offen** vor dich, **sofern sie nichts anderes besagen**. Sie sind nun Teil deines **Inventars**.
- eine **Abenteuerkarte zurück in den Abenteuerstapel** zu legen, sortiere sie mit der Rückseite nach oben an die ursprüngliche Position im Stapel.
- eine oder mehrere **Abenteuerkarten zurück in die Schachtel** zu legen, sind sie aus dem Spiel! Dabei ist es egal, wo oder bei wem sich die betroffene Abenteuerkarte befindet.

Achtung: Müsst ihr Abenteuerkarten direkt vom Abenteuerstapel in die Schachtel zurücklegen, dürft ihr sie euch erst **nach Spielende** ansehen, da sie sonst zu viel über die Geschichte verraten!

Hinweis: Es kann vorkommen, dass ihr eine Abenteuerkarte nehmen sollt, die ihr bereits besitzt, oder dass ihr eine Abenteuerkarte zurücklegen sollt, die bereits aus dem Spiel ist. In beiden Fällen könnt ihr die Abenteuerkarte **nicht erneut erhalten oder zurücklegen, außer der Eintrag erlaubt dies ausdrücklich** (z.B. „nehmt #XY aus der Schachtel"). Führt alle anderen Anweisungen, zu denen ihr aufgefordert werdet, dennoch aus, soweit möglich.

PLÄTTCHENREGELN

Es gibt mehrere Arten von Plättchen. Die **4 Hauptcharaktere**, verschiedene **weitere Charaktere, Geldplättchen**, **X-Plättchen** und **OK-Plättchen**. Das Spiel sagt euch jeweils, wann und wie diese ins Spiel kommen. Auf der Rückseite des Abenteuerbuchs findet ihr eine Übersicht aller Plättchen.
Achtung: Bei vielen Plättchen unterscheiden sich die Vorder- und Rückseiten voneinander. Werdet ihr dazu aufgefordert, ein bestimmtes Plättchen zu nehmen, dann seht euch stets beide Seiten der Plättchen an, um das Gesuchte zu finden.

Fordert euch das Spiel auf, ein X-Plättchen **auf einen Ort** zu legen, dann deckt ihr damit die Ortsnummer ab. Dieser Ort ist ab sofort **nicht mehr verfügbar** und ihr könnt auch nichts mehr damit kombinieren.

T1-T4 (Zeit vergeht, Tick ... Tack ..., Verdacht, Status)

Manche Kapitel der Geschichte haben ein zusätzliches Element, das den Fortschritt misst. Das Spiel sagt euch jeweils, in welchem Kapitel dies der Fall ist. Folgt jeweils den Anweisungen.

Achtung: Wenn ein Eintrag euch auffordert, die entsprechende Leiste um 1 zu erhöhen, müsst ihr dies sofort tun. Erreicht ihr dadurch die auf der Abenteuerkarte genannte Stufe, lest ihr sofort den angegebenen Eintrag.

ABENTEUERBUCH

Jedes Mal, wenn ihr einen Ort untersucht, Abenteuerkarten kombiniert (siehe S. 6) oder wenn ihr vom Spiel dazu aufgefordert werdet, lest ihr einen Eintrag aus dem Abenteuerbuch vor oder lasst ihn euch von der KOSMOS-Erklär-App vorlesen.
Die Einträge sind als Zahlen **aufsteigend im Buch sortiert. Achtet unbedingt darauf, dass ihr nur den Eintrag lest, den ihr lesen sollt!**

Viele Einträge im Abenteuerbuch beinhalten neben der Geschichte auch spieltechnische Anweisungen.

- Der Begriff „Abenteuerkarte“ ist i.d.R. mit dem **Rautezeichen #** abgekürzt (z.B. #10 bedeutet Abenteuerkarte 10).
- Die Formulierung „Lest Eintrag XYZ“ wird wie folgt abgekürzt „**→XYZ**“.
- Ihr findet häufig diese Zeichen **➝**. Es trennt spieltechnische Anweisungen von der Geschichte. Führt immer zuerst einen Schritt aus, dann den nächsten. *Beispiel: ➝Nehmt #f1 und legt sie offen links oberhalb von Ortskarte Z an. ➝ Stelle deine Spielfigur auf #f1. →XYZ. Das bedeutet, ihr nehmt zuerst Abenteuerkarte f1 vom Stapel und legt sie offen links oberhalb von Ortskarte Z an. Wer am Zug ist, stellt dann die eigene Spielfigur auf Abenteuerkarte f1. Anschließend lest ihr Eintrag XYZ vor.*
- Fragt ein Eintrag (oder eine Abenteuerkarte), wer von euch eine Aktion ausführen will, habt ihr die Wahl, wer das tut. Jeder eurer Charaktere ist möglich (außer ein Kartentext besagt etwas anderes), auch dann, wenn der entsprechende Charakter sich auf einer anderen Ortskarte befindet. Stellt die Spielfigur des gewählten Charakters neben den jeweiligen Ort und lest dann den entsprechenden Eintrag.

SPIELSTAND SPEICHERN

Um zu speichern, macht ihr mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spielaufbaus und eurer bislang gefundenen Abenteuerkarten. Alternativ könnt ihr das auch mit Stift und Papier notieren. Notiert euch unbedingt, wo eure Spielfiguren stehen, an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt etc. Legt alle offenen Ortskarten, eure erhaltenen Abenteuerkarten und Charakterkarten in eine Ziptüte. Noch verdeckte Ortskarten und Abenteuerkarten legt ihr in die andere Ziptüte. Sämtliche Abenteuerkarten und Ortskarten, die in der Schachtel sind, lasst ihr dort. Wollt ihr das Spiel fortsetzen? Dann platziert alle Ortskarten und offenen Abenteuerkarten gemäß eures Fotos bzw. eurer Notizen und stellt eure Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen.

DAS SPIEL BEGINNT (EINTRAG 100)

Damit wisst ihr alles, um euer Abenteuer zu beginnen! Stellt eure **Spielfiguren oben rechts auf Ortskarte A** und lest weiter.

„Wir werden sehen, ob sie schon soweit sind." Bei dem Gedanken schweift Piku Abréus Blick durch den Raum und über den kleinen Kreis Studierender, die gerade angeregt diskutieren. Das Wintersemester 1988/89 ist fast vorüber. Die Teilnahme am Seminar „Die Geheimnisse unserer Insel" ist stets begehrt, denn nur, wer eine Einladung erhält, ist dabei. Neben Grundlagen in einer Pfeifsprache sowie Forensik stehen auch mehrere Exkursionen sowie die Wiederentdeckung und Erforschung verschollen geglaubten Wissens auf dem Plan.

„Kommen wir zum letzten Punkt für heute", unterbricht Abréu das Gespräch. *„Ihr wisst vielleicht, dass es auf der Insel einen Schmugglerring gibt: Kunst, exotische Tiere, Falschgeld ... Zum Glück verzichtet die Bande auf Waffengewalt. Bislang schien die Polizei es daher halbwegs unter Kontrolle zu haben. Doch nun hat sich etwas geändert. Die letzten bekannten Aktionen fanden alle zeitgleich mit natürlichen Ereignissen wie Erdbeben, Hagel, Blitzschlag und dergleichen statt. Die Schmuggler nutzten das Durcheinander, um ihrem Handwerk nachzugehen, während die Ordnungshüter anderweitig beschäftigt waren. Laut einer verlässlichen Quelle soll demnächst eine weitere Aktion bei der großen Schlucht stattfinden. Wegen mehrerer Steinschläge ist diese jedoch gesperrt und die Polizei kann nicht selbst eingreifen. Und da kommen wir ins Spiel. Meine Informantin bat mich, mir die Sache genauer anzusehen. Wir fahren am Samstag dorthin und sehen uns um. Dabei sollten wir auf Ungewöhnliches achten, das sonst vielleicht übersehen wird. Vielleicht können wir ja etwas Licht in die Sache bringen."*
Als das Wochenende näher rückt, überlegt ihr, die Exkursion abzusagen, da ein schweres Unwetter vorhergesagt wird. Zudem hängt an Professor Abréus Büro eine kurze Notiz: *„Falle krankheitsbedingt aus. Fahrt ohne mich."* Doch eure Neugier siegt und so steigt ihr frühmorgens in euer klappriges Auto. Nach einer langen Fahrt biegt ihr auf die Straße zur Schlucht ab. Die engen Kehren bieten spektakuläre Aussichten, zumindest für Schwindelfreie wie Jerome und Cataysa. Sato hingegen hat die Augen krampfhaft geschlossen und Ayana schnarcht leise.

Schließlich erreicht ihr den kleinen Parkplatz beim Schluchteingang. Der Wind hat aufgefrischt und der Vulkan ist bereits in den Wolken verschwunden. Besorgt schaut ihr euch an. *„Also, wie sieht's aus Leute, bereit?" „Ich weiß nicht, Ayana. Der Himmel ist schon ziemlich wolkenverhangen." „Ach komm schon, Cataysa, wir haben einen klaren Auftrag. Umkehren gehört nicht dazu." „Das ist die richtige Einstellung, Sato! Also los, Bewegung schadet nicht." „War ja klar, dass du sofort dabei bist, Jerome. Na gut."* Damit steigt ihr aus.

➔Nehmt #M1 und lest sie vor. Dies ist eure **Mission**. ➔Legt #M1 anschließend offen links neben #T1 und #T2. →A.

HILFETIPPS ALLGEMEIN

Schaut bei den **Hilfetipps Abenteuerkarten** nach, wenn ihr wissen wollt, wo ihr einen bestimmten Gegenstand erhaltet, wofür ihr ihn benötigt bzw. wo ihr ihn benutzen müsst. Schaut bei den **Hilfetipps Orte** nach, wenn ihr wissen wollt, was ihr an einem bestimmten Ort machen müsst bzw. welche Gegenstände ihr dort erhaltet oder benötigt. **Achtung:** Verweist ein Hilfetipp auf einen unentdeckten Ort oder eine Abenteuerkarte, die ihr noch nicht erhalten habt, könnt ihr natürlich auch beim entsprechenden Hilfetipp nachlesen, um zu erfahren, wie ihr an die Abenteuerkarte kommt usw.

Wo = an welchem Ort // Wie = durch welche Kombination // Womit = kombinieren mit?
Achtung: Manche Kombinationen verbrauchen eine Abenteuerkarte. Es kann daher sein, dass ihr **nicht** alle Kombinationen durchprobieren könnt!

***Beispiel 1:** „Wo: 202. Womit: 11." bedeutet, dass ihr die Abenteuerkarte bei 202 erhaltet und mit Abenteuerkarte 11 kombinieren müsst.*
***Beispiel 2:** „Wie: 999 -> 149 ..." bedeutet, dass ihr Eintrag 999 lest, dann 149 etc.*
***Beispiel 3:** „216: Kombiniert mit 36 oder 78 um 94 zu erhalten." bedeutet, dass ihr #36 oder #78 mit Ort 216 kombinieren sollt. Dann erhaltet ihr #94.*

HILFETIPPS ABENTEUERKARTEN

10: Wo: 202. Womit: 11.
SPÄTER Wo: 341, 551. Womit: 41.
11: Wo: 202. Womit: 10.
12: Wie: 10 mit 11. Womit: 145.
SPÄTER Wo: 991. Womit: 997.
13: Wo: 203. Womit: 102, 204.
14: Wo: 104 für 1 Geld. Womit: 205.
Schaltet C frei.
15: Wo: 104 für 2 Geld oder 104 Tausch vs 26. Wo: 404 oder 505.
16: Wo: 104 für 3 Geld oder 104 Tausch vs 26. Womit: 404, 405, 413, 416, 452, 553, 576.
17: Wo: 303. Womit: 30, 103.
18: Wo: 352. Womit: 38.
19: Wo: 353 & 594. Womit: 38 & 252.
20: Wo: 151. Code = 728. Womit: 38.
21: Wo: 302 mit Jerome oder durch Befreien von 25 oder wenn 25 bei Ende von Kapitel 1 noch aktiv. Womit: 38.
22: Wie: 13 mit 204. Womit: 38 & 253.
23: Wie: 15 oder 29 mit 404. Womit: 38 & 505.
24: Wo: 304. Womit: 38 & 175.
25: Wo: 302 mit Ayana oder Sato. Befreien durch Untersuchen von anderem Charakter.
26: Wo: 402. Womit: 37 & 104.
SPÄTER Wie: 17 mit 883. Womit: 893.
27: Wo: 171 in Kapitel 2.
28: Wo: Wenn am Ende von Kapitel 1 ein Charakter 25 hat. 1 Minuspunkt je Kapitel. Ist nicht heilbar.
29: Wo: 403, 553, 752.
Womit: 38, 175, 404, 905.
30: Wo: 513. Wie: wenn auf #b3 ein OK-Plättchen liegt via 16 mit 553 oder 16 mit 452 oder wenn bei 401 Ayana gewählt wurde. Womit: 17, 38, 78, 175.
31: Wo: 692. Womit: 32.
32: Wo: 292 in Kapitel 3. Womit: 32, 52 und kombiniere 49 mit 594.
33: Wo: 175, 176, 607. Wie: Kombiniere 34 mit 602 →765. Womit: 502, 602.
34: Wie: 44 mit 174. Womit: 602.
35: Wie: Code 728 mit 20. Womit: 38, 175, 251, 572.
36: Wo: 605. Womit: 92/Verlies, 216.
37: Wie: 44 mit 174. Womit: 26, 195, 756.
38: Wo: 176. Womit: 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 29, 30, 33, 35, 50, 80.
39: Wie: 999 →149 →444 →327. Erfüllen via 238, dann 552, dann 607, dann 501.
40: Wo: 152. Womit: 54. Ergibt Teil des Codes für 20.

41: Wo: 172. Womit: 10.
42: Wo: 453. Womit: 45.
43: Wie: 34 mit 602. Womit: 196, 894.
44: Wie: 10 mit 41. Womit: 174.
45: Wo: 502. Womit: 42.
46: Wie: 42 mit 45. Womit: 601, 691.
47: Wo: 503. Womit: 175, 502, 592, 602, 692.
48: Wo: 453. Womit: 841, 994.
49: Wo: 292. Womit: 594.
50: Wie: 26 mit 37. Womit: 195, 756.
51: Wie: 34 mit 602, dann →765 →377 →865 →565 →265 →465. Alternative Einträge bei: P, 172, 192, 215, 252, 253, 258, 295, 537, 592, 593, 656, 691, 703, 742, 801, 805, 818, 825, 841, 844, 903, 937. Außer dem Entscheidung für Nacho (bei 148) oder Kiki (678).
52: Wie: 46 mit 601 oder 691. Womit: 32.
53: Wie: Nach Erfüllen von 32. Auffüllen bei 655.
54: Wo: 653. Womit: Lege neben 40, um Code 728 zu bekommen.
55: Wie: 36 mit 92/Verlies. Womit: 33.
56: Wie: 29 mit 905. Womit: 63, 952.
57: Wie: Beginn Kapitel 3 →465 oder →665.
58: Wo: 803. Womit: 64.
59: Wo: 907. Womit: 65.
60: Wie: 34 mit 602, dann →765 →377 →965 →565 →365 →665.
61: Wo: 703 oder mit 51 bei 882. Womit: 904.
62: Wie: bei 742 bzw. 148 →448 →348. Womit: 251.
63: Wie: bei 804 →258 →208 →435. Womit: 56, 952.
64: Wie: bei 841 mit 51 →948 andernfalls 48 mit 841. Womit: 58.
65: Wie: 58 mit 64. Womit: 59.
66: Wie: 71 mit 953 und 922 (ohne Nachtschwärmer-Plättchen). Womit: 914.
67: Wie: 59 mit 65. Womit: 702.
68: Wie: 801 (nur mit 51). Womit: Bei R →908 →537, dann 68 mit 794.
69: Wie: 19 mit 252 (ohne 51) oder 172 . (mit 51) →158. Womit: 251, 572.
70: Wo: 704, 761. Womit: 215, 793.
71: Wo: 594. Womit: 72, 795, 883, 953.
72: Wo: 802 (ohne 51). Womit: 71.
73: Wie: 71 mit 72. Womit: 756, 816.
74: Wo: 17 mit 30 oder 30 mit 78. Womit: 757, 802, 892 oder bei R →908 →537, dann 74 mit 794.
75: Wo: 655. Womit: 411, 572 oder bei R →908 →537, dann 75 mit 794.
76: Wo: 842, 993. Womit: 815, 994 oder bei R →908 →537, dann 76 mit 794.
77: Wo: 853. Hinweis zu Code 728 mit 20.
78: Wie: 56 mit 63 oder 56 mit 952. Womit: 30, 216, 792, 818, 846.
79: Wie: Bei 942 →908. Womit: 994.
80: Wie: 13 mit 102. Womit: 38 - Gibt Infos.
81: Wie: 704 →982 und 67 mit 702. Dann bei 705 →782 →682. Gibt Infos.
82: Wo: 594. Gibt Infos.
83: Wie: 76 mit 815. Womit: 196, 816.
84: Wie: Bei 999 direkt oder wenn 25 noch im Spiel →486, dann 84 erhalten.
85: Wie: anderer Charakter bei 104, dann →103 →332 →432. Dann →732 oder →832.
86: Wo: 415, 971. Womit: 412, 793.
87: Wie: Bei 942 →332. Zur Zierde.
88: Wie: Bei 302 →167. Dann 567, ggf. 367 oder 667. Dann dringend anderer Charakter zu 302, bevor Kapitel 1 endet.
89: Wie: 74 mit 757. Womit: 892.
90: Wo: 615 oder wenn 925 ausgelöst wird →398.
91: Wo: 617, 761 oder wenn 925 ausgelöst wird →198. Womit: 893.
92: Wo: 905. Dann →721 oder →778. Gibt Infos.
93: Wo: 917 oder bei 194 →898. Womit: 892.
94: Wie: 36 oder 78 mit 216 oder bei 754 →346. Womit: 411.
95: Wo: 996. Womit: 992.
96: Wie: 2 OK-Plättchen bei 793, dann →791 →561 →666. Gibt Infos.
97: Wie: Bei 908 einem Entscheidungsbaum folgen, dann bei 837.
98: Wie: Bei 942 →862 →235 →N →927. Statusanzeige.
99: Wo: 618 oder wenn 925 ausgelöst wird →298. Gibt extra Zeit.

HILFETIPPS ORTE

101: Infos.
102: Info 5 vor 3. Kombiniert mit 13 um 80 zu erhalten.
103: Kombiniert mit 17 ODER nimm 85, dann →732 oder →832 und ein anderer Charakter muss bei 104 stehen.
104: Kauft 14 (1G), 15 (2G), 16 (3G), tauscht 26 gegen 15 oder 16.
105: Infos.
151: Erhaltet 20. Hinweis Dreieck, Quadrat (2), Kreis.

152: Erhaltet 40. Hinweis Tierspuren & Kreis (8).
153: Hinweis auf #d2.
171: Weg zu A in Kapitel 2. Legt 27 daneben.
172: Erhaltet 41. Mit 51 & Nacho →158 & erhaltet 69.
173: Info. Entferne Ast mit 44 bei 174. Erhaltet dann 37 und bei erneutem Untersuchen 34. Hinweise zu Pater Silvio.
174: Kombiniert mit 44 um 37 zu erhalten.
175: Manuel. Infos! Erhaltet 33 und Ortskarte F kommt verdeckt ins Spiel.
Kombiniert mit 24, 29, 30, 35, 47 für Infos.
176: Teresa. Infos! Erhaltet 33, 38 und Ortskarte F kommt verdeckt ins Spiel.
191: →798, dann kommt Ortskarte Q offen ins Spiel.
192: Mit 51 →998 / Ohne 51.
Jeweils: rette Schüler (Plättchen).
Lava fließt von #98/P auf 194.
193: Ansprechen, dann rette Nachtschwärmer (Plättchen)
194: →898 um 93 zu erhalten.
Lava fließt von #98/P auf 192.
195: Kombiniert mit 37, 50.
Sind 195 & 196 frei: →197 →164 aktiviert #e2. Dann →264.
196: Kombiniert mit 14/Monochrome, 43, 83.
Sind 195 & 196 frei: →197 →164 aktiviert #e2. Dann →264.
197: →197 →164 aktiviert #e2. Dann →264.
201: Ortskarte B kommt verdeckt ins Spiel.
202: Erhaltet 10, 11 und 4 Geldplättchen.
203: Erhaltet 13. Kombiniert 14 mit 205, dann kommt Ortskarte C verdeckt ins Spiel.
204: Kombiniert mit 13 um 22 zu erhalten.
205: José. Infos! Kombiniert mit 14, dann kommt Ortskarte C verdeckt ins Spiel.
215: Mit 51 und Nacho →961
In jedem Fall: Kombiniert mit 60/Verlies oder mit 70. Dann →825 (und wenn mit 51, dann →464)
Lava fließt von #98/P auf 197.
216: Kombiniert mit 36 oder 78 um 94 zu erhalten.
217: Infos.
241: Ortskarte C kommt wieder ins Spiel.
242: Vision mit Infos!
243: Infos.
244: Infos.
245: Infos.
251: Kombiniert mit 22, 35, 62, 69, für Infos.
252: Mit 51 →662 wird 252 gesperrt.
Ohne 51 mit 19 kombinieren um 69 zu erhalten. Dadurch wird 252 gesperrt und Verdacht steigt um 1.
253: Mit 51 →762 keine Infos.
Ohne 51 kombinieren mit 22 für Infos.
291: Infos.
292: Erhaltet 32 und 49.
293: Infos.
294: Mit 51 Infos! Kombiniert mit 13 um 22 zu erhalten.
295: Infos.
301: Kombiniert mit 12, um #a2 ins Spiel zu bringen. 2 Zeiteinheiten!
302: →167, erhaltet 88. Dann 567, ggf. 367 oder 667, um 21 zu erhalten. Dann anderer Charakter zu 302, bevor Kapitel 1 endet.
303: Erhaltet 17.
304: Erhaltet 24.
305: Ortskarte D kommt verdeckt ins Spiel.
341: Erhaltet 10.
342: Infos.
343: Infos.
344: Vision. →125 oder →425.
345: Ortskarte H kommt offen ins Spiel.
351: Infos.
352: Erhaltet 18.
353: Erhaltet 19.
401: Vision. →109, um Hinweis zu 513 zu bekommen (kostet 1 Zeiteinheit!).
402: Erhaltet 26.
403: Erhaltet 29.
404: Kombiniert mit 16 für Infos.
Oder mit 15 oder 29 um 23 zu erhalten.
405: Infos, kombiniert mit 16 für mehr Infos.
411: Kombiniert mit 75 oder 94, um #e3 freizuschalten →877
412: Kombiniert 86 mit 412, dann →564
Lava von #98/Q versperrt Zugang zu 413.
413: Kombiniert mit 16 für Infos.
414: Kombiniert mit 16 für Infos.
Kombiniert 86 mit 412, dann →664 →977.
→Spielende mit →764, →864 oder →964.
415: Erhaltet 86.
416: Vision zu Charakteren.
Lava fließt von #98/Q auf 416.
Kombiniert mit 16 für Infos.
451: Infos.
452: Kombiniert mit 16 um 513 freizuschalten.
453: Erhaltet 42 und 48.
501: Ortskarte E kommt verdeckt ins Spiel.
502: Franciscas Haus. Erhaltet 45. Kombiniert mit 33, 47, 50 für Infos.

503: Manuels und Josés Haus. Erhaltet 47.
504: Infos.
505: Teresas Haus. Kombiniert mit 15 oder 23 um #b4 ins Spiel zu bringen.
506: Ortskarte G kommt verdeckt ins Spiel.
513: Geheime Location auf #b3. Finden durch 16 mit 452 oder 553, 401 →109; oder →553 →713 um 30 zu erhalten.
525: Lava flutet Ø. Rettet den einzelnen Mönch, wenn ihr nicht bereits die Gruppe Mönche gerettet habt. Dann →P.
551: Erhaltet 10.
552: Ortskarte G kommt offen ins Spiel.
553: Erhaltet 29. Schalte 513 frei. Infos! Kombiniere mit 16 um 513 freizuschalten.
571: Lava fließt von #98/Ø auf 571.
572: Berengar. Kombiniert mit 35, 69 oder 75 um #e1 freizuschalten.
Lava fließt von #98/Ø auf 574.
573: →535. Ortskarte P kommt ins Spiel. →P.
Lava fließt von #98/Ø auf 576.
574: Charakterentscheidung.
Bei →508 oder →708 nimm 14 aus Monochrome (falls verfügbar)
Bei →608 oder →808 nimm 60 aus Verlies (falls verfügbar)
575: Kombiniert 35, 69 oder 75 mit 572, um #e1 freizuschalten. Dann →638 →471.
576: Infos und kombiniert mit 16 für weitere Infos.
591: Infos.
592: Kombiniert mit 47 & 50 für mehr Infos.
593: Habt ihr 51 könnt ihr hier Kiki wählen.
594: Ofelia. Infos! Erhaltet 19, 71, 82. Verdacht steigt um 1. Kombiniert mit 49 für Auftrag 32.
595: Kombiniert mit 15 oder 23 um #b4 ins Spiel zu bringen.
596: Infos.
601: Kombiniert mit 46 um 52 zu erhalten.
602: Grimaldo. Kombiniert mit 34 um 43 zu erhalten. Finde José →765 →377. Infos zu 47.
603: Grimaldos Hütte. Infos zur Batterie.
604: →468 →338 um #b4 ins Spiel zu bringen.
605: Erhaltet 36.
606: Vision zu Charakteren.
607: Erhaltet 33 und Ortskarte F kommt verdeckt ins Spiel.
615: Erhaltet 90.
Lava fließt von #98/e1 auf 617.
616: Rette Mönchsgruppe (Plättchen).
Lava fließt von #98/e1 auf 615.
617: Nehmt 91.
618: Erhaltet 99.
Lava fließt von #98/e1 auf 618.
625: Lava flutet P. Wenn erstmals auf Q: →Q.
651: Infos.
652: Infos.
653: Infos! Erhaltet 54.
654: Infos.
655: Infos! Benzin für 53. Erhaltet 75. Ortskarten J und L kommen verdeckt ins Spiel.
656: Mit 51 →958. Verdachtsleiste steigt um 1. Andernfalls Infos.
691: Mit 51 →458 für Infos. Verdacht steigt um 1.
692: Erhaltet 31. Infos zu 47.
693: Grimaldos Hütte. Infos.
694: Infos.
695: Infos.
696: Infos.
697: Infos.
701: Infos.
702: Ellie. Infos. 67 mit 702, um Elli wegzulocken.
703: Mit 51 →882 und erhaltet 61. Verdacht steigt um 1. Ohne 51 erhaltet 61 direkt.
704: Erhaltet 70. Dann →982.
705: 67 mit 702 und bei 704 →982 um 705 freizuschalten. Dann →782 →682 um 81 zu erhalten.
706: Vision zu Charakteren.
725: Lava flutet e3. Alle Spielfiguren auf Q.
Lava von #98/Q auf 411.
741: Infos.
742: Habt ihr 51 →148 um Nacho zu wählen. Um 62 zu erhalten →448 →348.
743: Infos! Erhaltet 54.
751: Schaltet Ortskarte E frei.
752: Erhaltet 29.
753: Infos! Kombiniert mit 33 für weitere Infos.
754: Kombiniert 37, 50 oder 73 mit 756, um 754 freizuschalten. Führt bei Wahl ohne Umweg zu S.
→346, um 94 zu erhalten.
755: Kombiniert 37, 50 oder 73 mit 756, um 755 freizuschalten. Schaltet bei Wahl #d2 frei.
756: Kombiniert mit 37, 50 oder 73, um Terrys Plättchen zu erhalten und 755 und 756 freizuschalten.
757: Kombiniert mit 74, um 89 zu erhalten. Und nein, denkt nicht mal dran, hier die 51 auszuprobieren!

780: Lava flutet Q. Dann →977.
→Spielende mit →764, →864 oder →964.
791: Kombiniert mit 71 für Infos. Kombiniert 70 und 86 mit 793, um 791 freizuschalten. →561 schaltet #d1 frei →666.
792: Kombiniert mit 78, um Zugang zu 795 freizuschalten, dann →761.
793: Infos. Kombiniert mit 70 und 86, um 791 freizuschalten.
794: Infos. Kombiniert mit 68, 74, 75 oder 76, um Ben abzulenken.
795: Kombiniert 78 mit 792, um Zugang zu 795 freizuschalten. →761.
Erhaltet 70 und 91.
Kombiniert mit 71 für Charakteraktion.
→110 und →310 erhaltet 28/Verlies.
→210 und →410 erhaltet 89/Monochrome.
801: Mit 51 →621. Erhaltet 68.
Verdacht steigt um 1.
802: Mit 51 →358. Erhaltet 72. Verdacht steigt um 1. Kombiniert mit 74 für Infos.
803: Erhaltet 58.
804: Ja, ihr müsst da rein! →258 →208 aktiviert #c2. Erhaltet 63. Um dort wieder rauszukommen, kombiniert 56 mit 63 oder mit 952.
805: Mit 51 und Kiki →821 für Infos.
815: Kombiniert mit 76, um 83 zu erhalten. Überhitzung durch #98/e3 auf 815.
816: Kombiniert 73 oder 83 mit 816, für Rettung der Kinobesucher (Plättchen)
Lava von #98/Q versperrt Zugang zu 816.
817: Infos.
818: Mit 51 und Nacho →261. →361.
Kombiniert mit 78 um #d3 freizuschalten. →361.
Lava von #98/#e3 versperrt Zugang zu 818 und #e3.
827: Habt ihr euch bei 942 für Jagd entschieden, geht es in Kapitel 4 hier weiter.
Erhaltet #M4, #T2 und #T4.
Schaltet Ortskarte R frei.
841: Mit 51 →948 um 64 zu erhalten. Verdacht steigt um 1. Ohne 51 kombiniert mit 48 um 64 zu erhalten.
842: Erhaltet 76.
843: Infos. Verdacht steigt um 1.
844: Mit 51 und Nacho →758 für Infos.
845: →658 um #c1 freizuschalten.
846: Kombiniert mit 78 um #c4 freizuschalten.
851: Kombiniert mit 66 ist schlechte Idee.
Verdacht steigt um 1.
852: Löse 77 →31415. →308 für Infos zu Charakteren. →408 bringt Ortskarte M offen ins Spiel.
853: Erhaltet 77.
857: Infos.
883: Infos. Kombiniert mit 71, um 26 zu erhalten. Entscheidung für →127 oder →157.
884: Um #d2 nach S zu verlassen: →147 →S.
885: Infos.
886: Kombiniert mit 89/Monochrome, um 57/Verlies zu erhalten.
→246 →187, um Pater Silvios Plättchen zu erhalten.
→246 →226, um ihn dort zu lassen.
891: Kombiniert 893 mit 26 oder 91 (oder →893 →788) um 911 freizuschalten.
Erhaltet Abréus Plättchen.
Vision.
892: Kombiniert mit 74, 83, 93, um 893 freizuschalten. Erhaltet dann 66.
893: Kombiniert 892 mit 74, 83, 93, um 893 freizuschalten. Kombiniert mit 26 oder 91, um Bens Plättchen zu erhalten und 911 freizuschalten.
→893 →788 schaltet ebenfalls 911 frei, jedoch ohne Bens Plättchen.
894: Infos. Kombiniert 893 mit 26 oder 91 (oder →893 →788), um Bens Plättchen zu erhalten und 911 freizuschalten.
901: Kombiniert 29 mit 905 um 56 zu erhalten.
902: Infos.
903: Mit 51 →848. Ohne 51 gibt es Infos und Verdacht steigt um 1.
904: Infos! Kombiniert mit 61 um 906 und damit #c3 freizuschalten.
905: Wahl der Charaktere. →721 oder →778
Mit 29 um 56 zu erhalten.
906: Kombiniert mit 61 um #c3 freizuschalten.
907: Erhaltet 59.
911: Kombiniert 66 mit 914, um 911 freizuschalten. Dann →381 →555 →T.
912: Infos.
913: Infos.
914: Kombiniert mit 66, um 911 freizuschalten und mit 87 für Infos.
915: Schaltet #d3 frei via →276.
916: Infos.
917: Erhaltet 93.
921: →861 Erhaltet Abréus Plättchen.

922: Infos.
923: In Kapitel 4/Lava nicht verfügbar.
924: In Kapitel 4/Lava nicht verfügbar.
925: Lava flutet #e1. Dann Charakterereignis.
Wenn nicht bereits vorhanden, dann:
→198 Erhaltet 91.
→298 Erhaltet 99.
→398 Erhaltet 90.
→498 Rette die Mönche (Gruppenplättchen)
Dann →698. Alle Spielfiguren auf Ø.
Lava von #98/Ø auf 575.
927: Habt ihr euch bei 942 für Lava entschieden, geht es in Kapitel 4 hier weiter.
Erhaltet #M5 und #98.
Schaltet Ortskarte Ø frei.
941: Infos.
942: Abréu und Überleitung Kapitel 3.
→862 →235 für Schlusskapitel 4 - Lava.
→811, erhaltet 79, →235 für Schlusskapitel 4 - Jagd.
943: Infos.
951: Infos.
952: →558. Kombiniert mit 56, um aus #c2 zu entkommen. Erhaltet dann 78.
953: Kombiniert mit 71, um 66 zu erhalten.
957: Bringt Ortskarte M wieder offen ins Spiel.
971: Erhaltet 86.
972: Infos.
973: Infos.
991: Infos. Ggf. kombinieren mit 78.
992: Infos. Kombiniert mit 95, um 995 freizuschalten.
993: Erhaltet 76 und 64/Verlies.
994: Kombiniert zuerst mit 79 um weitere Optionen zu haben.
Kombiniert dann mit 48 oder 79, um Zugang zu 995, 996, 997 freizuschalten.
995: Kombiniert 95 mit 992, →475 →321 →Spielende mit →150, →550, →750
996: Erhaltet 12 und 95. Kombiniert mit 28/Verlies, um 44/Verlies zu erhalten.
997: Kombiniert 12 mit 997, weiterlesen, um Gonzalez' Plättchen zu erhalten →321 →Spielende mit →150, →550, →750

WO SIND DIESE ORTSKARTEN?

Ø/P/Q: Lauft am Ende von Kapitel 3 zu Ellie.
R/S/T: Verfolgt am Ende von Kapitel 3 Guy.

WO IST DIE KLEINE ORTSKARTE XY?

#a1: Kombiniert 17 mit 103 ODER nimm 85, dann →732 oder →832 und ein anderer Charakter muss bei 104 stehen. Beschreibung bei 111.
#a2: Kombiniert 12 mit 301. Dann →145. Beschreibung bei 222.
#b1: Zu Beginn von Kapitel 2 wenn →527 →438.
Ortskarte E kommt verdeckt ins Spiel.
Beschreibung bei 438.
#b2: Zu Beginn von Kapitel 2 wenn →327 →238.
Beschreibung bei 238.
#b3: Bei 553 oder via 604 →468 →338.
Beschreibung bei 338.
#b4: Kombiniert 15 oder 23 mit 505.
Beschreibung bei 449 Kapitel 2; 548, 595 Kapitel 3.
#c1: →845
Beschreibung bei 658.
#c2: Bei 804 →258 →208. Um dort wieder rauszukommen, kombiniert 56 mit 63 oder mit 952.
Beschreibung bei 435.
#c3: Kombiniert mit 61 um 906 freizuschalten.
Beschreibung bei 858.
#c4: Kombiniert 78 mit 846.
Beschreibung bei 562.
#d1: Kombiniert 70 und 86 mit 793, um 791 freizuschalten →561.
Beschreibung bei 666.
#d2: Kombiniert 37, 50 oder 73 mit 756, um 755 freizuschalten. →755.
Beschreibung bei 117.
#d3: Für Kapitel 4 Lava:
Automatisch wenn mit 51 und Nacho bei 818 oder kombinieren mit 78.
Beschreibung bei 361.
Für Kapitel 4 Jagd: →915 und →276,
Beschreibung bei 276.
#e1: Kombiniert 572 mit 35, 69, 75
Beschreibung bei 471.
#e2: Kombiniert 37 oder 50 mit 195 und 14/Monochrome, 43 oder 83 mit 196, dann →197 →164.
Beschreibung bei 264.
#e3: Kombiniert 75 oder 94 mit 411.
Beschreibung bei 877.

WERTUNG WIP

Ihr könnt in folgender Tabelle nachschauen, wie gut ihr gewesen seid:

0–25 Punkte:	Puh, das war eine knappe Angelegenheit! Gut gemacht!
26–40 Punkte:	In euch steckt Potenzial. Herzlichen Glückwunsch!
41–50 Punkte:	Die meisten Geheimnisse habt ihr der Vulkaninsel entrissen. Sehr gut!
51–61 Punkte:	Effizient, einfallsreich, eloquent, experimentierfreudig, kurz: exzellent!
61 und mehr Punkte:	Miss Marple, Sherlock oder Columbo hätten es nicht besser machen können! Das war eine filmreife Leistung!

DIE AUTOREN

Phil Walker-Harding liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Besonders mag er Spiele, die Menschen unterschiedlichen Alters und Typs zusammenbringen. Phil interessiert sich außerdem für Theologie, klassische Hollywood-Filme und die Mythen des Alten Ägyptens. Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien.

Matthew Dunstan wurde 1987 in Sydney, Australien, geboren. Seine ältesten Erinnerungen ans Spielen von Gesellschaftsspielen gehen auf Kartenspiele mit seiner Großmutter zurück und auf ein Reiseschachspiel, das er als 6-Jähriger von seiner Tante erhalten hatte und mit dem er jeden nervte, mit ihm zu spielen. Heute arbeitet er als Chemiker an der Universität von Cambridge in England und forscht nach Materialien für die Abscheidung und Speicherung von CO_2.

Spielidee: Matthew Dunstan &
Phil Walker Harding
Szenario & Geschichte: Chihiro Mori
Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Gestaltung: Kreativbunker, Fiore GmbH
Illustration: Johanna Rupprecht, Javier Salas, Maximilian Schiller
Cover: Folko Streese
Lektorat: Ute Wielandt

Die Autoren und der Kosmos Verlag danken allen, die uns beim Testspielen, Regellesen und Fehlersuchen so unermüdlich unterstützt haben.

Art.-Nr. 693169

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de
kosmos.de