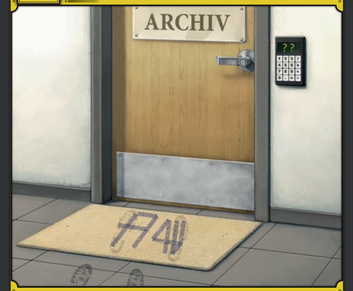
3 Die Ausstellung

KARTEN NICHT UM !

4 Die Tür zum Archiv



Die Tür ist verschlossen, aber jemand hat einen Hinweis auf der Fußmatte hinterlassen. Ihr müsst einen 2-stelligen Zahlencode eingeben, um die Tür zu öffnen. **Wie lautet der Code?**

5 Im Archiv

Ihr betretet einen kleinen Raum, der voll von staubigen alten Kunstwerken ist. Euer Blick fällt auf ein Buch, in dem die Ausstellungsstücke des Museums katalogisiert sind. Ihr sucht darin nach Informationen, die euch bei der Flucht aus dem Museum helfen könnten.

Dreht diese Karte um und schaut euch das ***Buch*** an. Behaltet es – es könnte nützlich sein ! **Geht weiter zur nächsten Karte.**

6 Der Audioguide

Ihr findet einen ***Audioguide*** für das Museum. Dreht diese Karte um, wenn ihr etwas über die Geschichte der Gemälde in dieser Ausstellung erfahren wollt.

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN !!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN !!!

7 Die Schließfächer

Auf dem Boden findet ihr einen Schlüssel mit einer Zahl darauf. Er gehört zu Fach Nr. 21. Vielleicht enthält es etwas, das euch helfen kann. Leider sind die meisten Zahlen auf den Fächern nicht mehr lesbar. **Welches ist das Fach mit der Nr. 21?**

8 Eine Metallkiste

Im Fach Nr. 21 findet ihr eine Metallkiste. Ihr schüttelt sie und hört ein Klappern: Es muss etwas drin sein. Die eingravierten Symbole deuten darauf hin, dass ihr zwei Informationen kombinieren müsst, um den Code herauszufinden, der die Kiste öffnet. **Wie lautet der 2-stellige Zahlencode?**

9 Ein Tablet

Die Kiste öffnet sich und ihr entdeckt ein Tablet darin. Ihr schaltet es ein und findet Informationen über einen geheimen Notausgang!

Dreht diese Karte um und schaut euch das ***Tablet*** an. Behaltet es – es könnte nützlich sein ! **Geht weiter zur nächsten Karte.**

10 Der Notausgang ist verschlossen

Der offizielle Notausgang ist verschlossen. Tretet ihr zu nah an die Tür, wird ein Alarm ausgelöst ! **Hier kommt ihr nicht raus.**

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN !!!

DECKSCAPE™

DIE KUNST DER FLUCHT

DEMO

12-99 | 1-6 | 10 min.

Deckscape ist ein Escape Room Spiel im Taschenformat. Es kann mit einer Gruppe von Freunden oder auch alleine gespielt werden. Die Idee für dieses Spiel basiert auf echten Escape Rooms bei denen eine Gruppe von Leuten in einem Raum „eingeschlossen" wird und versuchen muss, innerhalb eines Zeitlimits zu entkommen. Dazu müssen die Spieler Rätsel lösen, Gegenstände, die sie finden, geschickt einsetzen und die Handlung der Geschichte voranbringen. Es sind keine Vorkenntnisse nötig, um die Rätsel lösen zu können: Jeder kann es schaffen.

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN !!!

Um diese Demo zu spielen, müsst ihr die Karten zunächst ausschneiden. Klappt den Bogen auf und legt ihn mit den Kartenvorderseiten nach oben ab. Die Vorderseiten sind an den Nummern von 1 bis 10 in der linken oberen Ecke der Karten zu erkennen. Schaut euch nur diese Ecke auf den Karten an. Schneidet die Karten mit Hilfe der Markierungen vorsichtig aus und versucht dabei die Karten nicht genauer anzusehen oder zu lesen. Am besten lasst ihr die Karten von jemandem ausschneiden, der nicht mitspielt. Anschließend sortiert ihr die Karten anhand der Nummern von 1 bis 10 und bildet daraus einen Stapel, sodass die Karte mit der Nummer 1 mit der Vorderseite nach oben liegt.

Jetzt kann es losgehen: Lest die Vorderseite der Karte mit der Nummer 1 und folgt den Anweisungen. Viel Spaß!

Ihr wollt mehr Deckscape? Holt euch die neuen **Deckscape** Abenteuer im Fachhandel!

Autor: Martino Chiacchiera und Silvano Sorrentino • **Illustration:** Alberto Bontempi

All rights reserved by • © 2019 daVinci Editrice S.r.l. • © 2019 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

1

DECKSCAPE 12-99 | 1-6 | 10 min.

DIE KUNST DER FLUCHT DEMO

Oh nein! Der Wärter des kleinen Museums, in dem ihr gerade seid, hat euch aus Versehen eingeschlossen. Vor morgen früh wird euch hier keiner finden und eure Handys haben keinen Empfang. Euch bleiben nur ein paar Minuten, um hier rechtzeitig rauszukommen, sonst verpasst ihr den letzten Zug nach Hause.

ACHTUNG!
SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESEM STAPEL NICHT AN UND MISCHT SIE NICHT. DIE KARTEN SIND IN DER LINKEN OBEREN ECKE VON 1 BIS 10 NUMMERIERT.

Die Idee für dieses Spiel basiert auf echten ***Escape Rooms***. Die Spieler werden in einem Raum „eingeschlossen" und müssen versuchen, innerhalb eines Zeitlimits zu entkommen. Dazu müssen sie Rätsel lösen, Gegenstände, die sie finden, geschickt einsetzen und die Handlung der Geschichte voranbringen.

Bevor ihr anfangt, holt euch Papier, einen Stift und eine Uhr, um die Zeit abzulesen. Wenn ihr alles habt, dreht diese Karte um.

2 Die Ausstellung

DREHT DIESE

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN !!!

Weitere DECKSCAPE Abenteuer erwarten euch im Fachhandel!

LÖSUNG

Der Ausgang befindet sich hinter diesem Gemälde.

Schaut euch die Abbildungen an, die auf dem ***Audioguide*** (Karte Nr. 6), dem ***Tablet*** (Nr. 9) und dem **verschlossenen Notausgang** (Nr. 10) zu sehen sind.

Die Abbildungen zeigen die Positionen von 5 der 6 Gemälde. Das „X" bedeutet jeweils, dass sich der Notausgang nicht dahinter befindet. Es bleibt also nur noch das Bild unten links übrig.

Wenn eure Antwort falsch ist, notiert ein ✕.
Dreht jetzt die Karte Nr. 3 um und lest ab „Endlich frei!" weiter.

DECKSCAPE
DIE KUNST DER FLUCHT

Nehmt die nächsten 2 Karten, legt sie **ohne sie umzudrehen** nebeneinander und bildet so die Kunstausstellung, in der ihr euch befindet. Teilt anschließend die nächsten 3 gelben Karten, die 3 blauen Karten und die rote Karte **ohne sie umzudrehen** in 3 Stapel auf. Befolgt immer den Text der obersten Karte jedes Stapels. Geht erst zur nächsten Karte weiter, wenn ihr dazu aufgefordert werdet oder wenn ihr das oberste Rätsel gelöst habt.

Um ein Rätsel zu lösen, müsst ihr:
- Die Aufgabe sorgfältig lesen.
- Gemeinsam eine Lösung finden.
- Die Karte umdrehen und eure Lösung überprüfen.

Ihr könnt die obersten Rätsel auf den Kartenstapeln zeitgleich lösen oder ihr konzentriert euch alle auf ein Rätsel.
Denkt daran: Ihr gewinnt oder verliert alle zusammen.

Jedes Mal, wenn ihr einen Fehler macht, notiert ihr ein ✕ auf dieser roten Linie:

WERTUNGSBLATT

Tragt die aktuelle Uhrzeit hier ein und beginnt mit dem Spiel!

STUNDEN : MINUTEN

:

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN!!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN!!!

LÖSUNG

Der Code lautet „30". Ihr müsst die Informationen aus dem *Buch*, dem *Audioguide* und der Ausstellung miteinander kombinieren, um den Code herauszufinden.

Das ***Buch*** beinhaltet eine Beschreibung der Kiste. Laut dieser lässt sie sich durch die Eingabe der Anzahl der „Lebensjahre" des Künstlers Tobont, der 1930 geboren wurde, öffnen.

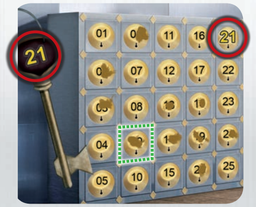
Der ***Audioguide*** beschreibt das Gemälde Nr. 122. Wenn ihr jedes „x" durch ein „a" und jedes „y" durch ein „e" ersetzt, lautet der Text:
Diese Landschaft wurde von Tobont im letzten Jahr, das er im Landhaus seiner Eltern verbrachte, gemalt. Ein Feuer brannte das Haus am 31. Dezember desselben Jahres nieder. Der Künstler schrieb: „Das war das Ende meines Lebens."

Das Schild unter dem Bild 122 in der Ausstellung verrät, dass das Gemälde 1960 entstanden ist: Tobont „lebte" demnach 30 Jahre (1930 bis 1960).

Wenn eure Antwort falsch ist, notiert ein ✕.
Wenn ihr das ***Buch*** und den ***Audioguide*** noch nicht habt, notiert ein weiteres ✕ und dreht diese Karte um.
Habt ihr sie, geht weiter zur nächsten Karte.

LÖSUNG

Das Fach Nr. 21 ist ganz oben rechts.
Die Fächer wurden spaltenweise von oben nach unten nummeriert. Wären die Fächer in Reihen nummeriert, dann würde das grün markierte Fach eine „17" zeigen.



Wenn eure Antwort falsch ist, notiert ein ✕.
Geht weiter zur nächsten Karte.

LÖSUNG

Der Code lautet „74".
Die Schuhabdrücke auf der Fußmatte zeigen, welche Bereiche ignoriert werden müssen, um die beiden Ziffern erkennen zu können.

Wenn eure Antwort falsch ist, notiert ein ✕.
Geht weiter zur nächsten Karte.

LÖSUNG

Das ist nicht das Gemälde, das ihr sucht.
Dreht jetzt die Karte Nr. 2 um und lest die Lösung. Lest anschließend unten weiter.

Endlich frei!
Rechnet jetzt aus, wie viele Minuten ihr gebraucht habt, um das Spiel zu beenden. Zählt für jedes ✕ auf dem Wertungsblatt 2 Minuten dazu.

Je nach eurer Gesamtzeit ist euer Ergebnis:
0-10 Minuten: Ihr seid wahre Fluchtkünstler!
11-20 Minuten: Gut gemacht!
21 Minuten oder mehr: Das könnt ihr besser!

WEITERE DECKSCAPE ABENTEUER ERWARTEN EUCH IM FACHHANDEL!

Autor: Martino Chiacchiera und Silvano Sorrentino
Illustration: Alberto Bontempi
All rights reserved by
© 2019 daVinci Editrice S.r.l.
© 2019 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Wenn ihr das Spiel zurücksetzen wollt, sortiert die Karten von 1 bis 10.

ACHTUNG!

IHR HALTET DEN STAPEL FALSCH HERUM.

SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESEM STAPEL NICHT AN UND MISCHT SIE NICHT.

DREHT DEN STAPEL UM UND LEST KARTE NUMMER 1.

STOP

DECKSCAPE

TABLET

DER GEHEIME NOTAUSGANG

Nach Schließung des Museums bleibt der offizielle Notausgang bis zum nächsten Morgen verschlossen. Im äußersten Notfall kann der geheime Notausgang, der sich hinter einem Gemälde in der Ausstellung befindet, genutzt werden.

Findet das Gemälde, hinter dem der geheime Notausgang versteckt ist. Dreht dann die entsprechende Karte (Nr. 2 oder 3) um, um herauszufinden, ob ihr entkommen konntet!

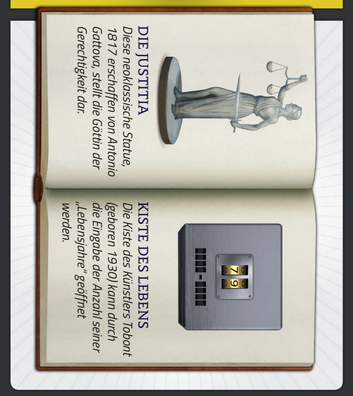
AUDIOGUIDE

Der Akku ist fast leer und die Tonqualität sehr schlecht. Ihr könnt euch nur den Kommentar für eines der Gemälde anhören, bevor das Gerät ausgeht.

122

Diysy Lxndschxft wurdy von Tobont im Iytztyn Jxhr, dxs yr im Lxndhxus syinyr Yltyrn vyrbrxchty, gymxlt. Yin Fyuyr brxnnty dxs Hxus xm 31. Dyzymbyr dyssylbyn Jxhrys niydyr. Dyr Künstlyr schriyb: „Dxs wxr dxs Yndy myinys Lybyns."

BUCH



ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN!!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN!!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN AUF DIESEM BOGEN NOCH NICHT AN!!!