

ADVENTURE GAMES

ENTDECKT
DIE STORY

GRAND HOTEL ABADDON

Ein Abenteuer für 1 – 4 Spieler ab 12 Jahren

In diesem kooperativen Spiel seid ihr zu Gast im mysteriösen Grand Hotel Abaddon und erlebt als Team eine Geschichte in 3 Kapiteln, die ihr selbst mitgestaltet. Die Spieldauer pro Kapitel beträgt ca. 90 Minuten!

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.



SPIELANLEITUNG

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 oder Tableaus an. Wartet damit, bis euch das Spiel dazu auffordert.

Spielmaterial

18 große
Ortskarten (A-R)



75 Abenteuer-
karten
(10-84)



6 diverse
Karten
(H1-H6)

2 Kapitelende-
Karten (X1 & X2)

4 Spielfiguren mit
4 Standfüßchen



Charaktere (C1-C4)



6 diverse
Karten (L1-L6)



5 Regel-
karten
(R1-R5)



4 diverse
Karten
(F1-F4)



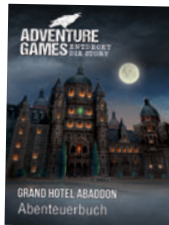
7 Missions-
karten
(M1-M7)



43 diverse Plättchen



1 Abenteuerbuch



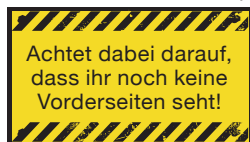
1 Übersichts-
karte



SPIELAUFBAU

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

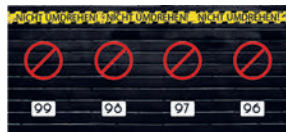
Prüft, ob die Orts- und Abenteuerkarten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind.



Entfernt vorsichtig die Plättchen von Tafel 1 (Charaktere, Fragezeichen, Häkchen, Ritual-Plättchen) aus dem Stanzrahmen. Setzt die 4 Plättchen der Charaktere in die farblich passenden Standfüßchen. Das sind eure **Figuren**.

Legt die restlichen Plättchen als **Vorrat** bereit.

Achtung: Auf Tafel 2 sind die Nichtspieler-Charaktere (**NSCs**), denen ihr im Spielverlauf begegnen werdet. Aus diesem Stanzrahmen dürft ihr nur dann Plättchen nehmen, wenn ihr vom Spiel explizit dazu aufgefordert werdet!



Der Aufbau sollte wie rechts dargestellt aussehen. Ortskarte A liegt offen (also mit der Vorderseite nach oben) in der Mitte des Tisches. 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 (10-84) und 5 weitere Stapel: F1-F4, H1-H6, L1-L6, M1-M7, R1-R5, X1-X2. 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.

Wenn ihr nicht so viel Platz auf dem Tisch habt, könnt ihr alternativ auch die Buchstabenkarten **in einem Stapel** alphabetisch sortieren und in Griffweite auf den Tisch legen (F1-F4, H1-H6, L1-L6, M1-M7, R1-R5, X1-X2).

Wählt nun euren jeweiligen **Charakter**. Nehmt euch dann **Figur** und entsprechende **Charakterkarte**, sowie die beiden darauf vermerkten Abenteuerkarten aus dem Abenteuerstapel.

Spiel für 2 – 4:

Ihr spielt jeweils mindestens **einen Charakter**, könnt aber auch jeweils mit mehreren (oder allen) Charakteren spielen, wenn ihr wollt. Entscheidet in dem Fall,

wer einen zusätzlichen Charakter spielt. Charaktere und Figuren, die ihr nicht benötigt, 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 Spielende gibt es eine **Wertung**. Für den Fortgang der Geschichte ist die Wertung jedoch nicht wichtig.
- Wir empfehlen euch, dass ihr euch während eures Abenteuers **Notizen** macht. 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. Oder ihr werdet nach Abenteuerkarten gefragt, die ihr nicht oder noch nicht habt. Dann kann es sich lohnen, später erneut an diese Orte zurückzukehren.

Alternativ könnt ihr dazu auch die **Fragezeichen** nutzen. Diese Plättchen stehen euch zur freien Verfügung. Ihr könnt damit während des Spiels Orte, Abenteuerkarten oder andere Plättchen markieren, etwa wenn ihr der Meinung seid, dass sie für den Fortgang der Geschichte noch wichtig sein könnten, wenn ihr einen Gegenstand benötigt, den ihr noch nicht habt, um euch daran zu erinnern, etwas damit auszuprobieren etc. Legt dazu einfach eines der Fragezeichen neben den Eintrag bzw. auf die Abenteuerkarte. Denkt auch daran, die Fragezeichen wieder zu entfernen, wenn sie ihren Zweck erfüllt haben.

- Wisst ihr einmal nicht weiter, nehmt das **Walkthrough** zur Hilfe, das ihr auf unserer Webseite findet. Geht dazu auf www.kosmos.de und gebt ins Suchfeld „Grand Hotel Abaddon“ ein. Klickt dann auf „PDF Walkthrough“. Oder ihr schaut bei den Hilfetipps auf den Seiten 10-15 nach der entsprechenden Zahl der Abenteuerkarte, des Ortes oder Plättchens nach. Für alle gibt es eine Auflösung, was ihr damit oder dort machen könnt bzw. was dafür oder dort benötigt wird, damit die Geschichte weitergeht.

Achtung: Die Hilfetipps verraten nichts und das Walkthrough nicht allzu viel über die Geschichte und bringen auch keinen Punktabzug! Scheut euch daher nicht, sie zu nutzen und schaut einfach nach, bevor ihr wegen einer vermeintlichen Sackgasse frustriert sein!

- Ihr könnt euch die Texte selbst vorlesen oder sie euch mit der **KOSMOS-Erklär-App** vorlesen lassen.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt eine Geistergeschichte gelesen hat, beginnt. Nacheinander durchläuft ihr folgende **Abenteuer-Phasen:**

Jederzeit Abenteuerkarten tauschen

1. Figur bewegen
2. Ortskarte aufdecken
3. Aktion ausführen

Danach folgt die im Uhrzeigersinn nächste Person, führt 1-3 aus etc.

Jederzeit: Abenteuerkarten tauschen

Du darfst jederzeit in deinem Zug beliebig viele Abenteuerkarten mit anderen Charakteren auf der gleichen Ortskarte tauschen (auch 0 gegen X Abenteuerkarten und umgekehrt ist erlaubt).

Variante freier Tausch: Wenn ihr wollt, könnt ihr zu Spielbeginn 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.

Achtung: Auf manchen Karten steht: Kann nicht getauscht werden. Diese könnt ihr dann natürlich nicht miteinander tauschen.

1) Figur bewegen

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

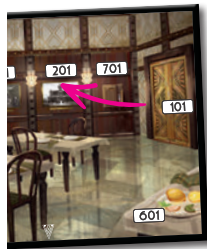


a) Auf eine andere offene Ortskarte bewegen

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 deine Figur 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 Figuren stehen. Achtet aber zur besseren Übersicht darauf, dass ihr eure Figuren 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 beschrieben, was du auf dieser Ortskarte siehst. Auf offenen Ortskarten könnt ihr euch frei bewegen, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes. Ihr dürft jederzeit Einträge von bereits besuchten Orten erneut lesen.

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

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** oder
- d) **mit einem NSC sprechen** oder **eine Abenteuerkarte 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 Figur steht, **lies laut den entsprechenden dreistelligen Eintrag im Abenteuerbuch vor**. So bekommst ihr weitere **Informationen zur Geschichte** oder **ihr erhaltet neue Abenteuerkarten**. Ihr wollt euch die Texte lieber vorlesen lassen? Dann wählt dazu in der **KOS-MOS-Erklär-App** dieses Spiel und dort dann „Abenteuerbuch“ aus und gebt dort die dreistellige Zahl ein. Die App liest euch dann den entsprechenden Eintrag vor.

Hinweis: Manche **Orte** mögen auf den ersten Blick unbedeutend erscheinen. Im weiteren Verlauf der Geschichte können diese aber durchaus noch wichtig werden! Scheut euch also nicht, zu einem späteren Zeitpunkt an einen Ort zurückzukehren und etwas damit zu kombinieren, das ihr zuvor noch nicht hattet. **Bedenkt ebenfalls:** Ihr könnt nicht jedes Rätsel oder jede Aufgabe sofort in dem Moment lösen, in dem ihr darauf stoßt. Häufig benötigt ihr erst bestimmte Gegenstände und manchmal erstreckt sich eine Aufgabe oder Mission auch über mehrere Kapitel. Nutzt also die Fragezeichen als Erinnerungsstütze!

b) zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren

An manchen Orten erhaltet ihr Abenteuerkarten. Diese **könnt und müsst** ihr im Spielverlauf mit bestimmten anderen Abenteuerkarten, mit bestimmten Orten oder sogar mit Plättchen **kombinieren**. Was zusammengehört, wird euch manchmal offensichtlich erscheinen, manchmal aber auch nicht. Seid also kreativ!

c) eine Abenteuerkarte mit einem Ort kombinieren

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

Kombinieren

Um 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 601 ist eine Zitrone zu sehen. Du willst versuchen, das Katzenfutter damit aufzupeppen. 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 hoffentlich Karte 12 mit der Zitrone an Ort 601 kombinieren. Dazu schlägst du unter **Eintrag 12601** nach und liest, was dort steht. Mal sehen, ob das funktioniert ...

Achtung: Abenteuerkarten können niemals mit Charakteren kombiniert werden. Das Spiel sagt euch, wenn Abenteuerkarten nach dem Kombinieren in die Schachtel kommen. Steht das nicht dort, behaltet ihr die Abenteuerkarten. Gibt es zu einer Kombination keinen Eintrag, könnt ihr die Abenteuerkarten nicht miteinander bzw. mit diesem Ort kombinieren. Dann endet dein Zug!

d) mit einem NSC sprechen oder eine Abenteuerkarte kombinieren

Im Spielverlauf trifft ihr auf NSCs, die auf Plättchen mit zweistelliger Zahl repräsentiert werden. Mit diesen könnt ihr sprechen oder eine Abenteuerkarte damit kombinieren, außer eine Abenteuerkarte oder ein Eintrag besagen etwas anderes! Dazu muss deine Figur beim jeweiligen NSC stehen.

Um **mit einem NSC zu sprechen**, kombiniere den **Buchstaben der Ortskarte**, auf der das Plättchen liegt, mit der **Nummer des Plättchens** und lies den entsprechenden Eintrag im Abenteuerbuch.

Um eine **Abenteuerkarte mit einem NSC** zu kombinieren, kombiniere die Nummer der Abenteuerkarte mit der Nummer des Plättchens und lies den entsprechenden Eintrag im Abenteuerbuch.

Beispiel: Um mit der blonden Dame (94) im Speisesaal (A) zu sprechen, lies **Eintrag A94**. Um ihr die Dose Katzenfutter (12) zu zeigen, lies **Eintrag 1294**.



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“), lies sie vor und 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 soweit möglich aus.

PLÄTTCHENREGELN

Es gibt mehrere Arten von Plättchen. Die **4 Charaktere**, verschiedene **NSCs**, **Häkchen** und **Fragezeichen** sowie **Ritual-Plättchen**. Das Spiel sagt euch jeweils, wann und wie diese ins Spiel kommen.

Fordert euch das Spiel auf, ein Häkchen **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.

DIVERSE ABENTEUERKARTEN (F1-4, H1-6, L1-6, M1-7, R1-5)

An mehreren Stellen im Spiel kommen diverse Abenteuerkarten ins Spiel, die die Regeln verändern. Das Spiel sagt euch jeweils, wann das der Fall ist. Auf den Karten oder in einem Eintrag wird dann erklärt, wie ihr mit diesen Karten spielt. Folgt einfach den Anweisungen.

ABENTEUERBUCH

Jedes Mal, wenn ihr einen Ort untersucht, Abenteuerkarten kombiniert (siehe S. 6), mit einem NSC spricht 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**. Die Kombinationen, wenn ihr mit einem NSC spricht (Buchstabe + zweistellige Zahl) stehen ganz am Ende des Abenteuerbuchs.

Achtet unbedingt darauf, dass ihr nur den Eintrag lest, den ihr lesen sollt!

Viele Einträge im Abenteuerbuch beinhalten neben der Geschichte auch spieltechnische Anweisungen. Achtet darauf, dass ihr sie der Reihe nach ausführt und seht sicherheitshalber im Eintrag noch einmal nach, ob ihr nichts vergessen habt.

Hinweis: Die Formulierung „Lest Eintrag XYZ“ kürzen wir wie folgt ab: „►XYZ“.

SPIELSTAND SPEICHERN

Um zu speichern, macht ihr mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spielbaus und eurer bislang gefundenen Abenteuerkarten. Alternativ könnt ihr das auch mit Stift und Papier machen. Notiert euch, wo eure Figuren stehen, an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt etc. Nutzt dazu unbedingt auch die Fragezeichen-Plättchen! Legt dann 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 Figuren auf ihre vorigen Positionen.

DAMIT BEGINNT DAS SPIEL. LEST NUN EINTRAG 100!

NOTIZEN

Notiert euch hier oder auf einem Blatt Papier euren aktuellen Spielstand: die Ortskarten, die ihr bereits entdeckt habt, eure Abenteuerkarten, wo eure Charaktere stehen etc.

Achtung! Auf den nächsten Seiten folgen die Hilfetipps!

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.

Ihr könnt auch das **Walkthrough** zur Hilfe nehmen. Geht dazu auf www.kosmos.de, sucht nach Grand Hotel Abaddon und klickt auf der neuen Seite auf PDF Walkthrough.

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: A/501. Womit: 11. 1 Punkt.“ bedeutet, dass ihr die Abenteuerkarte auf Ortskarte A bei 501 erhaltet und im Spielverlauf mit Abenteuerkarte 11 kombinieren müsst. Zudem ist sie **bei Spielende** 1 Punkt wert ist, wenn ihr sie dann noch besitzt.

Beispiel 2: „Wie: 11 mit 16, um 17 zu erhalten.“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 11 mit 16 kombiniert (und dann Eintrag 1116 lest), um Abenteuerkarte 17 zu erhalten.

Beispiel 3: „Womit: 11 mit A/111, um 12 zu erhalten.“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 11 mit Ort 111 auf Ortskarte A kombiniert (und dann Eintrag 11111 lest), um Abenteuerkarte 12 zu erhalten.

Beispiel 4: „Yolanda + M9: F/123“ bedeutet, dass nur **Yolanda** an diesem Ort etwas Besonderes findet bzw. tun kann, wenn sie **M9** besitzt.

HILFETIPPS ABENTEUERKARTEN

10: Wo: F/410. Gibt Hinweise für Abenteuerkarte 20. 1 Punkt.

11: Wo: A/501. Womit: 16, um 17 zu erhalten. 1 Punkt.

12: Wo: J/613. Womit: L/316. Schaltet Labyrinth frei.

13: Wo: C/611 oder H/604. Womit: NSC 94 in A. Schaltet A/701 frei.

14: Wo: B/307, wenn NSC 95 nicht auf B ist. Womit: J/313. Schaltet K frei.

15: Wo: B/207.

16: Wo: A/601. Womit: 11, um 17 zu erhalten. 1 Punkt.

17: Wie: 11 mit 16. 1 Punkt.

18: Wo: I/108. Womit: F/310, um 46 zu erhalten.

19: Jack + M5: Wo: I/308 ► 338. Für Jacks persönliche Mission benötigt.

20: Wo: H/204. Hinweise für Abenteuerkarte 22. 1 Punkt.

21: Wo: F/510. Womit: C/111. Schaltet H frei. 1 Punkt.

22: Wie: Nutze Hinweise von 10 und 20, sowie 42 (2), 31 (3) und 28 (7). Lösung = 237. Entsprechend ► 237. 1 Punkt.

- 23:** Wo: M/405. Womit: 32, um 39 zu erhalten.
Später außerdem am Ende von Kapitel 2. Womit: P/515. Schaltet Q frei.
- 24:** Wo: L/416. Womit: 33 oder L4/712, um 33 loszuwerden und 32 zu erhalten.
- 25:** Yolanda + M7: Wie: 56 mit H/504 oder C/511 ►534. Hinweis, um 59 zu erhalten.
- 26:** Susan + M4: Wo: G/214 ►244. Hinweis auf L5/612.
- 27:** Wo: L/516. Womit: NSC 88.
- 28:** Wo: A/601. Womit: Einer von 3 benötigten Gegenständen, um 22 zu erhalten.
- 29:** Susan + M4: Wie: Nachdem L5/612 freigeschaltet ist ►672 ►772.
- 30:** Wo: C/411. Hinweis, 37 mit 46 zu kombinieren. 1 Punkt.
- 31:** Wo: E/106. Womit: Einer von 3 benötigten Gegenständen, um 22 zu erhalten.
- 32:** Wie: 24 mit L4/712 oder 33 kombinieren. Womit: 23, um 39 zu erhalten.
- 33:** Wie: L4/712 untersuchen. Womit: 24, um loszuwerden und 32 zu erhalten.
- 34:** Wo: L6/920. Womit: L5/612, um Brunnen freizuschalten.
- 35:** Jack + M5: Wo: M/105 ►135. Für Jacks persönliche Mission benötigt.
- 36:** Wo: L3/420. Hinweis, um Safe bei D/503 freizuschalten: 4312.
- 37:** Wo: F/110. Womit: 46 auf F, um 47 zu erhalten. 1 Punkt.
- 38:** Yolanda + M7: Wo: I/408 ►438. Hinweis, um 59 zu erhalten.
- 39:** Wie: 23 mit 32. Womit: L3/220, um Kapitel 2 zu beenden.
- 40:** Wo: M/305. Zusammen mit 43 Hinweis, unter anderem auf welchen Ortskarten (Glockenturm und Spielzimmer) Ritualplättchen platziert werden müssen.
- 41:** Yu + M6: Wo: M/205 ►235. Hinweis, 58 bei N/326 zu nutzen.
- 42:** Wo: G/414. Womit: Einer von 3 benötigten Gegenständen, um 22 zu erhalten.
- 43:** Wo: J/513. Zusammen mit 43 Hinweis, unter anderem auf welchen Ortskarten (Glockenturm und Spielzimmer) Ritualplättchen platziert werden müssen.
- 44:** Wo: L/216. Womit: NSC 87.
- 45:** Wo: D/503 und Eingabe des Codes 4312 (Hinweise durch 36 und 60 mit 51, 53, 55, 57). Schaltet M frei. Womit: NSC 89.
- 46:** Wie: 18 mit F/310. Womit: 37, um 47 zu erhalten.
- 47:** Wie: 37 mit 46. Womit: G/114, um Kapitel 1 zu beenden.
- 48:** Susan + M4: Wo: Q/317 ►717. Womit: 50 ►600, um persönliche Mission abzuschließen.
- 49:** Jack + M5: Wo: O/219 ►963. Für Jacks persönliche Mission benötigt.
- 50:** Susan: Wo: Start. Womit: 48 ►600, um persönliche Mission abzuschließen.
- 51:** Susan: Wo: Start oder B/307, wenn NSC 95 nicht auf B ist. Schaltet D frei. Womit: A/101, um B freizuschalten und in Kapitel 3 mit 508, um R freizuschalten. Hinweis auf Code für D/503.
- 52:** Jack: Wo: Start. Benötigt 19, 35, 49, 66 ►700, um persönliche Mission abzuschließen.
- 53:** Jack: Wo: Start oder B/307, wenn NSC 95 nicht auf B ist. Schaltet E frei. Womit: A/101, um B freizuschalten und in Kapitel 3 mit 508, um R freizuschalten. Hinweis auf Code für D/503.
- 54:** Yu: Wo: Start. 58 mit N/326 nutzen, um 54 zu 76 zu machen.
- 55:** Yu: Wo: Start oder B/307, wenn NSC 95 nicht auf B ist. Schaltet F frei. Womit: A/101, um B freizuschalten und Kapitel 3 mit 508, um R freizuschalten. Hinweis auf Code für D/503.
- 56:** Yolanda: Wo: Start. Womit: H/504 ►534. Hinweis, um 59 zu erhalten.
- 57:** Yolanda: Wo: Start oder B/307, wenn NSC 95 nicht auf B ist. Schaltet G frei. Womit: A/101, um B freizuschalten und in Kapitel 3 mit 508, um R freizuschalten. Hinweis auf Code für D/503.
- 58:** Yu: Wo: L2/990 ►490. Womit: N/326, um 54 zu 76 zu machen.
- 59:** Yolanda: Lösung aus 25 und 38 (178) ►178. Zusammen mit L1/512 ►542 Hinweis auf 491.
- 60:** Wo: L5/620. Hinweis, um Safe bei D/503 freizuschalten: 4312.
- 61:** Yolandas Belohnung: Wie: Löse Rätsel um Abt Rogets Amtsantritt ►491. 3 Punkte.
- 62:** Susans Belohnung: Wie: 48 mit 50 ►600. 3 Punkte.
- 63:** Jacks Belohnung: Wie: Finde alle 4 Seiten (19, 35, 49, 66) dann ►700 ►900. 3 Punkte.

- 64:** Yus Belohnung: Wie: 76 mit F ►F76. 3 Punkte.
- 65:** Wo: L/116. Womit: In Kapitel 3 mit 67 und 68 bei B/807 ►676568, um F1 zu erfüllen.
- 66:** Jack + M5: Wie: 79 mit K/502 ►750. Für Jacks persönliche Mission benötigt.
- 67:** Wo: O/319. Womit: In Kapitel 3 mit 65 und 68 bei B/807 ►676568, um F1 zu erfüllen.
- 68:** Wo: D/203. Womit: In Kapitel 3 mit 65 und 67 bei B/807 ►676568, um F1 zu erfüllen.
- 69:** Wo: Q/517. Womit: O/419 ►819, um 73 zu erhalten.
- 70:** Wo: R/109. Hinweis mit B/607 für Safe bei Q/417.
- 71:** Wo: O/119. Hinweis, 69 mit O/419 zu nutzen sowie auf Gersende Poulet.
- 72:** Wo: Q/417 nach Eingabe des Codes ►9481. Womit: R/609, um F3 zu erfüllen.
- 73:** Wie: 69 mit O/419 ►819. Womit: 81, um 74 zu erhalten.
- 74:** Wie: 73 mit 81. Womit: J/113, um F2 zu erfüllen.
- 75:** Wo: O/619. Womit: O/519, um 78 zu erhalten.
- 76:** Wie: 58 mit N/326. Womit: F, um Yus persönliche Mission abzuschließen.
- 77:** Wo: N/126. Zusammen mit 78 und 83 Hinweis auf I/508, um F4 zu erfüllen.
- 78:** Wie: 75 mit O/519. Zusammen mit 77 und 83 Hinweis auf I/508, um F4 zu erfüllen.
- 79:** Wo: R/209. Womit: P/315, um NSCs 98 und 99 nach C zu vertreiben, sowie mit Jack (+M5) bei K/502 ►750, um 66 zu erhalten.
- 80:** Wo: R/509. Womit: B/507, um Hinweis auf Beethoven (O/419) zu erhalten.
- 81:** Wo: P/115. Womit: 73, um 74 zu erhalten.
- 82:** Wo: N/226. Womit: I/208, um O freizuschalten.
- 83:** Wo: P/215. Zusammen mit 77 und 78 Hinweis auf I/508, um F4 zu erfüllen.
- 84:** Wie: 5x von Geistern heimgesucht werden in Kapitel 2. 2 Punkte.

HILFETIPPS ORTE

- 101:** Kombiniert 2x Zimmerschlüssel (51, 53, 55, 57), um B freizuschalten.
- 102:** Ist und bleibt verschlossen!!!
- 103:** Hintergrundinfos, je nach Charakter.
- 104:** Infos.
- 105:** Jack: ►135, um 35 zu erhalten.
- 106:** Erhalte 31.
- 107:** Schaltet DEFG frei, sofern ihr die Schlüssel dafür habt.
- 108:** Erhalte 18.
- 109:** Erhalte 20.
- 110:** Erhalte 37.
- 111:** Kombiniere mit 21, um H freizuschalten.
- 112:** Infos.
- 113:** Kombiniere mit 74, um F2 zu erfüllen.
- 114:** Kombiniere mit 47, um Ende von Kapitel 1 auszulösen.
- 115:** Erhalte 81.
- 116:** Erhalte 65.
- 117:** Yolanda: ►617 ►491, um persönliche Mission abzuschließen.
- 119:** Erhalte 71.
- 120:** Schaltet L3 frei.
- 126:** Erhalte 77.
- 201:** Hinweis auf Gersende P.
- 202:** Wegweiser.
- 203:** Erhalte 68.
- 204:** Erhalte 20.
- 205:** Yu: ►235, um 41 zu erhalten.
- 206:** Susan: ►236, schaltet Susans persönliche Mission M4 frei.
- 207:** Erhalte 15.
- 208:** Kombiniere mit 82, um O freizuschalten.
- 209:** Erhalte 79.
- 210:** ►243 ruft NSC 95 herbei, falls dieser auf B ist.
- 211:** Kombiniere mit 22, um I freizuschalten.
- 212:** Hinweis, 27 mit NSC 88 zu kombinieren.
- 213:** Falle!
- 214:** Susan: ►244, um 26 zu erhalten.
- 215:** Erhalte 83.
- 216:** Erhalte 44.
- 217:** Infos.
- 219:** Hinweis. Jack: ►963, um 49 zu erhalten.
- 220:** Kombiniere mit 39, um Kapitel 2 ►►

- abzuschließen.
- 226:** Erhalte 82.
- 301:** Jack: ►331, schaltet Jacks persönliche Mission M5 frei.
- 302:** Ist und bleibt verschlossen!!!
- 303:** ►323 ruft NSC 95 herbei, falls dieser auf B ist.
- 304:** Ist und bleibt verschlossen!!!
- 305:** Erhalte 40.
- 306:** Infos.
- 307:** Ist NSC 95 nicht auf B ►337. Erhalte Schlüssel 14, 51, 53, 55, 57.
- 308:** Jack: ►338, um 19 zu erhalten.
- 309:** Infos.
- 310:** Kombiniere mit 18, um 46 zu erhalten.
- 311:** Ist und bleibt verschlossen!!!
- 312:** Schaltet L2 frei.
- 313:** Kombiniere mit 14, um K freizuschalten.
- 314:** ►344 ruft NSC 95 herbei, falls dieser auf B ist.
- 315:** Kombiniere mit 79, um NSCs 98 und 99 von B auf C zu setzen.
- 316:** Kombiniere mit 12, um Labyrinth (L1-L6) freizuschalten.
- 317:** Susan: ►717, um 48 zu erhalten.
- 319:** Erhalte 67.
- 320:** Schaltet L6 frei.
- 326:** Yu: Kombiniere mit 58, um 76 zu erhalten.
- 401:** Hinweis auf Schnurtelefon 21 mit C/111.
- 402:** Schaltet L frei.
- 403:** Infos. Yu: ►433, schaltet Yus persönliche Mission M6 frei.
- 404:** Infos.
- 405:** Erhalte 23.
- 406:** ►443 ruft NSC 95 herbei, falls dieser auf B ist.
- 407:** Ist und bleibt verschlossen!!!
- 408:** Yolanda: ►438, um 38 zu erhalten.
- 409:** ►765 ►709 ruft NSC 99 herbei, falls dieser auf C ist.
- 410:** Erhalte 10.
- 411:** Erhalte 30.
- 412:** Schaltet L5 frei.
- 413:** Infos.
- 414:** Erhalte 42.
- 415:** Infos.
- 416:** Erhalte 24.
- 417:** Benötigt Code via 70 und B/607 ►9481, um 72 zu erhalten.
- 419:** Kombiniere mit 69 ►819, um 73 zu erhalten.
- 420:** Erhalte 36.
- 426:** Infos.
- 501:** Erhalte 11.
- 502:** Jack: Kombiniere mit 79 ►750, um 66 zu erhalten.
- 503:** Erst in Kapitel 2 lösbar! Benötigt Code aus Labyrinth (4312). Erhalte 45, schaltet M frei.
- 504:** Yolanda: Kombiniere mit 56 ►534, um 25 zu erhalten.
- 505:** Infos.
- 506:** In Kapitel 2 Falle.
- 507:** Mit 80 Hinweis für O/419.
- 508:** Erst in Kapitel 3 lösbar! Kombiniere mit 51, 53, 55 oder 57 ►608, um R freizuschalten und F4 zu erfüllen.
- 509:** Erhalte 80.
- 510:** Erhalte 21.
- 511:** Infos.
- 512:** Yolanda: ►542, um Erbauungsdatum des Klosters zu erfahren (491).
- 513:** Erhalte 43.
- 514:** Infos.
- 515:** Kombiniere mit 23, um Q freizuschalten.
- 516:** Erhalte 27.
- 517:** Erhalte 69.
- 519:** Kombiniere mit 75, um 78 zu erhalten.
- 520:** Schaltet L6 frei.
- 526:** ►626, um P freizuschalten.
- 601:** Erhalte 16 und 28.
- 602:** Falle!
- 604:** Erhalte 13.
- 605:** Falle!
- 607:** Hinweis Sterbedatum Erbauer 1849 und Yolanda: ►637, schaltet Yolandas persönliche Mission M7 frei.
- 609:** Kombiniere mit 72, um F3 zu erfüllen.
- 611:** Erhalte 13.
- 612:** Kombiniere mit 34, um 612 freizuschalten. Dann ►672 ►872 ODER Susan: ►672 ►772 ►872, um 29 zu erhalten.
- 613:** Erhalte 12.
- 615:** Falls O bereits im Spiel ►915, Infos.

616: Falle!

619: Erhalte 75.

620: Erhalte 60.

701: Ist NSC 94 nicht auf A und ist Ortskarte H im Spiel, kann H wieder durch C ersetzt werden ►731 ►761.

707: Schaltet C frei.

712: Falle! Kombiniere mit 24 ►792, um 32 zu erhalten und 33 loszuwerden.

720: Falle!

790: Infos.

807: Kombiniere in Kapitel 3 mit 65, 67 und 68 ►676568, um F1 zu erfüllen.

812: Schaltet L4 frei.

820: Infos.

920: Erhalte 34.

990: Yu: ►490, um 58 zu erhalten.

HILFETIPPS ORTSKARTEN

A: Spiel startet automatisch mit A.

B: Kombiniert 2x Zimmerschlüssel (51, 53, 55, 57), um B freizuschalten.

C: Untersuche B/707. Ist H im Spiel: Mit 13 NSC 94 von A weglocken, dann A/701 ►731 ►761.

D: Entweder mit Susan spielen oder NSC 95 von B weglocken durch Klingelseile in EFG. Dann ►307 ►337. Erhalte Schlüssel 14, 51, 53, 55, 57.

E: Entweder mit Jack spielen oder NSC 95 von B weglocken durch Klingelseile in DFG. Dann ►307 ►337. Erhalte Schlüssel 14, 51, 53, 55, 57.

F: Entweder mit Yu spielen oder NSC 95 von B weglocken durch Klingelseile in DEG. Dann ►307 ►337. Erhalte Schlüssel 14, 51, 53, 55, 57.

G: Entweder mit Yolanda spielen oder NSC 95 von B weglocken durch Klingelseile in DEF. Dann ►307 ►337. Erhalte Schlüssel 14, 51, 53, 55, 57.

H: Kombiniere 21 mit C/111, um H freizuschalten.

I: Kombiniere 22 mit C/211, um I freizuschalten.

J: Kombiniere 47 mit G/114, um Kapitel 1 zu beenden und J freizuschalten.

K: Kombiniere 14 mit J/313, dann ►343, um K freizuschalten.

L: Untersuche 402.

L1: Kombiniere 12 mit L/316, um L1 freizuschalten.

L2: Untersuche L1/312.

L3: Untersuche L2/120.

L4: Untersuche L5/812.

L5: Untersuche L2/412.

L6: Untersuche L3/320 oder L5/520.

M: Benötigt Code aus Labyrinth durch Hinweise 36 und 60 ►4312.

N: Kombiniere 39 mit L3/220, um Kapitel 2 zu beenden. Start Kapitel 3 erfolgt auf N.

O: Kombiniere 82 mit I/208, um O freizuschalten.

P: Untersuche N/526 ►626, um P freizuschalten.

Q: Kombiniere 23 mit P/515, um Q freizuschalten.

R: Kombiniere Zimmerschlüssel 51, 53, 55, 57 mit 508, um R freizuschalten.

HILFETIPPS NSCS

A94: Automatisch bei Spielstart. Hinweis auf 13.

A96: Automatisch bei Start von Kapitel 2.

A97: Automatisch bei Start von Kapitel 2.

B90: In Kapitel 3: 65, 67 oder 68 mit 807 kombinieren ►676568, um F1 zu erfüllen.

B95: Kombiniert 2x Zimmerschlüssel (51, 53, 55, 57), um B freizuschalten.

B98: Automatisch bei Start von Kapitel 3. Verlässt B, wenn 79 mit P/315 kombiniert wird.
B99: Automatisch bei Start von Kapitel 3. Verlässt B, wenn 79 mit P/315 kombiniert wird.
C94: Kombiniere 13 mit 94.
C96: Nach 4. Heimsuchung (H4) wird NSC 96 nach C versetzt.
C98: Kombiniere 79 mit 315, um NSCs 98 und 99 von B auf C zu setzen.
C99: Kombiniere 79 mit 315, um NSCs 98 und 99 von B auf C zu setzen.
D95: D/303 ►323.
D96: Nach 2. Heimsuchung (H2) wird NSC 96 nach D versetzt. Hinweis auf Safe und M.
E95: E/406 ►443.
F95: F/210 ►243.
G95: G/314 ►344.
H94: Kombiniere 13 mit 94.
I93: Kombiniere Zimmerschlüssel 51, 53, 55, 57 mit 508, um R freizuschalten.
I98: Sprich in Kapitel 3 mit NSC 98 auf B oder C, um diese nach I zu versetzen.
J91: Kombiniere 74 mit 113, um F2 zu erfüllen.
J96: Nach 5. Heimsuchung (H5) wird NSC 96 nach J versetzt.
J97: Nach 1. Heimsuchung (H1) wird NSC 97 nach J versetzt.
K97: Nach 3. Heimsuchung (H3) bleibt NSC 97 entweder auf J oder wird nach K versetzt.
N90: Automatisch bei Start von Kapitel 3.
N91: Automatisch bei Start von Kapitel 3.
N92: Automatisch bei Start von Kapitel 3.
N93: Automatisch bei Start von Kapitel 3.
O98: Sprich in Kapitel 3 mit NSC 98 auf B oder C, um diese nach O zu versetzen.
P98: Sprich in Kapitel 3 mit NSC 98 auf B oder C, um diese nach P zu versetzen.
Q98: Sprich in Kapitel 3 mit NSC 98 auf B oder C, um diese nach Q zu versetzen.
R92: Kombiniere 72 mit 609, um F3 zu erfüllen.
R98: Sprich in Kapitel 3 mit NSC 98 auf B oder C, um diese nach R zu versetzen.
R99: NSC 99 muss auf C sein. Dann R/409 ►765 ►709

WERTUNG

In folgender Tabelle seht ihr, wie gut ihr wart (gilt für 2 Charaktere):

- 0–5 Punkte:** Puh, das war eine knappe Angelegenheit!
Gut gemacht!
- 6–10 Punkte:** In euch steckt Potenzial. Herzlichen Glückwunsch!
- 11–15 Punkte:** Die meisten Geheimnisse habt ihr dem Grand Hotel entrissen.
Sehr gut!
- 16–20 Punkte:** Effizient, einfallreich, eloquent, experimentierfreudig,
kurz: exzellent!
- 21 und mehr Punkte:** Miss Marple, Sherlock oder Columbo hätten es nicht besser
machen können! Das war eine filmreife Leistung!

Mit 3 Charakteren benötigt ihr je 3 Punkte mehr, mit 4 Charakteren je 6 Punkte!

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 CO₂.



Spielidee: Matthew Dunstan &
Phil Walker Harding
Bearbeitung der Erzählung: Ute Wieland
Redaktion: Alexandra Kunz und Michael
Sieber-Baskal

Gestaltung: Kreativbunker, Fiore GmbH
Illustration: Johanna Rupprecht,
Christina Kraus, Erkan Karagöz
Cover: Folko Streese

Die Autoren und der Kosmos Verlag danken allen,
die uns beim Testspielen, Regelleben und Fehler-
suchen so unermüdlich unterstützt haben.

Art.-Nr. 693190
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2020 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