

Kurzanleitung

Drückt die PDF aus und schneidet alle Elemente entlang den Markierungen aus. Steckt das Spielfeld zusammen und legt die Spielchips neben das Spielfeld. Sortiert nun die Spielkarten, die oberste Karte trägt die Überschrift "KAPITEL 1". Daneben könnt ihr die erste Karte des Ablagestapels positionieren. Verbindet euer Smartphone bzw. euer Tablet nun mit eurem Lautsprecher.

**Bereit?
Einscannen
und Spiel
starten!**



he.ruz-ag.de/00-vorwort/



Kapitel 3

he.ruz-ag.de/01-kapitel/



Vorwort

he.ruz-ag.de/02-kapitel/



Kapitel 1

he.ruz-ag.de/03-kapitel/



Kapitel 2

he.ruz-ag.de/04-kapitel/



Kapitel 4

he.ruz-ag.de/05-kapitel/



Kapitel 5

he.ruz-ag.de/06-kapitel/



Kapitel 6

he.ruz-ag.de/07-kapitel/



Kapitel 7

he.ruz-ag.de/08-kapitel/



Kapitel 8

he.ruz-ag.de/09-kapitel/



Kapitel 9

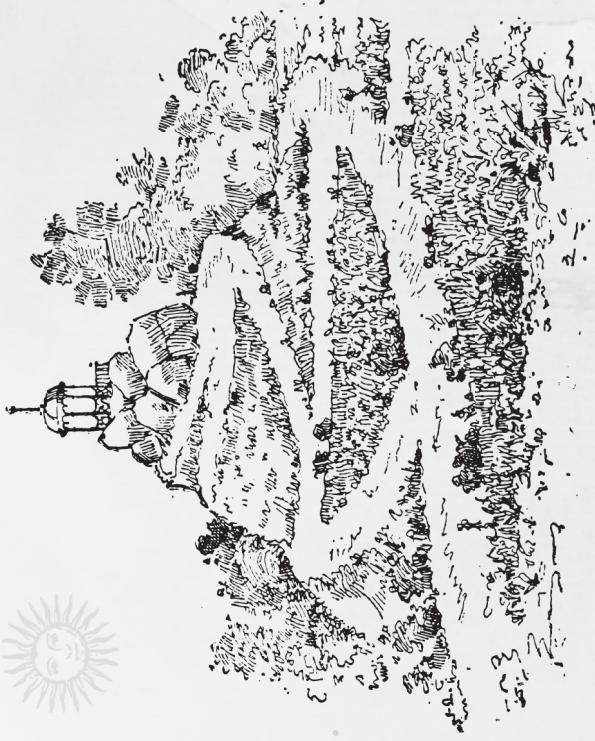
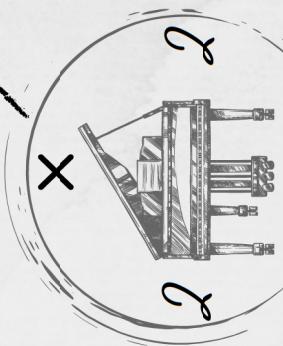
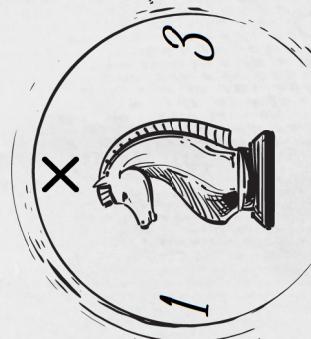
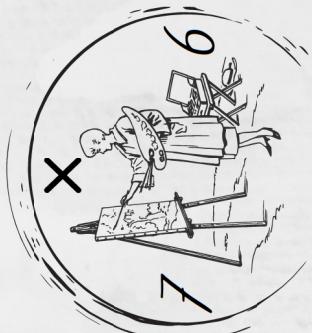
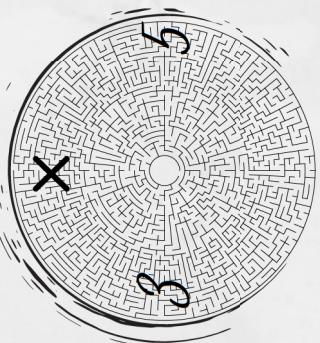
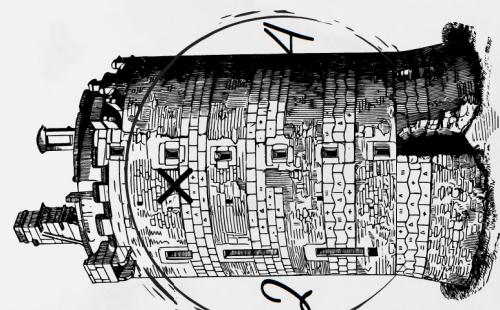
he.ruz-ag.de/10-kapitel/



Kapitel 10

Um das Spiel zu speichern, markiert das Kapitel, bei dem ihr aufgehört habt. Beim nächsten Mal einfach den entsprechenden QR-Code scannen und an der Stelle weiterspielen!

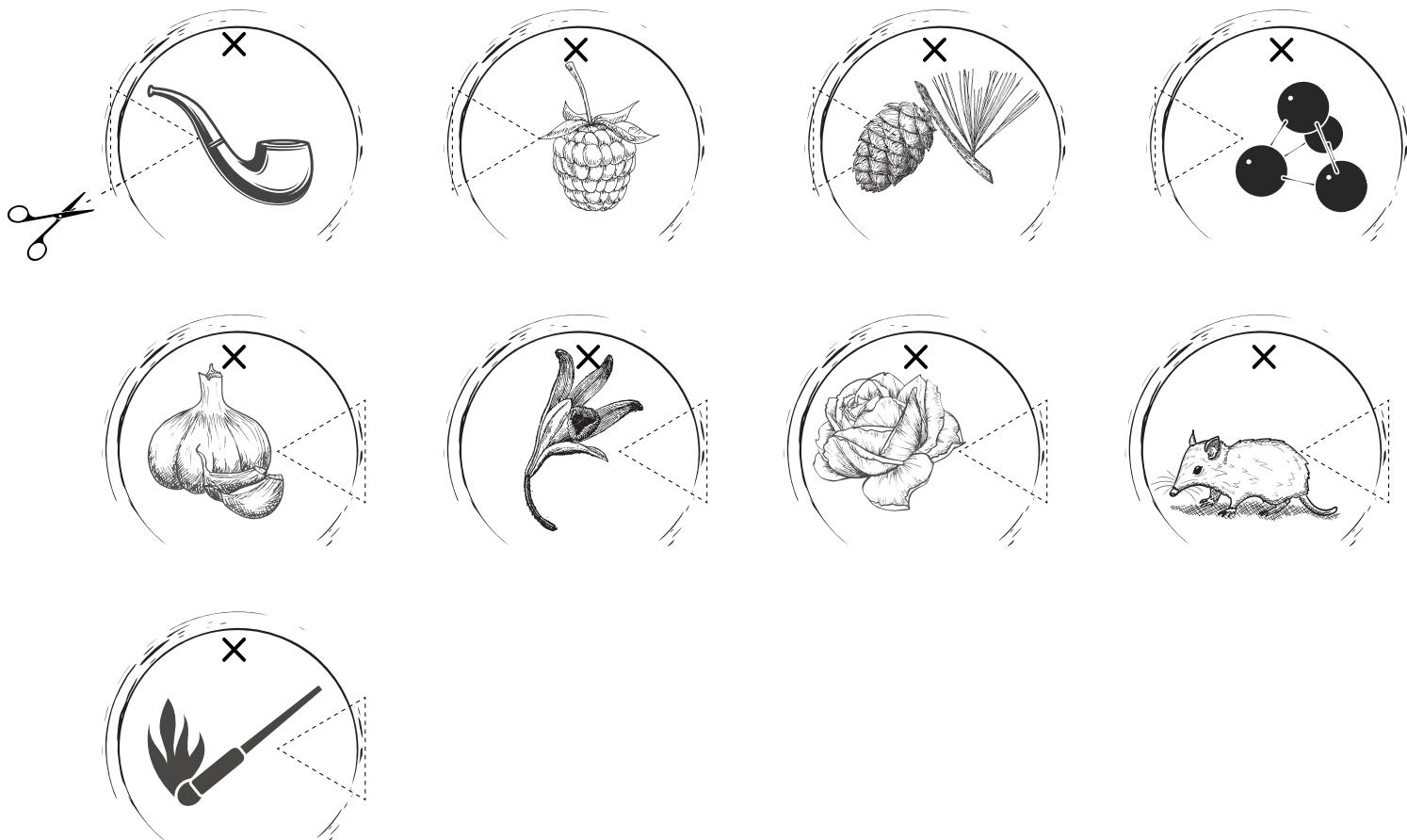
Das verhunsene Schloss Segaleo





RAUM ZEIT®
ADVENTURE GAMES

SPIELCHIPS



HINWEIS:

Die Spielechips werden nicht explizit eingeführt, sie könnten schon von Beginn des Spiels an wichtig sein...

Bitte die
Kapitelkarten
hier ablegen.

1a

Der Rabe sagte:

Der verwunschene Wald von Skaramagas hat
seine eigenen Regeln und Gesetze, so folget meinem Rat:

Im fernen Westen so erzählt man sich,
gibt es ein verzaubertes Schloß und jetzt hört mich:
Folgt dem Horizont und ihr werdet sehen,
gleich zur Rechten muss ihr den steinigen Weg begehen.
Passiert die 74 Eichen und zählt präzise.
Wählt dann den Weg zu eurer Linken durch die Waldwiese.
Habt Geduld, und findet nach und nach 87 Steine.
Denn bei den Gabelungen gibt es nur diese
Möglichkeit, nicht irgendeine!

Rechts, Links, Links, Rechts, und nochmal Links.
Das ist der einzige Weg, der diesen Wald bezwingt.

2

Kapitel 1



Bitte
erst aufdecken,
wenn die
Erzählung des
Kapitels
abgeschlossen ist.

1b

Ihr Narren traut der Krähe nicht,
ihr Geschwätz führt euch nur ins
Verderben!

Jede Neun ist eine Eins und jede
Vier eine Sechs.

Nur diejenigen, die verstehen wie
die Krähe zählt, können diesem
verfluchten Ort entfliehen.

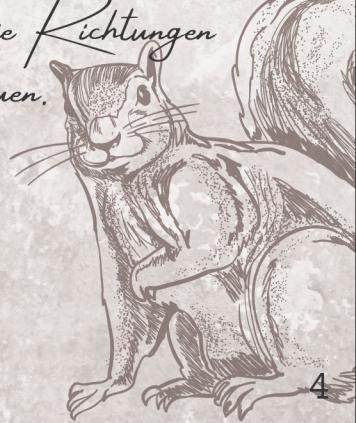
1

3

1c

Seid gegrüßt ihr Helden.
Der Fuchs hat Recht,
ihr könnt der Frähe nicht
vertrauen.

Um den richtigen Weg zu
finden,
müsst ihr stets die Richtungen
umbauen.



4

1e

Schritt 3

g Dann links in die Waldwiese abbiegen

h Dann rechts in die Waldwiese abbiegen

Schritt 4

i Nun 87 Steine sammeln

j Nun 78 Steine sammeln

k Nun 23 Steine sammeln

l Nun 32 Steine sammeln

6

1d

Welchen Weg müssen die Helden
einschlagen?

Schritt 1

a Dem Horizont folgen und dann rechts abbiegen

b Dem Horizont folgen und dann links abbiegen

Schritt 2

c Genau 74 Eichen passieren

d Genau 47 Eichen passieren

e Genau 36 Eichen passieren

f Genau 63 Eichen passieren

1f

Schritt 5

m Und anschließend den Gabelungen folgen:
Rechts, Links, Links, Rechts, und nochmal
Links

n Und anschließend den Gabelungen folgen:
Links, Rechts, Rechts, Links, und nochmal
Rechts

Die Lösung lautet:

— — — — —

5

7

Kapitel 2

*Bitte
erst aufdecken,
wenn die
Erzählung des
Kapitels
abgeschlossen ist.*

8

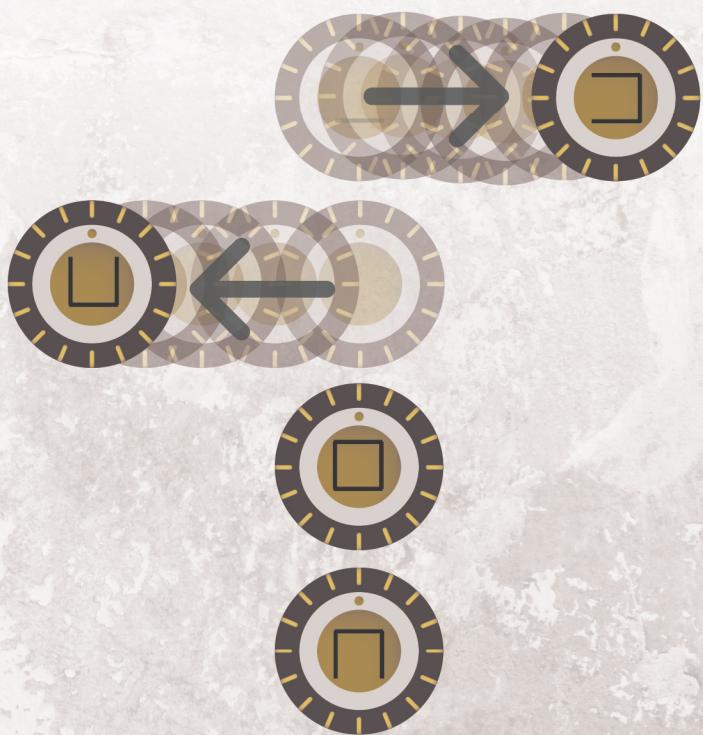
2b



10

2a

Die ersten beiden Hebel waren bereits umgelegt!



9

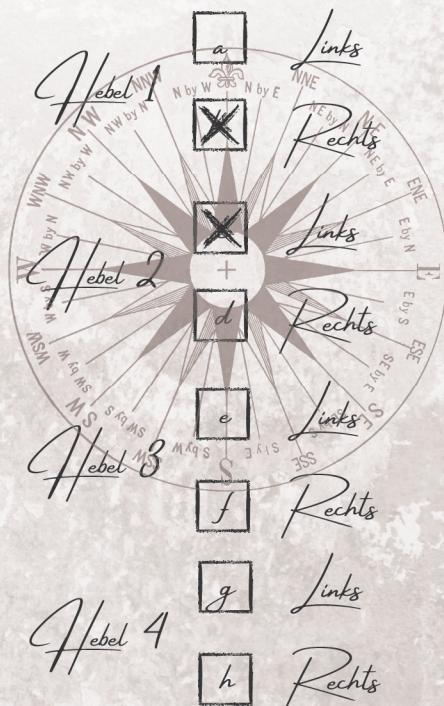
2c



11

2d

In welche Richtungen müssen die acht verbliebenen Schalter von unseren Helden umgelegt werden? Gezählt wird von oben nach unten!



12

Kapitel 3

Bitte
erst aufdecken,
wenn die
Erzählung des
Kapitels
abgeschlossen ist.

14

2e



13

3a

Für diejenigen, die es vermögen,
die Ordnung des Bücherregals 13 wiederherzustellen, können die Hammer
der Prinzessin betreten:

Die letzte Zahl von links nach rechts ist kleiner als die Erste!

Zwischen der 1 und der 2 steht keine andere Zahl!

Die Reihe fängt mit einem Buchstaben an!

Zwischen zwei Buchstaben ist immer eine Zahl!

Die 4 ist umzingelt von A und C

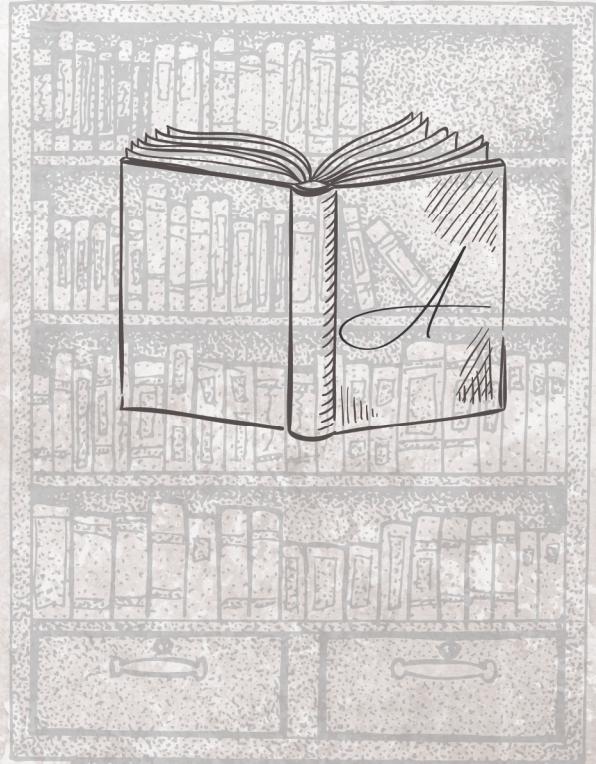
Die ersten und die zweiten zwei Buchstaben stehen im Alphabet nebeneinander.

Der letzte Buchstabe ist "in" Ende.

Mindestens einmal verdoppelt eine nachfolgende Karte die vorherige.

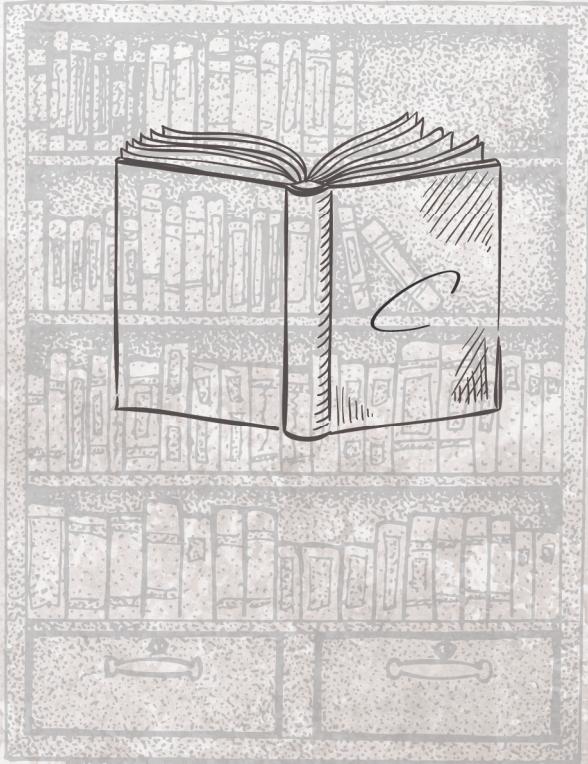
15

3



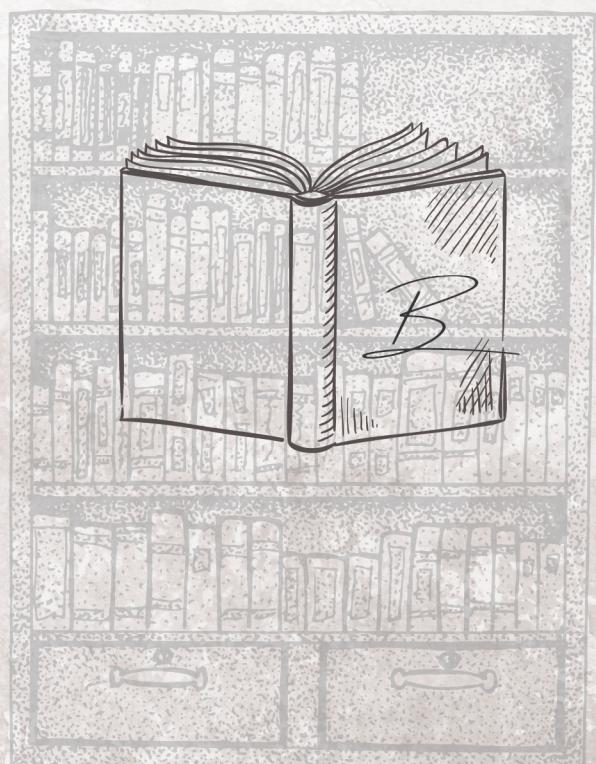
16

31



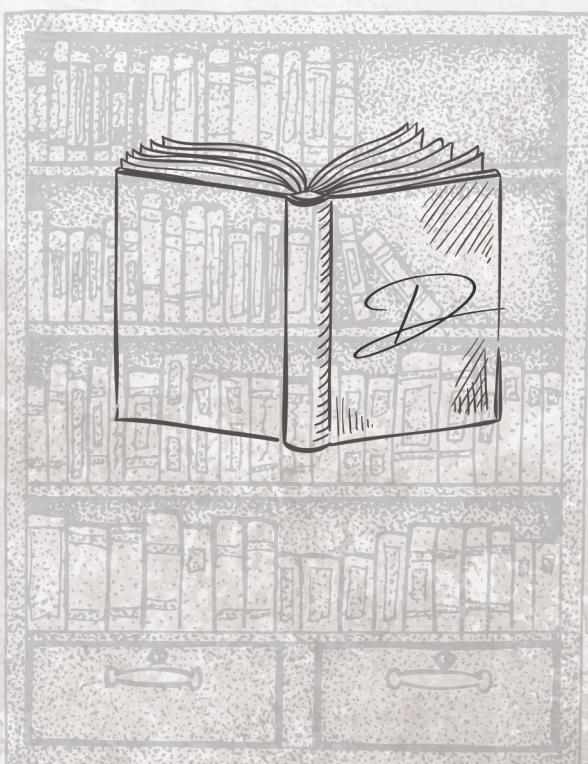
18

3



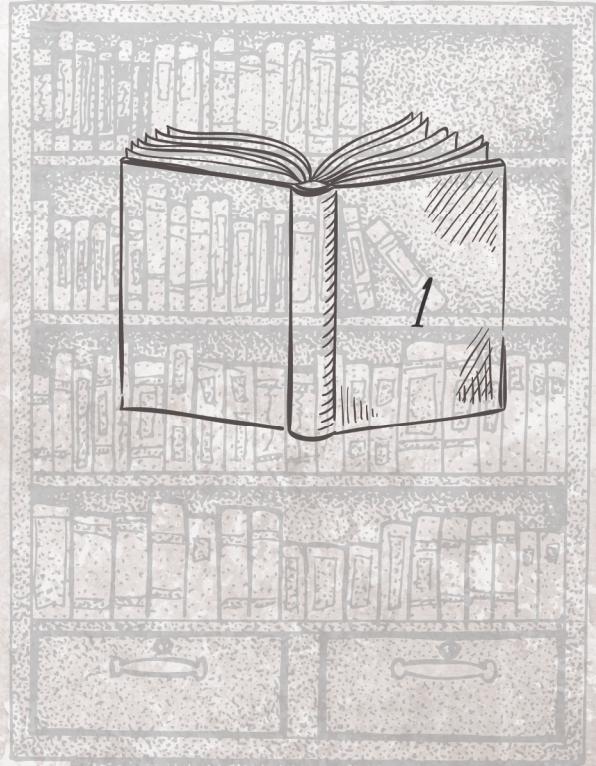
17

3



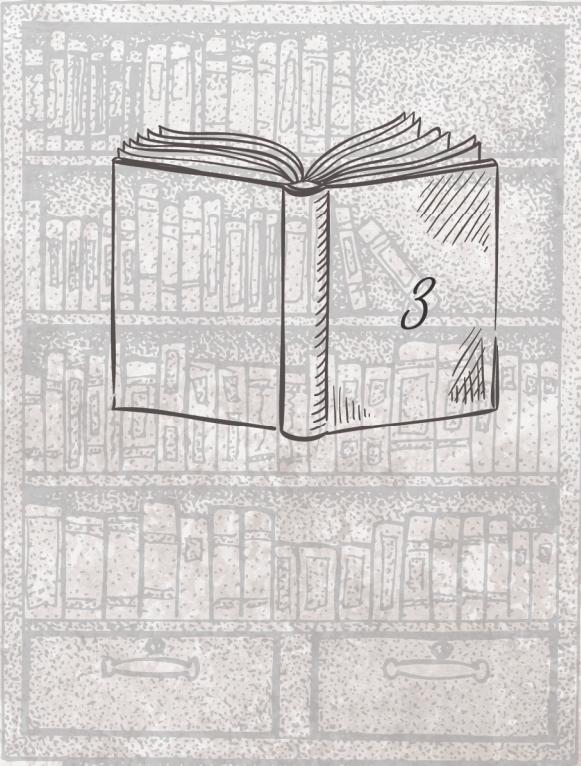
19

3



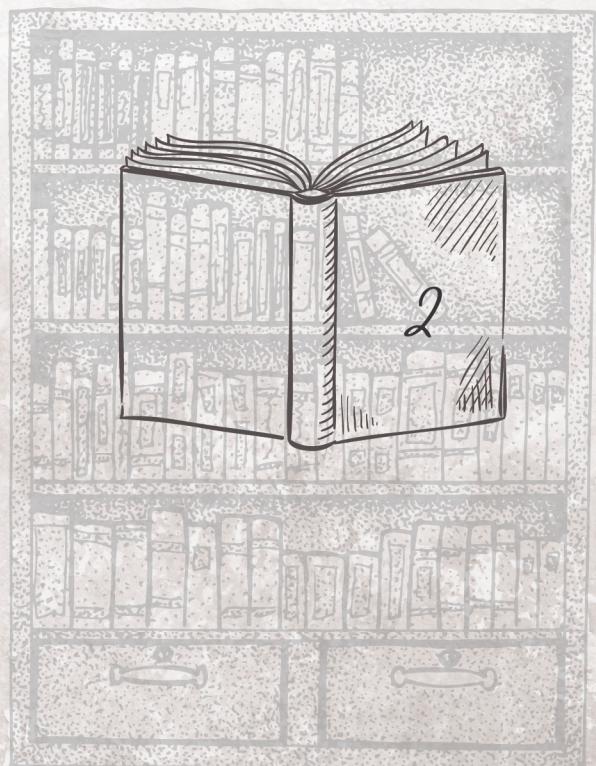
20

3



22

3



21

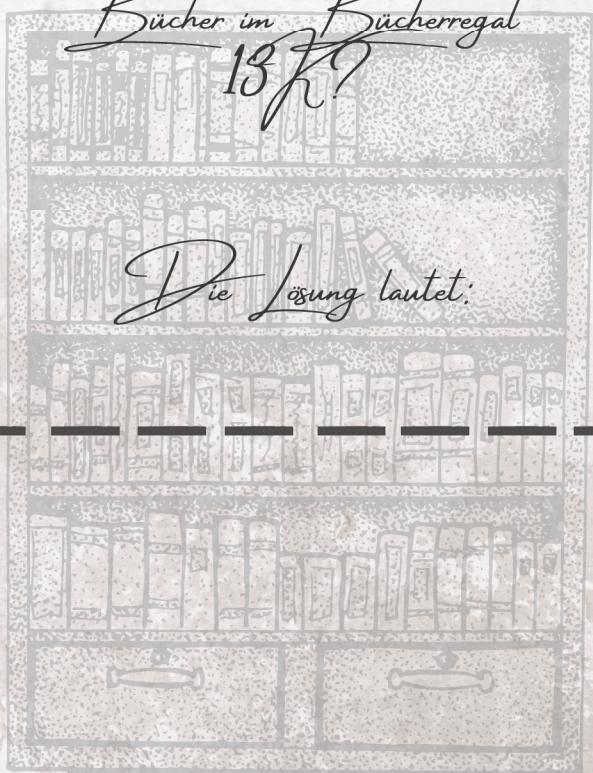
3



23

3j

Wie lautet die richtige Reihenfolge der
Bücher im Bücherregal
18 R?



24

4a

Die
Helden lauschten aufmerksam der
ewigen Melodie der Prinzessin:



26

Kapitel 4

Bitte
erst aufdecken,
wenn die
Erzählung des
Kapitels
abgeschlossen ist.

25

4b

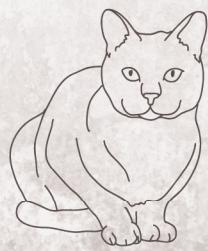
Wie
müssen die Holztafeln bewegt werden?



27

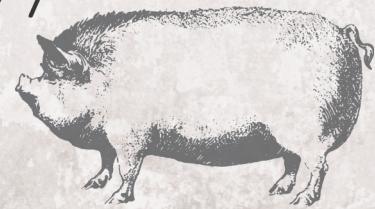
4c

4/1



4e

4/3

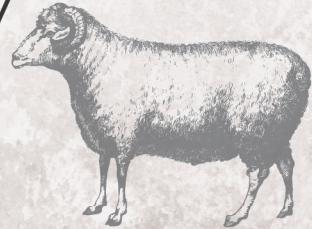


28

30

4d

4/2



4f

4/4



29

31

4g



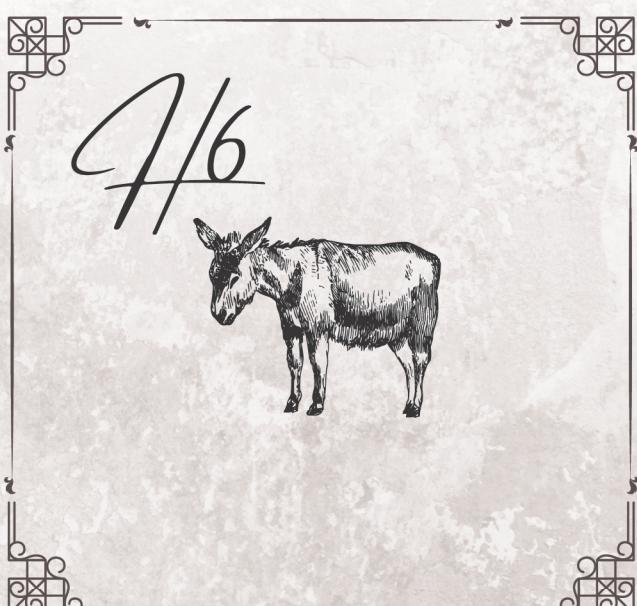
32

4i



34

4h



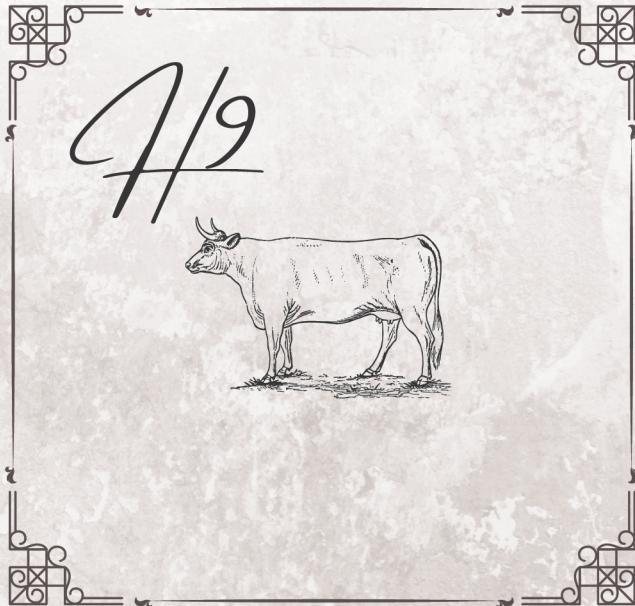
33

4j



35

4k



36

5a



38

Kapitel 5

Bitte
erst aufdecken,
wenn die
Erzählung des
Kapitels
abgeschlossen ist.

37

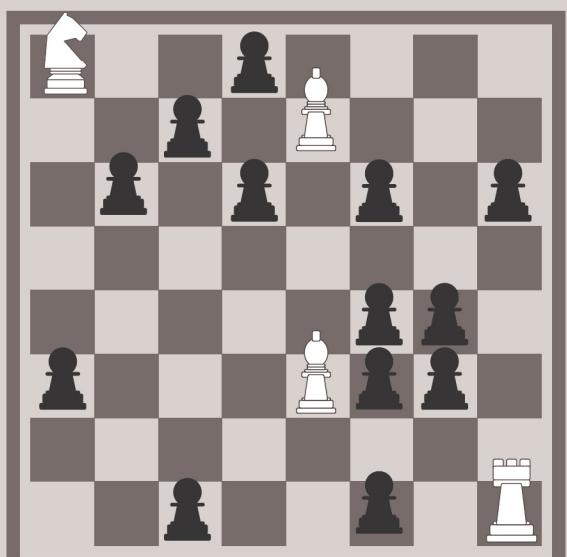
Kapitel 6

Bitte
erst aufdecken,
wenn die
Erzählung des
Kapitels
abgeschlossen ist.

39

6a

Die Helden betrachteten grübelnd das Schachspiel. Einzig die weißen Figuren ließen sich bewegen, nur welche Zuge sollten die Helden machen?



40

6c

Die Spieler machten ihre Züge – es waren genau 13 an der Zahl. Was wurde deutlich, nachdem sie die Züge gemacht hatten?

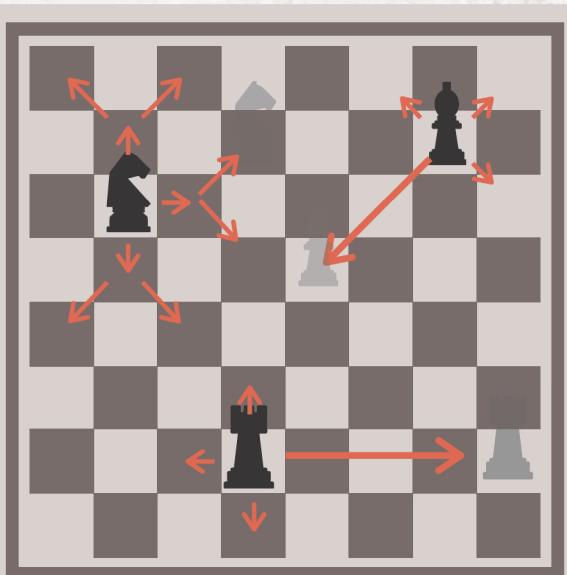
Die Lösung lautet:



42

6b

Einer der Helden, ein ehemaliger Schachgroßmeister, erklärte den anderen nochmal die grundsätzlichen Schachregeln:

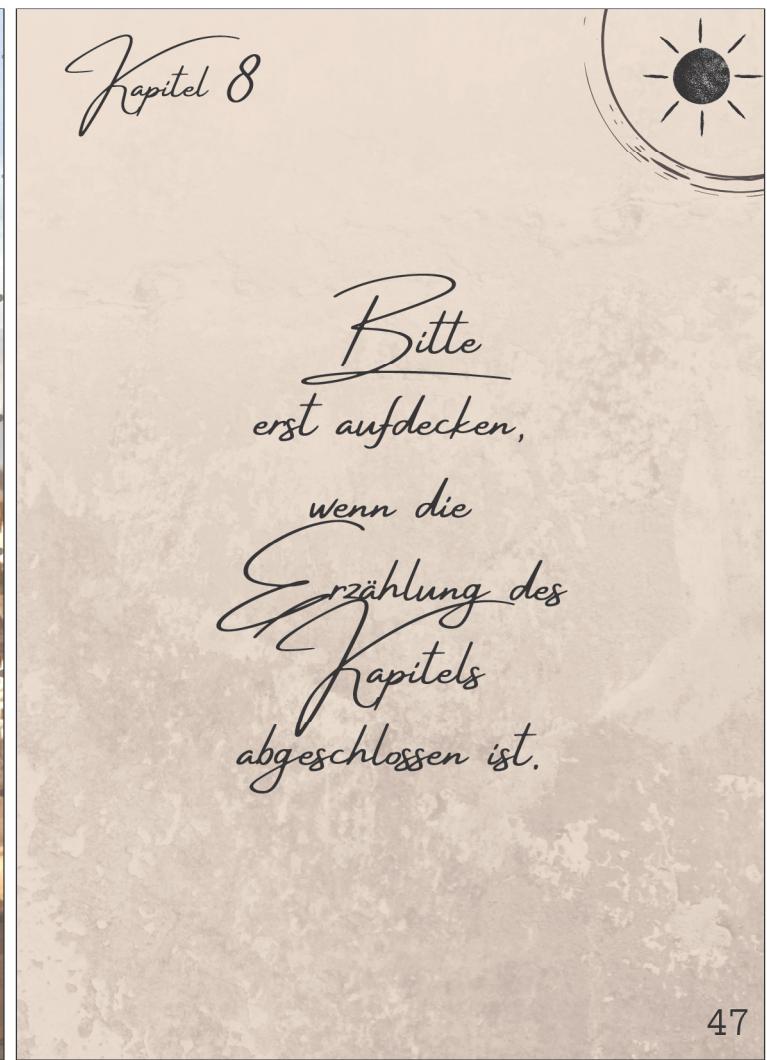
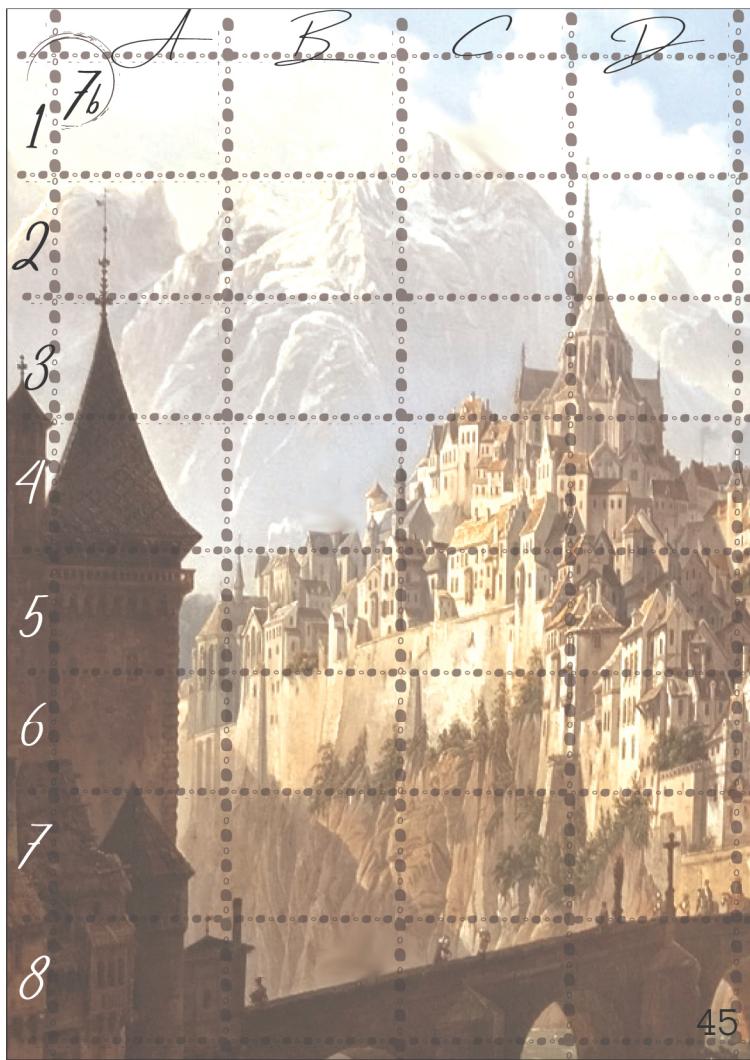
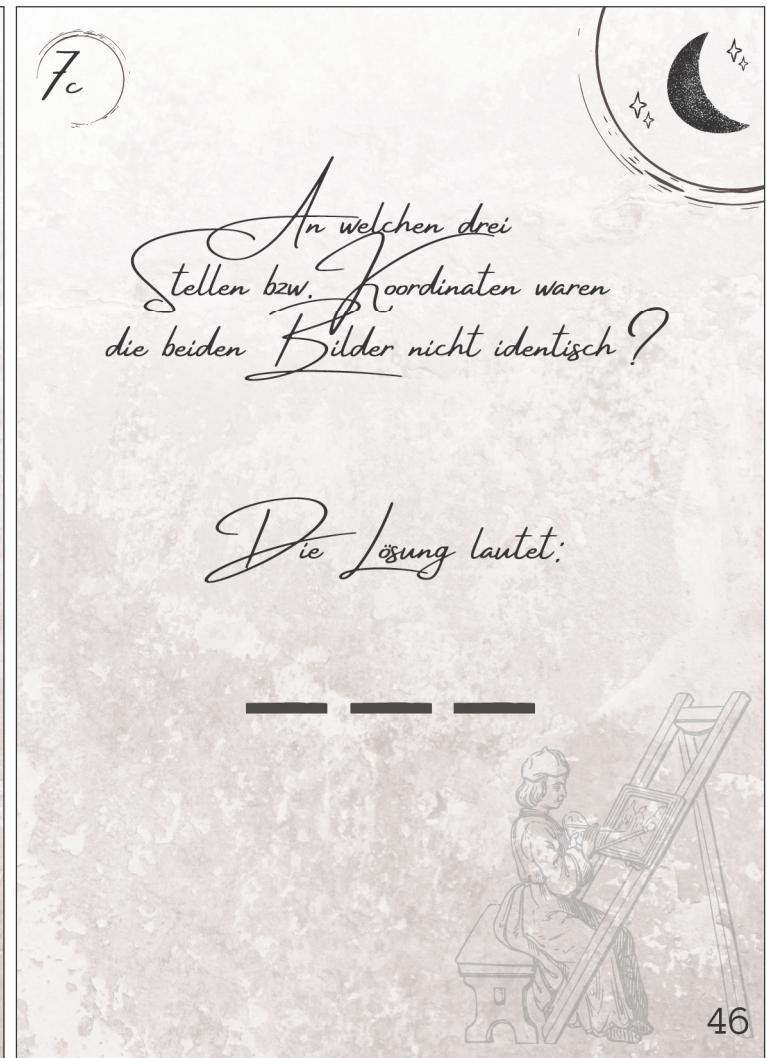


41

Kapitel 7

Bitte erst aufdecken, wenn die Erzählung des Kapitels abgeschlossen ist.

43



Der Magier
sprach zu den Helden:

„Denkt euch eine Zahl zwischen 1 und 100 und schreibt sie auf einen Zettel, sodass ich sie nicht sehe kann.“

Nun schaut auf den Karten 8-8i, wo die Zahl überall vorkommt.“

Markiert dies in der Webapp und schaut nach, ob der Magier eure Gedanken lesen kann!

1 3 5 7 9 11 13 15
17 19 21 23 25 27
29 31 33 35 37 39
41 43 45 47 49 51
53 55 57 59 61 63
65 67 69 71 73 75
77 79 81 83 85 87
89 91 93 95 97 99



2 3 6 7 10 11 14
15 18 19 22 23 26
27 30 31 34 35 38
39 42 43 46 47 50
51 54 55 58 59 62
63 66 67 70 71 74 75
78 79 82 83 86 87
90 91 94 95 98 99



4 5 6 7 12 13 14
15 20 21 22 23 28
29 30 31 36 37 38
39 44 45 46 47 52
53 54 55 60 61 62
63 68 69 70 71 76
77 78 79 84 85 86
87 92 93 94 95 100



8 9 10 11 12 13
 14 15 24 25 26 27
 28 29 30 31 40 41
 42 43 44 45 46 47
 56 57 58 59 60 61
 62 63 72 73 74 75
 76 77 78 79 88 89
 90 91 92 93 94 95



32 33 34 35 36
 37 38 39 40 41
 42 43 44 45 46
 47 48 49 50 51 52
 53 54 55 56 57
 58 59 60 61 62 63
 96 97 98 99 100



16 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26 27
 28 29 30 31 48 49
 50 51 52 53 54 55
 56 57 58 59 60 61
 62 63 80 81 82 83
 82 85 86 87 88 89
 90 91 92 93 94 95



64 65 66 67 68
 69 70 71 72 73
 74 75 76 77 78
 79 80 81 82 83 84
 85 86 87 88 89
 90 91 92 93 94 95
 96 97 98 99 100



Kapitel 9

Bitte
erst aufdecken,
wenn die
Erzählung des
Kapitels
abgeschlossen ist.

56

9b

Welchen Weg mussten unsere
Helden einschlagen?



58

9a

Die
Helden schlugen das Notizbuch auf, die
meisten Textpassagen waren vergilbt und
kaum mehr zu entziffern. Diese arme
Seele muss hier bereits vor hunderten von
Jahren verkümmert sein! Lediglich zwei
Sätze waren noch lesbar:

Gib acht vor den untoten Kittern,
du darfst niemals nie ihren Blick kreuzen!

Und etwas weiter hinten:
Der gute Zwerg kann mir noch behilflich
werden. Er öffnet ein Tor,
das mich exakt auf die andere Seite des
Labyrinths bringen kann.

57

Kapitel 10

Bitte
erst aufdecken,
wenn die
Erzählung des
Kapitels
abgeschlossen ist.

59

10a

Der König sagte:

"Falls ihr Agia wirklich getroffen habt, müsst ihr durch das ganze Schloss gelaufen sein. Sollte dies der stimmen, könnt ihr euch sicherlich noch daran erinnern, welche Düfte euch in den verschiedenen Räumen entgegen kamen!"

Ordnet die Spielchips nun den einzelnen Spielfeldern zu!

60

10c

Der König fügte hinzu:

"Als letztes müssen wir die richtigen Karten auslegen. Nur welche sind es?"

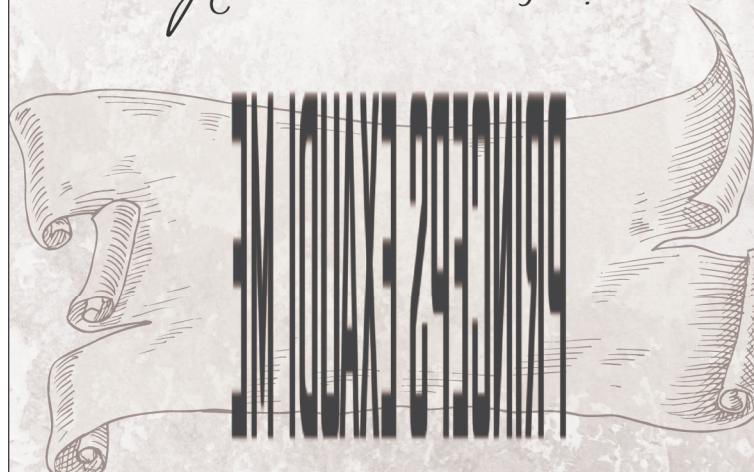
Wählt aus den Karten.



62

10b

Der König erklärte: Um mit der Beschwörung zu beginnen, müssen wir den Zauberspruch entziffern. Könnt ihr mir dabei helfen?"



61

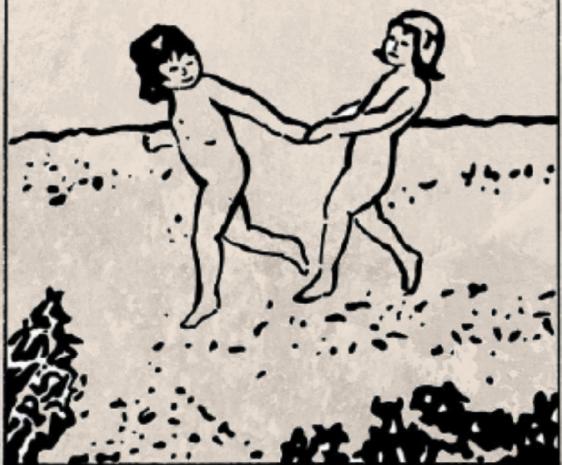
10d



THE MAGICIAN



10



THE SUN

64

10g



THE TOWER

66

10



THE WORLD

65

10h



THE HERMIT

67

10



THE MOON

68

10



THE LOVERS

70

10



THE DEVIL

69