

DECKSCAPE

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 IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

Druckt die Datei aus. Die Seiten sind so angeordnet, dass auf die jeweiligen Vorderseiten, die entsprechenden Rückseiten der Karten folgen, usw. So ist es einfach die Seiten beidseitig auszudrucken, wenn ihr die Möglichkeit dazu habt („Wenden Längsseite“ bzw. „an langer Kante“ einstellen). 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 vorsichtig an den Rändern aus und versucht sie dabei nicht genauer anzusehen oder zu lesen. Wenn ihr die Seiten nicht beidseitig ausdrucken könnt, druckt die Vorder- und Rückseiten einzeln aus, schneidet sie aus und klebt sie an der unbedruckten Fläche zusammen. Die passenden Rückseiten sind für diesen Fall an den Nummern R1 bis R10 in der oberen linken Ecke der Karten zu erkennen. 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 Abenteuer? Holt euch das neue **Deckscape – Der Test!**

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

All rights reserved by • © 2017 daVinci Editrice S.r.l. • © 2017 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany



1

DECKSCAPE

DEMO

12-99 | 1-6 | 10 min.

Ihr seid in einem kleinen Raum eingesperrt. Die Tür ist verschlossen und lässt sich nur mit einem euch unbekanntem Code öffnen. Als ihr euch umseht, entdeckt ihr einen stabilen Werkzeugkasten aus Metall, eine Schalttafel und eine kleine Fernbedienung. Wie schafft ihr es von hier zu entkommen?

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

Der Werkzeugkasten



In diesem Werkzeugkasten könnte etwas Nützliches sein. Um ihn zu öffnen, müsst ihr den richtigen 3-stelligen Code eingeben.

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

**DAS WELTWEITE
PHÄNOMEN JETZT
IM TASCHENFORMAT**



R2 **LÖSUNG**

Der richtige Code ist 234.
Die Schraubenköpfe zeigen mathematische Symbole, mit denen ihr das Ergebnis jeder Spalte ausrechnen könnt.

6	5	4
+	-	×
3	2	1

2	3	4

6 / 3 = 2 5 - 2 = 3 4 × 1 = 4

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

R1 **DECKSCAPE DEMO**

Nehmt die nächsten 9 Karten ohne sie anzuschauen und bildet, nach Farben sortiert, 3 Stapel.



Befolgt immer den Text der obersten Karte jedes Kartenstapels. 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:

1. Die Aufgabe sorgfältig lesen.
2. Gemeinsam eine Lösung finden.
3. 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.

WERTUNGSBLATT

Jedes Mal, wenn ihr einen Fehler macht, notiert ihr ein **X** auf dieser roten Linie!

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

STUNDEN: MINUTEN

:

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

3 Im Werkzeugkasten

Ihr öffnet den Deckel des Werkzeugkastens und findet darin einen **Schlüsselbund**. Ihr steckt ihn in eure Tasche, denn er könnte noch nützlich sein.



Dreht diese Karte um und schaut euch den **Schlüsselbund** an. Behaltet ihn – er könnte nützlich sein!
Geht weiter zur nächsten Karte.

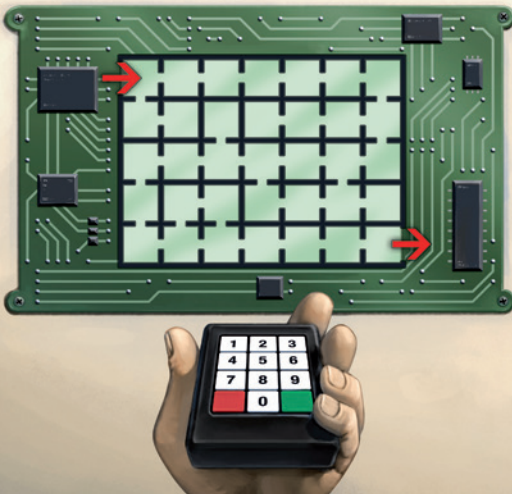
4 Da ist noch mehr!

Im Werkzeugkasten findet ihr auch eine **Ausweiskarte** aus Plastik. Sie zeigt ein seltsames Buchstabengitter.



Dreht diese Karte um und schaut euch die **Ausweiskarte** an. Behaltet sie – sie könnte nützlich sein!
Konzentriert euch jetzt auf die anderen Karten.

5 Eine Schalttafel mit einem Labyrinth



Da ist etwas hinter der Schalttafel versteckt. Ihr habt nur eine Chance, sie zu öffnen: **Drückt die Zahl, auf die die Schalttafel hinweist.**

6 Eine Nische hinter der Schalttafel



Ein Poster an der Wand weist auf irgendetwas hin. **Findet den passenden Schlüssel, um den Koffer zu öffnen!**

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

R4 **AUSWEISKARTE**

EXIT

L	O	V	E
X	Y	Z	U
C	H	I	S
T	R	A	P



R6 **LÖSUNG**

Ihr benötigt den *Schlüsselbund*. Der passende Schlüssel ist der, mit dem quadratischen Kopf. Das Poster weist darauf hin, dass der richtige Schlüssel von den beiden gezeigten Schlüsseln gleich weit entfernt ist.

Wenn eure Antwort falsch ist, notiert ein X. Wenn ihr den *Schlüsselbund* noch nicht habt, notiert ein zweites X und dreht diese Karte um. Habt ihr ihn, geht weiter zur nächsten Karte.

R5 **LÖSUNG**

Die richtige Zahl ist die 2. Wenn ihr dem kürzesten Weg vom Eingang zum Ausgang des Labyrinths folgt, entsteht eine „2“.

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

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

7 Ein Blatt Papier

Was? Der Koffer ist leer! Ihr schaut noch einmal genau nach und entdeckt einen doppelten Boden, in dem sich ein **Blatt Papier** mit merkwürdigen Dreiecken befindet.



Dreht diese Karte um und schaut euch das **Blatt Papier** an. Behaltet es – es könnte nützlich sein!
Konzentriert euch jetzt auf die anderen Karten.

8 Ein seltsames Tastenfeld



Diese Tür ist durch ein Schloss mit einem farbigen Tastenfeld verriegelt. Wenn ihr den Code kennt, **drückt die 4 Tasten**, um sie zu öffnen!

9 Der Aufseher



Ein sehr höflicher, aber entschlossener Aufseher stoppt euch. **An welchem Seil müsst ihr ziehen, um den Vorhang zu öffnen und von hier zu entkommen?**

10 Los geht's!



Der Ausgang liegt vor euch – ihr könnt schon das Licht von draußen sehen. **Entscheidet euch: Wollt ihr alleine gehen oder den Aufseher mitnehmen?**

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!

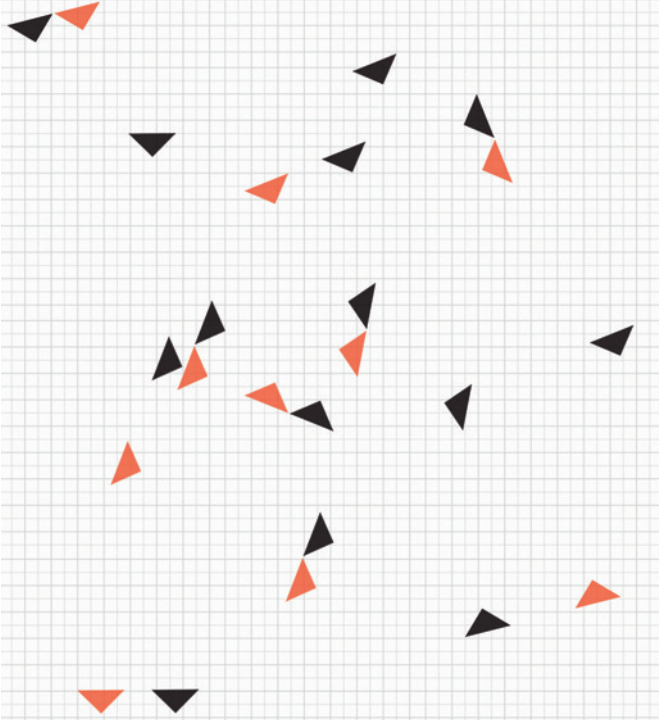
R8 **LÖSUNG**

Drückt von oben nach unten auf die 4 grünen Tasten. Die *Ausweiskarte* weist darauf hin, dass sie zusammen das Wort „EXIT“ bilden.



Wenn eure Antwort falsch ist, notiert ein X. Wenn ihr die *Ausweiskarte* noch nicht habt, notiert ein zweites X und dreht diese Karte um. **Habt ihr sie, geht weiter zur nächsten Karte.**

R7 **BLATT PAPIER**



R10 **LÖSUNG**

Das Namensschild des Aufsehers beinhaltet die versteckte Nachricht „Help“ („Hilfe“)! Anscheinend will er diesen Ort auch verlassen!


Wenn ihr euch dazu entschließt, den Aufseher mitzunehmen, **entfernt ein X vom Wertungsblatt.**

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


Je nach eurer Gesamtzeit ist euer Ergebnis:

0-10 Minuten:	Ihr seid Genies!
11-15 Minuten:	Mission erfüllt!
≥ 16 Minuten:	Lieber zu spät als nie!

Autor: Martino Chiacchiera und Silvano Sorrentino
Illustration: Alberto Bontempi
All rights reserved by
© 2017 daVinci Editrice S.r.l.
© 2017 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany



WEITERE
DECKSCAPE
ABENTEUER ERWARTEN EUCH IM FACHHANDEL!



R9 **LÖSUNG**

Das dritte Seil ist das richtige. Die Dreiecke auf dem Vorhang ...



... weisen darauf hin, dass ihr die Dreiecke auf der *Ausweiskarte* und dem *Blatt Papier* entsprechend aneinander legen müsst. Wenn alle Dreiecke passen, könnt ihr die Form erkennen, die mit der am dritten Seil übereinstimmt.



Wenn eure Antwort falsch ist, notiert ein X. Wenn ihr das *Blatt Papier* noch nicht habt, notiert ein zweites X und dreht diese Karte um. **Habt ihr es, geht weiter zur nächsten Karte.**

ACHTUNG: SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESER DATEI NOCH NICHT AN!!!