

ADVENTURE GAMES[®] ENTDECKT DIE STORY

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen
Erklär-App



KOSMOS



TUTORIAL UND
ABENTEUERBUCH MIT
VORLESEFUNKTION

Mission Mars

Ein Abenteuer für 1–4 Personen ab 10 Jahren

In diesem kooperativen Spiel untersucht ihr als Astronautinnen und Astronauten des Raumschiffs APATE, warum die Marsbasis Alpha verstummt ist. Dabei erlebt ihr als Team eine Geschichte in 3 Kapiteln, die ihr selbst mitgestaltet. Die Spieldauer pro Kapitel beträgt ca. 60–90 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 oder Comic und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Karten oder vom Stanzrahmen an. Wartet damit, bis euch das Spiel dazu auffordert.

Spielmaterial

16 große Orts-
karten (A–O)



20 kleine Orts-
karten (c1–n3)



38 Abenteuer-
karten (10–47)



4 Charakterkarten
(96–99)



13 diverse
Karten
(w1–w13)



13 Missionskarten
(M1–M13)



12 persönliche
Missionskarten
(pm1–pm12)



4 Charaktere
mit Standfüßchen



23 diverse
Plättchen



1 Abenteuerbuch



SPIELAUFBAU

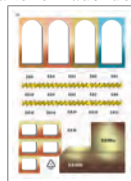
Legt Abenteuerbuch, große Ortskarten (A–O) und kleine Ortskarten (c1–c4, g3, il–i3, k1–k6, L1, L2, m0 sowie n1–n3) und Abenteuerkarten (10–47) als Stapel mit der **Rückseite nach oben** auf den Tisch. Bildet unterhalb dieser drei Stapel wie folgt weitere Stapel: Missionskarten (M1–M13), diverse Karten (w1–w13) sowie persönliche Missionskarten (pm1–pm12).

Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht!
Achtung: Legt den Stanzrahmen mit der Rückseite, also den Warnhinweisen nach oben bereit!

Prüft, ob die Stapel nach Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind (A bzw. 10 bzw. c1 etc. ganz oben). Denkt daran, dass ihr euch nur diese Rückseiten der Stapel ansehen dürft, bis euch das Spiel dazu auffordert, bestimmte Karten zu ziehen!

Entfernt vorsichtig die 4 Charaktere aus dem Stanzrahmen und steckt sie in die passenden Standfüßchen. Das sind eure Charaktere. Nehmt vorsichtig die 5 Häkchen aus dem Rahmen.

Achtung: Auf den Stanzrahmen sind einige Plättchen, die ihr euch **noch nicht ansehen solltet (ZA00–ZA16)**. Nehmt sie erst dann aus dem Stanzrahmen, wenn ihr vom Spiel explizit dazu aufgefordert werdet! Jedes Plättchen hat dazu auf der Rückseite eine entsprechende Bezeichnung.



Der Aufbau sollte dann in etwa wie hier unten dargestellt aussehen. Die kleinen und großen Ortskarten sowie die Abenteuerkarten liegen als verdeckte Stapel auf dem Tisch, die Charaktere sind vorbereitet, Stanzrahmen und Abenteuerbuch liegen bereit und die Häkchen-Plättchen bilden einen Vorrat.

Legt jetzt die Abenteuerkarten 96, 97, 98 und 99 offen auf den Tisch. Diese Charaktere spielt ihr. Egal, ob ihr alleine, zu zweit, zu dritt oder zu viert spielt, es sind immer alle vier Charaktere dabei. Achtet darauf, dass ihr eure Charaktere zu dem Ort zieht, an dem ihr etwas untersuchen oder damit kombinieren wollt. Das wird im Spielverlauf wichtig!



Ein paar Worte vorab

Achtung: Habt ihr bereits andere Adventure Games gespielt, könnt ihr auch direkt mit Eintrag 100 starten. Beachtet aber, dass ihr 4 Charaktere habt.

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.
- Einmal gelesene Einträge im Abenteuerbuch dürft ihr euch jederzeit wieder ansehen.
- Wenn ihr einen Eintrag lesen sollt oder dürft, **achtet auf die Anweisungen in blauer Schrift**. Manche Einträge besagen, dass ihr beim ersten Mal eine folgende Passage lesen sollt. Andere fragen, ob ihr eine bestimmte Karte habt oder ob ein Plättchen oder Häkchen bei einer Ortskarte liegt.
- 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.

Es gibt eine Menge Orte zu untersuchen und bei manchen davon macht es einen Unterschied, ob ihr sie „normal“ untersucht, also den Eintrag zur Ortsnummer lest, oder mit einem eurer vier Charaktere untersucht. Denkt daher daran, einen solchen Ort auch „normal“ bzw. mit euren Charakteren zu untersuchen, auch wenn ihr glaubt, die Antwort schon zu kennen. Wenn es euch hilft, notiert euch auf Seite 9 oder auf einem separaten Blatt Papier, wer von den Charakteren schon welchen Ort untersucht hat.

- Wisst ihr einmal nicht weiter, nehmt den **Walkthrough** zur Hilfe, welchen ihr in unserer Erklär-App sowie auf unserer Webseite findet. Geht dazu auf www.kosmos.de und gebt ins Suchfeld „Mission Mars“ 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 etc. Für alles 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! 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. Die Hilfetipps könnt ihr ebenfalls in der App nachschauen.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt zu den Sternen geschaut hat, beginnt den ersten Zug. Ist der Zug abgeschlossen, folgt die im Uhrzeigersinn nächste Person etc.

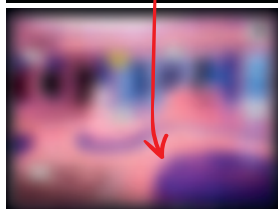
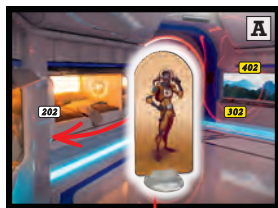
In deinem Zug darfst du deinen **Charakter bewegen** und **eine Aktion** durchführen.

Bewegen

Du darfst deinen Charakter in deinem Zug zu einem beliebigen Ort auf einer ausliegenden Ortskarte deiner Wahl bewegen, außer eine Abenteuerkarte oder ein Eintrag im Abenteuerbuch besagen etwas anderes. Du darfst auch auf deine Bewegung verzichten, aber wenn du dich bewegst, **muss** deine Bewegung vor deiner Aktion stattfinden.

Die Ortskarten sind die großen, mit Buchstaben versehenen Karten. Auf jeder Ortskarte gibt es mehrere **Orte**. Das sind die mit dreistelligen Zahlen markierten Bereiche.

Wenn ihr euch an einen Ort bewegt, achtet zur besseren Übersicht darauf, dass ihr eure Charaktere nicht direkt auf die Zahlen stellt, sondern stets daneben.



Aktionen

Nach deiner Bewegung darfst du eine Aktion durchführen, du kannst aber auch darauf verzichten. In dem Fall ist einfach die nächste Person am Zug.

Jede deiner möglichen Aktionen lässt dich einen Eintrag aus dem Abenteuerbuch vorlesen, wodurch die Geschichte weitergeführt wird, ihr Ortskarten entdeckt, und Abenteuerkarten erhältet. Die Einträge sind im Abenteuerbuch sortiert. Zuerst kommen alphabetisch alle Ortskarten-Einträge A bis O. Danach folgen in dieser Reihenfolge die drei-, vier-, fünf- und schließlich sechststelligen Zahleneinträge.

Wenn ihr euch die Texte lieber vorlesen lassen möchtet, wählt in der **KOSMOS-Erklär-App** dieses Spiel und dort dann „Abenteuerbuch“ aus. Gebt dort den entsprechenden Eintrag ein und die App liest ihn euch dann vor.

Die Aktionen sind: **Untersuchen** und **Kombinieren**.

Untersuchen

Wenn du an einem Ort stehst, kannst du ihn untersuchen, indem du seine dreistellige Zahl im Abenteuerbuch nachschlägst und laut vorliest.

Hinweis: Manche Orte mögen auf den ersten Blick unbedeutend erscheinen. Im weiteren Verlauf der Geschichte können diese aber 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 eure Notizen als Erinnerungstütze!



Kombinieren

Im Spielverlauf **könnt** und **müsst** ihr bestimmte Spielelemente miteinander **kombinieren**, um weiterzukommen. Was zusammengehört, wird euch manchmal offensichtlich erscheinen, manchmal aber auch nicht. Seid also kreativ!

Bei jeder Kombinieren-Aktion werden **zwei Spielelemente** miteinander kombiniert. Daraus entsteht dann eine **neue Zahlenkombination**, die ihr im Abenteuerbuch nachschlagen und laut vorlesen müsst. Wenn ihr **Zahlen miteinander** kombiniert, stellt ihr die **kleinere** der beiden Zahlen nach **vorne** und die **größere** nach **hinten**. Ihr zählt die Zahlen also nicht zusammen, sondern hängt sie einfach aneinander!

Bei der Mission Mars gibt es drei unterschiedliche Arten von Kombinationen:

- **Abenteuerkarte mit Abenteuerkarte:** Hieraus entsteht eine vierstellige Kombination, die meistens aus zwei Gegenständen etwas Neues schafft.
- **Abenteuerkarte mit Ort:** Hieraus entsteht eine fünfstellige Kombination, die meistens ein Verwenden oder Untersuchen darstellt. Euer Charakter muss dazu am entsprechenden Ort stehen.
- **Charakterkarte mit Ort:** Hieraus entsteht ebenfalls eine fünfstellige Kombination, die meist ein Untersuchen des Ortes durch einen Charakter darstellt.

Hinweis: Die Charaktere eurer Gruppe verfügen jeweils über eine **Spezialfähigkeit**, die sie besonders gut können. Ihr könnt sie daher **mit den farblich hervorgehobenen Orten** kombinieren. Im Gegensatz zu manch anderem Adventure Game könnt ihr die Charaktere jedoch **nicht mit anderen Abenteuerkarten** kombinieren!

Achtung: Ihr könnt eure Charaktere nur dann mit einem Ort kombinieren, wenn dieser **gelb markiert ist**. Das steht dann sinngemäß für die Anwendung der jeweiligen Spezialfähigkeit an diesem Ort und liefert manchmal neue Informationen aus Sicht eures jeweiligen Charakters oder trägt sogar zur Lösung bei.

Achtung: Ihr könnt nie zwei Orte oder drei Gegenstände miteinander kombinieren! Das Spiel sagt euch außerdem, 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 sie nicht durchführen. Der Zug endet dann trotzdem!

Es gibt manchmal auch besondere Kombinationen, aber diese werden euch dann von einem Eintrag oder einer Abenteuerkarte erklärt und können nur in der jeweiligen Situation verwendet werden.

Beispiel: Du hast die Abenteuerkarten 10 (Dose Katzenfutter) und 11 (Dosenöffner) gefunden. Da du wahnsinnigen Hunger, aber leider nichts anderes parat hast, willst du einen Bissen riskieren. Dazu musst du zunächst die Dose öffnen. Du kombinierst also Karte 10 mit Karte 11 und schlägst unter Eintrag 1011 nach. Dort steht: „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 ist dir allerdings der Appetit vergangen und willst die Dose einfach nur noch loswerden. Vielleicht kannst du sie ja zum Öffnen der Türe verwenden? Dazu kombinierst du Karte 12 mit Ort 102, schlägst unter Eintrag 12102 nach und liest, was dort steht. Wahrscheinlich ist es ein Rüssel eurer Bord-KI, wie es euch gelungen ist, Katzenfutter an Bord zu schmuggeln.



KARTENREGELN

Die Abenteuerkarten sind die kleinen Karten, die entweder eine Zahl, einen Buchstaben oder eine Buchstaben-Zahlen-Kombination zeigen, die sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite steht. Manche Einträge im Abenteuerbuch 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 auf den Tisch, sofern sie nichts anderes besagen. Sie sind nun Teil eures Inventars. Wenn es für euch übersichtlicher ist, könnt ihr die Abenteuerkarten immer zu dem Charakter legen, die sie ziehen sollte. Da ihr als Gruppe unterwegs seid, habt ihr aber natürlich trotzdem immer Zugriff auf alle Abenteuerkarten in eurem Inventar. Außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.
- eine oder mehrere **Abenteuerkarten in die Schachtel** zu legen, sind sie aus dem Spiel! Dabei ist es egal, wo sich die betroffene Abenteuerkarte befindet.

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**. Führt alle anderen Anweisungen, zu denen ihr aufgefordert werdet, dennoch soweit möglich aus.

An manchen Stellen im Spiel kommen 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.

PLÄTTCHENREGELN

In diesem Adventure Game gibt es Häkchen und einige weitere Plättchen. Das Spiel sagt euch jeweils, wann und wie diese ins Spiel kommen. Lasst insbesondere die Plättchen Za00-Za16 bis dahin im Stanzrahmen und seht euch die Vorderseiten noch nicht an!

Werdet ihr aufgefordert, ein Häkchen **neben einen Ort** zu legen, legt ihr es einfach direkt neben die genannte dreistellige Zahl. Sie bleibt dadurch sichtbar und ihr könnt weiterhin damit interagieren. Sollt ihr ein Häkchen **auf eine Ortskarte oder Abenteuerkarte** legen, achtet darauf, dass ihr keine Einträge verdeckt. Legt es am besten direkt unterhalb vom oder neben dem Buchstaben der jeweiligen Karte an. Der jeweilige Zweck wird sich im Spielverlauf ergeben.

ABENTEUERBUCH

Das Abenteuerbuch enthält die gesamte Geschichte des Spiels und besteht aus vielen einzelnen Einträgen, die entweder aus Buchstaben oder Zahlen bestehen. Fast alles, was ihr im Spielverlauf macht, wird euch auffordern, einen oder mehrere Einträge im Abenteuerbuch laut vorzulesen. Wenn ihr euch die Texte lieber vorlesen lassen möchtet, wählt in der **KOSMOS-Erklär-App** dieses Spiel und dort dann „Abenteuerbuch“ aus. Gebt dort den entsprechenden Eintrag ein und die App liest ihn euch dann vor.

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

Viele Einträge im Abenteuerbuch beinhalten neben der Geschichte auch spieltechnische Anweisungen. Diese erkennt ihr ganz einfach, denn die **Anweisungen sind in blauer Schrift**. Achtet darauf, dass ihr sie der Reihe nach ausführt, und seht sicherheitshalber im Eintrag nochmal nach, ob ihr nichts vergessen habt.

SPIELSTAND SPEICHERN

Um zu speichern, macht ihr jederzeit, besser aber am Ende des Kapitels und bevor ihr die Aufräum-Anweisungen befolgt, mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spielbaus und eurer bislang gefundenen Abenteuerkarten. Das hilft euch beim Erinnern, was in dem Kapitel passiert ist. Alternativ könnt ihr das auch mit Stift und Papier machen. Notiert euch, wo eure Charaktere stehen, an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt, etc.

Legt dann alle offenen Ortskarten und eure erhaltenen Abenteuerkarten z. B. 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 Charaktere auf ihre vorige Position.

BEGINNT NUN DAS SPIEL

Nehmt die Abenteuerkarten 96, 97, 98 und 99. Das sind eure Charaktere. Ihr könnt sie als Gruppe spielen oder euch jeweils einen Charakter (oder mehrere) nehmen. Ganz wie ihr wollt. Wichtig ist, dass ihr stets mit allen vier Charakteren spielt und euch merkt, wer mit welchem Charakter wohin gezogen ist. Lest euch ihre besonderen Fähigkeiten am besten laut vor, damit alle wissen, welcher Charakter was besonders gut kann.

LEST NUN EINTRAG 100!

Habt ihr ein Kapitel abgeschlossen?

Hier sind zur Erinnerung die Einträge, wo es weitergeht:

Kapitel 2 startet mit Eintrag 200.

Kapitel 3 startet mit Eintrag 300.

HILFETIPPS ALLGEMEIN

Hier findet ihr nacheinander Hilfetipps zu den Abenteuerkarten, Orten, Ortskarten und Plättchen. Sie verraten euch jeweils, wie ihr dran kommt, die Verwendungsmöglichkeiten sowie was ihr machen müsst, erhaltet oder benötigt. Natürlich gibt es noch mehr Kombinationen als die hier aufgelisteten. Viele geben z. B. einfach Hinweise, wie bestimmte Rätsel zu lösen sind.

Achtung: Verweist ein Hilfetipp auf etwas, was euch noch nicht zur Verfügung steht, könnt ihr natürlich auch bei dessen Hilfetipp nachlesen, um herauszufinden, wie ihr Zugriff darauf erhaltet. Ihr könnt auch das **Walkthrough** zur Hilfe nehmen. Geht dazu auf www.kosmos.de, sucht nach „Mission Mars“ und klickt auf der neuen Seite auf „PDF Walkthrough“ oder schaut in der App nach. Dort findet ihr sowohl die Hilfetipps als auch den Walkthrough.

Wie = Wie erhalte ich Zugriff darauf, z. B. durch Untersuchen oder Kombinieren.

Womit = Womit kann ich dieses Element kombinieren und was passiert dann?

Mit // werden weitere Wie- bzw. Womit-Optionen getrennt aufgelistet.

Achtung: Es kann sein, dass ihr nicht alle Kombinationen durchprobieren könnt!

Beispiel 1: „15: Wie: A/601. Womit: 20, um 21 zu erhalten.“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 15 auf Ortskarte A bei 601 erhaltet und im Spielverlauf mit Abenteuerkarte 20 kombinieren müsst, wofür ihr dann Abenteuerkarte 21 erhaltet.

Beispiel 2: „17: Wie: 12 mit 21.“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 17 erhaltet, wenn ihr Abenteuerkarte 12 mit Abenteuerkarte 21 kombiniert und so Eintrag 1221 lest.

Beispiel 3: „17: Wie: 21 mit A/201“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 17 erhaltet, wenn ihr Abenteuerkarte 21 mit Ort 201 auf Ortskarte A kombiniert und so Eintrag 21201 lest.

HILFETIPPS ABENTEUERKARTEN

- 10: Wie: A/202. Womit: A/201. Voraussetzung: ZA1 liegt auf A. Schaltet B frei.
- 11: Wie: A/202. Womit: A/302. Bringt ZA1 ins Spiel.
- 12: Wie: D/153. Womit: B/215, um 14 zu erhalten.
- 13: Voraussetzung: ZA2 liegt auf C. Lest 741, dann entscheidet euch für 888, um 13 und W3 zu erhalten oder 999, um 13 und W4 zu erhalten. Hier gibt es kein richtig oder falsch. Womit: B/511 und dann 111.
Voraussetzung: ZA4 liegt auf B und ihr habt bereits pm1-pm4. Löst Ende von Kapitel 1 aus.
- 14: Wie: 12 mit B/215. Womit: D/253. Bringt ZA4 ins Spiel.
- 15: Wie: J/356. Womit: 20, um 37 zu erhalten.
- 16: Wie: E/216, dann 716, um 16 zu erhalten. Voraussetzung: Ihr habt W4.
Womit: H1/868, um 17 zu erhalten. Voraussetzung: ZA11 liegt auf H1.
- 17: Wie: habt ihr W3, dann E/216, dann 816. Habt ihr hingegen W4, dann H1/868. Voraussetzung: ZA11 liegt auf H1.
Womit: i3/872. Löst Ende von Kapitel 2 aus.
- 18: Wie: E/316, dann 616. Voraussetzung: Ihr besitzt W3.
Womit: F/822, um 31 zu erhalten. Voraussetzung: ZA9 liegt auf F.
- 19: Wie: H1/168 oder H2/168. Womit: 24, um 41 zu erhalten.
- 20: Wie: J/156. Womit: 15, um 37 zu erhalten.
- 21: Wie: F/129. Womit: 22, um 24 zu erhalten.
- 22: Wie: G1/237 oder G2/237. Womit: 21, um 24 zu erhalten.
- 23: Wie: F/129. Womit: i2/772, um i3 freizuschalten und 40 zu erhalten.
- 24: Wie: 21 mit 22. Womit: 19, um 41 zu erhalten.
- 25: Wie: i/572. Womit: i1/672, um i2 freizuschalten.

- 26: Wie: H2/568. Womit: 27, um 28 zu erhalten.
 27: Wie: H2/668. Womit: 26, um 28 zu erhalten.
 28: Wie: 26 mit 27. Womit: F/922. Bringt ZA9 ins Spiel. Voraussetzung: ZA8 liegt auf F.
 29: Wie: H1/268. Womit: 30, um 36 zu erhalten.
 30: Wie: G2/537. Womit: 29, um 36 zu erhalten.
 31: F/822, um 31 zu erhalten. Voraussetzung: ZA9 liegt bereits auf F aus. Womit: E/316, schaltet G1 frei.
 32: Wie: L/167 oder 34 mit L/167 oder 40 mit L/167. Habt ihr W1, lest ihr dann 500 und erhaltet M9. Habt ihr W2, lest ihr 600 und erhaltet M10. Womit: Wird benötigt, um M11 zu lösen. Bringt ZA15 ins Spiel.
 33: Wie: 40 mit M/231. Womit: 40, um 34 zu erhalten.
 34: Wie: 33 mit 40. Womit: N/143, um 35 zu erhalten // L/167, um 32 zu erhalten. // N/343, um 39 zu erhalten. Schaltet n1 frei. // L/367. Schaltet N frei. // L/567, um 45 zu erhalten. // Diverse Orte auf L, M und N sowie den kleineren Ortskarten für Hintergrundinfos.
 35: Wie: N/143 oder 34 mit N/143 oder 40 mit N/143. Womit: M/331. Bringt ZA14 ins Spiel.
 36: Wie: 29 mit 30. Womit: H1/268. Bringt ZA11 ins Spiel.
 37: Wie: 15 mit 20. Womit: J/256. Bringt k1-k4 ins Spiel und um 875 zu lesen.
 38: Wie: 98 mit k4/784. Voraussetzung: ZA12 liegt auf k4.
 Womit: k4/684. Schaltet k6 und L frei und gibt euch wieder 40. Voraussetzung: ZA13 liegt auf k6.
 39: Wie: 34 mit N/343. Womit: N/243. Bringt ZA16 ins Spiel.
 40: Wie: erstmals 23 mit i2/772. Später k4/684. Voraussetzung: ZA13 liegt auf k6.
 Womit: 33, um 34 zu erhalten. N/143, um 35 zu erhalten // L/167, um 32 zu erhalten. // M/231, um 33 zu erhalten. // L/267. Schaltet M frei. // L/367. Schaltet N frei. // L/567, um 45 zu erhalten. // Diverse Orte auf L, M und N sowie den kleineren Ortskarten für Hintergrundinfos.
 41: Wie: 19 mit 24. Womit: g3/137. Schaltet i frei. Voraussetzung: Ihr habt M5 nicht mehr.
 42: Wie: Löst Rätsel um w9-w13. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. Lest 217443. Details siehe W9-W13. Womit: L2/467. Schaltet O frei. O/777. Schaltet Spielende frei.
 43: Wie: n2/443, lest dann 843. Voraussetzung: Ihr besitzt M9. Womit: Löst Rätsel um n3.
 SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
 Lest 434490, um w13 zu erhalten.
 44: Wie: m0/431m, lest dann 631. Voraussetzung: Ihr besitzt M9. Womit: Löst Rätsel um n3.
 SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
 Lest 434490, um w13 zu erhalten.
 45: Wie: 34 ODER 40 mit L/567. Womit: M/231, um M11 zu erhalten. Löst Rätsel um M11. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
 Lest 53231. Bringt ZA15 ins Spiel.
 46: Wie: n2/543, lest dann 743. Voraussetzung: Ihr besitzt M10. Womit: Löst Rätsel um n3.
 SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
 Lest 464790, um w13 zu erhalten.
 47: Wie: m0/531. Voraussetzung: Ihr besitzt M10. Womit: Löst Rätsel um n3.
 SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
 Lest 464790, um w13 zu erhalten.

HILFETIPPS ORTE

- 102: Sollte von ZA1 überdeckt werden. Wie: 11 mit A/302.
 115: Erhaltet M2. Sollte von ZA überdeckt werden. Wie: B/512, lest dann 555. Voraussetzung: ZA4 ist im Spiel.
 116: Schaltet F frei.
 129: Erhaltet 21 und 23.
 131: Kombiniert mit 96, um M13 zu erhalten.
 137: Kombiniert mit 41, um 642 zu lesen. Löst M7, schaltet i frei. Voraussetzung: Ihr besitzt M5 nicht mehr.
 143: Erhaltet 35, kann auch mit 34 oder 40 kombiniert werden um 35 zu erhalten.
 147: Sollte von ZA2 überdeckt werden. Wie: c1/715.
 153: Erhaltet 12.
 156: Erhaltet 20.
 167: Erhaltet 32, kann auch mit 34 oder 40 kombiniert werden um 35 zu erhalten. Erhaltet M9 ODER M10.
 168: Erhaltet 19.
 172: Kombiniert mit 96 für Hintergrundinfos.
 185: Sollte mit ZA14 überdeckt werden. Wie: 35 mit M/331.
 186: Kombiniert mit 96. Bringt ZA10 ins Spiel.
 187: Hintergrundinfo.
 201: Kombiniert mit 10, um M1 zu lösen und B freizuschalten.
 202: Erhaltet 10 und 11.

215: Kombiniert mit 12, um 14 zu erhalten. Sollte dann mit ZA4 überdeckt werden. Wie: 14 mit D/253.
 216: Je nachdem, ob ihr w4 habt, lest ihr 716 (ja, erhaltet 16 und M5) oder 816 (nein, erhaltet 17).
 229: Habt ihr w3, kommt ZA8 ins Spiel. Sonst gibt es hier nur Hintergrundinfos.
231: Kombiniert mit 40, um 33 zu erhalten. Kombiniert mit 45, um M11 zu erhalten. Löst M11, damit ZA15 ins Spiel kommt. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
 53231.
 237: Erhaltet 23.
 243: Kombiniere mit 39. Bringt ZA16 ins Spiel.
 247: Hintergrundinfos.
 253: Kombiniert mit 14. Bringt ZA4 ins Spiel. Sollte dann mit ZA6 überdeckt werden. Wie: B/512, lest dann 666.
 256: Kombiniert mit 37, um k1-k4 ins Spiel zu bringen und 875 zu lesen.
 267: Schaltet M frei, ggf. auch in Kombination mit 34 oder 40.
268: Erhaltet 29. Kombiniert mit 36. Bringt ZA11 ins Spiel. Kombiniert mit 96, um w5 und pm5 zu erhalten.
 272: Schaltet i1 frei.
 285: Sollte mit ZA15 überdeckt werden. Wie: Lösung M11. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
 53231.
286: Kombiniert mit 97. Bringt ZA12 ins Spiel.
 287: Wichtiger Hinweis zur Lösung von M11!
302: Kombiniert mit 11. Bringt ZA1 ins Spiel. Kombiniert mit 97 um pm2 zu erhalten.
 315: Schaltet C frei.
 316: Mit w3 -> 616 und ihr erhaltet 18 sowie M4. Mit w4 -> 916 und schaltet G2 frei.
 329: Erhaltet M6. Hier gebt ihr später auch die Lösung aus M6 und w5-w8 ein.
 331: Kombiniert mit 35. Bringt ZA14 ins Spiel.
337: Kombiniert mit 98 für Hintergrundinfos.
 343: Kombiniert mit 34, um 39 zu erhalten. Schaltet n1 frei.
347: Kombiniert mit 99, um pm3 zu erhalten.
 352: Hintergrundinfos.
353: Kombiniert mit 99 für Hintergrundinfos.
 356: Erhaltet 15.
 367: Schaltet N frei.
368: Kombiniert mit 99 für Hintergrundinfos.
 372: Hintergrundinfos.
 385: Hintergrundinfos. Sollte mit ZA16 überdeckt werden. Wie: 39 mit N/243.
386: Kombiniert mit 99 für Hintergrundinfos. Sollte mit ZA10 überdeckt werden. Wie: 96 mit k1/186.
 387: Wichtiger Hinweis zur Lösung von M11!
402: Kombiniert mit 96, um pm1 zu erhalten.
 415: Schaltet D frei.
416: Kombiniert mit 97 für Hintergrundinfos.
429: Kombiniert mit 98, um w8 und pm8 zu erhalten.
431: Mit M10 -> 531, um 47 zu erhalten. Mit M9 -> 631, um 44 zu erhalten. Kombiniert mit 96, um w9 und pm9 zu erhalten.
437: Kombiniere mit 99, um w7 und pm7 zu erhalten.
 443: Mit M9 -> 843, um 43 zu erhalten. Löst hier das Rätsel aus M13 und w9-w13.
447: Kombiniert mit 97 für Hintergrundinfos.
 456: Hintergrundinfos.
 467: Kombiniert mit 42, um O freizuschalten.
468: Kombiniere mit 97, um w6 und pm6 zu erhalten.
 472: Hintergrundinfos.
 485: Hintergrundinfos.
486: Kombiniert mit 98 für Hintergrundinfos. Sollte mit ZA13 überdeckt werden. Wie: 99 mit k3/683.
 487: Hintergrundinfos. Sollte mit ZA12 überdeckt werden. Wie: 97 mit k2/286.
 511: Hintergrundinfos.
 512: Stellt euch vor die Wahl 555 (erhaltet w1) ODER 666 (erhaltet w2). Bringt ZA5 und ZA6 ins Spiel.
 515: Hintergrundinfos.
 516: Schaltet mit w3 H2 frei und mit w4 H1 frei.
 537: Erhaltet 30.
543: Mit M10 -> 743, um 46 zu erhalten. Kombiniert mit 98, um w12 und pm12 zu erhalten.
 567: Kombiniert mit 34 oder 40, um 45 zu erhalten.
568: Erhaltet 26. Kombiniert mit 96, um w5 und pm5 zu erhalten.
 572: Erhaltet 25.

581: Lässt euch ein Häkchen auf M8 platzieren. Liegen dort 3, lest 700.
 582: Lässt euch ein Häkchen auf M8 platzieren. Liegen dort 3, lest 700.
 583: Lässt euch ein Häkchen auf M8 platzieren. Liegen dort 3, lest 700.
 615: Kombiniert mit 98 für Hintergrundinfos.
 643: Schaltet n3 frei.
 667: Kombiniert mit 97, um w10 und pm10 zu erhalten.
 668: Erhaltet 27.
 672: Kombiniert mit 25, um i2 freizuschalten.
 683: Kombiniert mit 99. Bringt ZA13 ins Spiel.
 684: Kombiniert mit 38, um k6, L und ZA00 freizuschalten. Kombiniert mit 98 für Infos.
 715: Bringt ZA2 und/oder ZA3 ins Spiel. Sollte von ZA7 überdeckt werden. Wie: C/741, dann 888 ODER 999.
 731: Kombiniert mit 99, um w11 und pm11 freizuschalten.
 741: Stellt euch vor die Wahl 888 ODER 999. Erhaltet 13 und w3 ODER w4.
 742: Hintergrundinfos.
 745: Hintergrundinfos. Kombiniert mit 98, um c3 und c4 und pm4 freizuschalten.
 772: Kombiniert mit 23, um i3 und 40 freizuschalten.
 777: Kombiniert mit 42, um Spielende freizuschalten.
 784: Kombiniert mit 98, um 38 zu erhalten.
 822: Kombiniert mit 18, um 31 zu erhalten.
 868: Kombiniert mit 96, um w5 und pm5 zu erhalten. Kombiniert mit 16, um M5 und w4 zu lösen und 17 zu erhalten.
 872: Kombiniert mit 17, um Kapitel 2 abzuschließen.
 922: Kombiniert mit 28. Bringt ZA9 ins Spiel.

WIE SCHALTE ICH ORTSKARTEN FREI?

A: Spiel startet mit A.
 B: Voraussetzung: Nachdem ihr das Kabel mit der Zange durchtrennt habt. Wie: 10 mit A/201 schaltet B frei.
 C: Wie: B/315 schaltet C frei.
 c1: Wie: Nach Lesen von Eintrag C:
 c3: Wie: 98 mit c1/745. Voraussetzung: ZA7 liegt auf c1.
 c4: Wie: 98 mit c1/745. Voraussetzung: ZA7 liegt auf c1.
 D: Wie: B/415 schaltet D frei.
 E: Kapitel 2 startet mit E.
 F: Wie: E/116 schaltet F frei.
 G1: Wie: Ihr besitzt W3. 31 mit E/316 schaltet G1 frei. ACHTUNG: G2 kommt dann nicht mehr ins Spiel!
 G2: Wie: Ihr besitzt W4. Lest E/316->916. Schaltet G2 frei. ACHTUNG: G1 kommt dann nicht mehr ins Spiel!
 g3: Wie: Löst das Rätsel um M6 + W5-W8. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
 Lest 347329, um g3 freizuschalten.
 H1: Voraussetzung: Ihr besitzt W4. E/516 schaltet H1 frei. ACHTUNG: H2 kommt dann nicht mehr ins Spiel!
 H2: Voraussetzung: Ihr besitzt W3. E/516 schaltet H2 frei. ACHTUNG: H1 kommt dann nicht mehr ins Spiel!
 i: Voraussetzung: Ihr besitzt M5 nicht mehr. Wie: 41 mit g3/137, lest dann 642. Schaltet i frei.
 i1: Wie: i/272 schaltet i1 frei.
 i2: Wie: 25 mit i1/672 schaltet i2 frei.
 i3: Wie: 23 mit i2/772 schaltet i3 frei.
 J: Kapitel 3 startet mit J.
 k1-k5: Wie: 37 mit J/256 schaltet k1-k5 frei.
 k6: Voraussetzung: ZA13 ist im Spiel. Wie: 38 mit k4/684 schaltet k6 und L frei.
 L: Voraussetzung: ZA13 ist im Spiel. Wie: 38 mit k4/684 schaltet k6 und L frei.
 L2: Voraussetzung: Auf M8 liegen 3 Häkchen. Dadurch wird unter anderem L2 freigeschaltet.
 M: Wie: L/267 oder 40 mit L/267 schaltet M frei.
 m0: Voraussetzung: Auf M8 liegen 3 Häkchen. Dadurch wird unter anderem m0 freigeschaltet.
 N: Wie: L/367 oder 34 mit L/367 oder 40 mit L/367 schaltet N frei.
 n1: Wie: 34 mit N/343 schaltet n1 frei.
 n2: Voraussetzung: Auf M8 liegen 3 Häkchen. Dadurch wird unter anderem n2 freigeschaltet.
 n3: Wie: n2/643.

HILFETIPPS MISSIONSKARTEN M1-M13

M1: Wie: Lest A. Womit: 10 mit 201, um M1 zu erfüllen. Voraussetzung: ZA1 liegt auf A. Schaltet B frei.
 M2: Wie: B/115. Womit: 13 mit B/511, lest dann 111, um M2 zu erfüllen. Beendet Kapitel 1.
 Voraussetzung: ZA5 ist im Spiel und ihr besitzt bereits pm1-pm4.

- M3: Wie: Lest E. Womit: 17 mit i3/872, um M3 zu erfüllen. Beendet Kapitel 2.
- M4: Wie: E/316, lest dann 626. Voraussetzung: Ihr habt w3. Womit: 31 mit E/316, um M4 zu erfüllen. Schaltet G1 frei.
- M5: Wie: E/216, lest dann 716. Voraussetzung: Ihr habt w4. Womit: 16 mit H1/868, um M5 zu erfüllen. Voraussetzung: ZA11 ist im Spiel. Schaltet 17 frei.
- M6: Wie: G/329. Wie: Löst das Rätsel um M6 + W5-W8, um M6 zu erfüllen. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. Lest 347329. Schaltet g3 frei.
- M7: Wie: Lest g3. Womit: 41 mit g3/137, lest dann 642, um M7 zu erfüllen. Schaltet i frei. Voraussetzung: Ihr besitzt M5 nicht mehr.
- M8: Wie: 37 mit 256, lest dann 875. Womit: erfüllt 3 Aufgaben und platziert so 3 Häkchen auf M8, um 700 zu lesen und M8 zu erfüllen. Schaltet L2, m0 und N2 frei. SPOILERWARNUNG: In nächsten Zeilen stehen die Lösungen, wie ihr die 3 Häkchen bekommt. Lest k1/581. Voraussetzung: 35 mit M/331 bringt ZA14 ins Spiel. Lest k2/582. Voraussetzung: Lösung M11 durch Lesen von 53231 bringt ZA15 ins Spiel. Lest k3/583. Voraussetzung: 39 mit N/243 bringt ZA16 ins Spiel.
- M9: Wie: L/167, 34 ODER 40 mit L/167, lest dann 500. Womit: n2/443, um 43 zu bekommen. Löst Rätsel um n3. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. Lest 434490, um M9 zu erfüllen und w13 zu erhalten.
- M10: Wie: L/167, 34 ODER 40 mit L/167, lest dann 600. Womit: m0/443, lest dann 531, um 47 zu bekommen. Löst Rätsel um n3. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. Lest 464790, um M10 zu erfüllen und w13 zu erhalten.
- M11: Wie: 45 mit M/231. Womit: SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. 53231, um M11 zu erfüllen. Bringt ZA15 ins Spiel.
- M12: Wie: L2/467. Womit: 42 mit L2/467, um M12 zu erfüllen. Schaltet O frei.
- M13: Wie: 96 mit m0/131. Womit: Löst das finale Rätsel um W9-W13. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel! Lest 217443. Details siehe W9-W13. Dann 42 mit L2/467. Schaltet O frei.

HILFETIPPS PERSÖNLICHE MISSIONEN PM1-PM12

- pm1 Wie: 96 mit A/402.
- pm2 Wie: 97 mit A/302.
- pm3 Wie: 99 mit C/347 ODER c4/347.
- pm4 Wie: 98 mit c1/745. Voraussetzung: ZA7 liegt auf c1.
- pm5 Wie: 96 mit H1/268 ODER mit H2/568 ODER mit H1/868. Voraussetzung für letzteres: ZA11 ist im Spiel.
- pm6 Wie: 97 mit H1/468 ODER H2/468.
- pm7 Wie: 99 mit G1/437 ODER G2/437.
- pm8 Wie: 98 mit F/429.
- pm9 Wie: 96 mit m0/431.
- pm10 Wie: 97 mit L2/667.
- pm11 Wie: 99 mit m0/731.
- pm12 Wie: 98 mit n2/543.

HILFETIPPS DIVERSE KARTEN

- w1: Wie: B/512, lest dann 555. Voraussetzung: ZA4 ist im Spiel. Womit: Hat Auswirkungen in Kapitel 3 und kann erst dann gelöst werden! SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. Lest in Kapitel 3 Eintrag 434490, um w1 loszuwerden.
- w2: Wie: B/512, lest dann 666. Voraussetzung: ZA4 ist im Spiel. Womit: Hat Auswirkungen in Kapitel 3 und kann erst dann gelöst werden! SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. Lest in Kapitel 3 Eintrag 464790, um w2 loszuwerden.
- w3: Wie: C/741, lest dann 888. Voraussetzung: ZA2 ist im Spiel. Womit: Hat Auswirkungen in Kapitel 2 und kann erst dann gelöst werden! SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. 31 mit E/316 schaltet G1 frei und entfernt w3 aus dem Spiel.
- w4: Wie: C/741, lest dann 999. Voraussetzung: ZA2 ist im Spiel. Womit: Hat Auswirkungen in Kapitel 2 und kann erst dann gelöst werden! SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. H1/868. Voraussetzung: ZA11 ist im Spiel. Entfernt w4 aus dem Spiel.
- w5: Wie: 96 mit H1/268 ODER mit H2/568 ODER mit H1/868. Voraussetzung für letzteres: ZA11 ist im Spiel. Womit: Zusammen mit w6-w8 Lösung für M6. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.

- Bringt die Ziffern auf w5, w6 und w8 in die auf w7 genannte Reihenfolge. Lest 347329. Schaltet g3 frei.
- w6: Wie: 97 mit H1/468 ODER H2/468.
Womit: Zusammen mit w5, w7 und w8 Lösung für M6. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
- Bringt die Ziffern auf w5, w6 und w8 in die auf w7 genannte Reihenfolge. Lest 347329. Schaltet g3 frei.
- w7: Wie: 99 mit G1/437 ODER G2/437.
Womit: Zusammen mit w5, w6 und w8 Lösung für M6. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
- Bringt die Ziffern auf w5, w6 und w8 in die auf w7 genannte Reihenfolge. Lest 347329. Schaltet g3 frei.
- w8: Wie: 98 mit F/429.
Womit: Zusammen mit w5-w7 Lösung für M6. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
- Bringt die Ziffern auf w5, w6 und w8 in die auf w7 genannte Reihenfolge. Lest 347329. Schaltet g3 frei.
- w9: Wie: 96 mit m0/431. Womit: Die Karten W9-W13 geben zusammen die Lösung für n3.
SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
W9 nennt die Reihenfolge XYZWWW. Jane (97) und Melinda (98) haben Verwandte auf dem Mars. Daher 9-7 (da ungerade) = 2 für X. 9+8 (da gerade) = 17 für YZ. n2/443 ist die Lösung für WWW. Lest 217443.
- w10: Wie: 97 mit L2/667. Womit: Die Karten W9-W13 geben zusammen die Lösung für n3.
SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
W9 nennt die Reihenfolge XYZWWW. Jane (97) und Melinda (98) haben Verwandte auf dem Mars. Daher 9-7 (da ungerade) = 2 für X. 9+8 (da gerade) = 17 für YZ. n2/443 ist die Lösung für WWW. Lest 217443.
- w11: Wie: 99 mit m0/731. Womit: Die Karten W9-W13 geben zusammen die Lösung für n3.
SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
W9 nennt die Reihenfolge XYZWWW. Jane (97) und Melinda (98) haben Verwandte auf dem Mars. Daher 9-7 (da ungerade) = 2 für X. 9+8 (da gerade) = 17 für YZ. n2/443 ist die Lösung für WWW. Lest 217443.
- w12: Wie: 98 mit n2/543. Womit: Die Karten W9-W13 geben zusammen die Lösung für n3.
SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
W9 nennt die Reihenfolge XYZWWW. Jane (97) und Melinda (98) haben Verwandte auf dem Mars. Daher 9-7 (da ungerade) = 2 für X. 9+8 (da gerade) = 17 für YZ. n2/443 ist die Lösung für WWW. Lest 217443.
- w13: Wie: Löst W1/M9 ODER w2/M10. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. Lest 434490 für W1/M9 ODER 464790 für W2/M10.
Womit: Die Karten W9-W13 geben zusammen die Lösung für n3. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel.
W9 nennt die Reihenfolge XYZWWW. Jane (97) und Melinda (98) haben Verwandte auf dem Mars. Daher 9-7 (da ungerade) = 2 für X. 9+8 (da gerade) = 17 für YZ. n2/443 ist die Lösung für WWW. Lest 217443.

HILFETIPPS ZA-PLÄTTCHEN

- ZA00: Wie: 38 mit k4/684. Voraussetzung: ZA13 ist im Spiel.
- ZA1: Wie: 11 mit A/302. Ersetzt A/102.
- ZA2: Wie: c1/715. Ersetzt C/147.
- ZA3: Wie: c1/715. Ersetzt C/247.
- ZA4: Wie: 14 mit D/253. Ersetzt B/215.
- ZA5: Wie: B/512, lest dann 555. Voraussetzung: ZA4 ist im Spiel. Ersetzt B/115.
- ZA6: Wie: B/512, lest dann 666. Voraussetzung: ZA4 ist im Spiel. Ersetzt D/253.
- ZA7: Wie: C/741, dann entscheidet euch für 888 ODER 999. Voraussetzung: ZA2 ist im Spiel. Ersetzt c1/715.
- ZA8: Wie: F/229. Voraussetzung: Ihr habt w3. Ersetzt F/229.
- ZA9: Wie: F/922. Voraussetzung: ZA8 ist im Spiel. Ersetzt F/922 und F/229.
- ZA10: Wie: 96 mit k1/186. Ersetzt k3/386.
- ZA11: Wie: 36 mit H1/268. Ersetzt H1/268.
- ZA12: Wie: 97 mit k2/286. Ersetzt k4/487.
- ZA13: Wie: 99 mit k3/683. Voraussetzung: ZA10 ist im Spiel. Ersetzt k4/486.
- ZA14: Wie: 35 mit M/331. Ersetzt k1/185.
- ZA15: Wie: Lösung M11. SPOILERWARNUNG: In nächster Zeile steht die Lösung für das Rätsel. 53231. Ersetzt k2/285.
- ZA16: Wie: 39 mit N/243. Ersetzt k3/385.

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 an 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

Szenario & Erzählung: Ute Wielandt

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Gestaltung: Fiore GmbH

Illustrationen:

Fiore GmbH (Gegenstände)

Johanna Rupprecht (Orte E-H, L-N)

Maximilian Schiller (Orte A-D, i, j, K, O)

Erkan Karagöz (Charaktere)

Folko Streese (Cover)

Digitale Umsetzung: Sven Godenrath,
Alina Sarcevic

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

Art.-Nr. 685331

Alle Rechte vorbehalten. ***Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.***

MADE IN GERMANY

© 2026

Frankh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter



Hinweise zu Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal