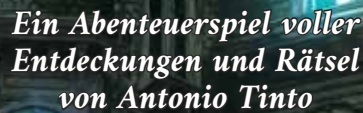


A decorative banner with a red, textured background and ornate, glowing blue borders. At the top center of the banner is a small circular emblem containing a silhouette of a house. The text 'MYSTERY HOUSE' is written in a large, white, serif font with a blue glow effect.

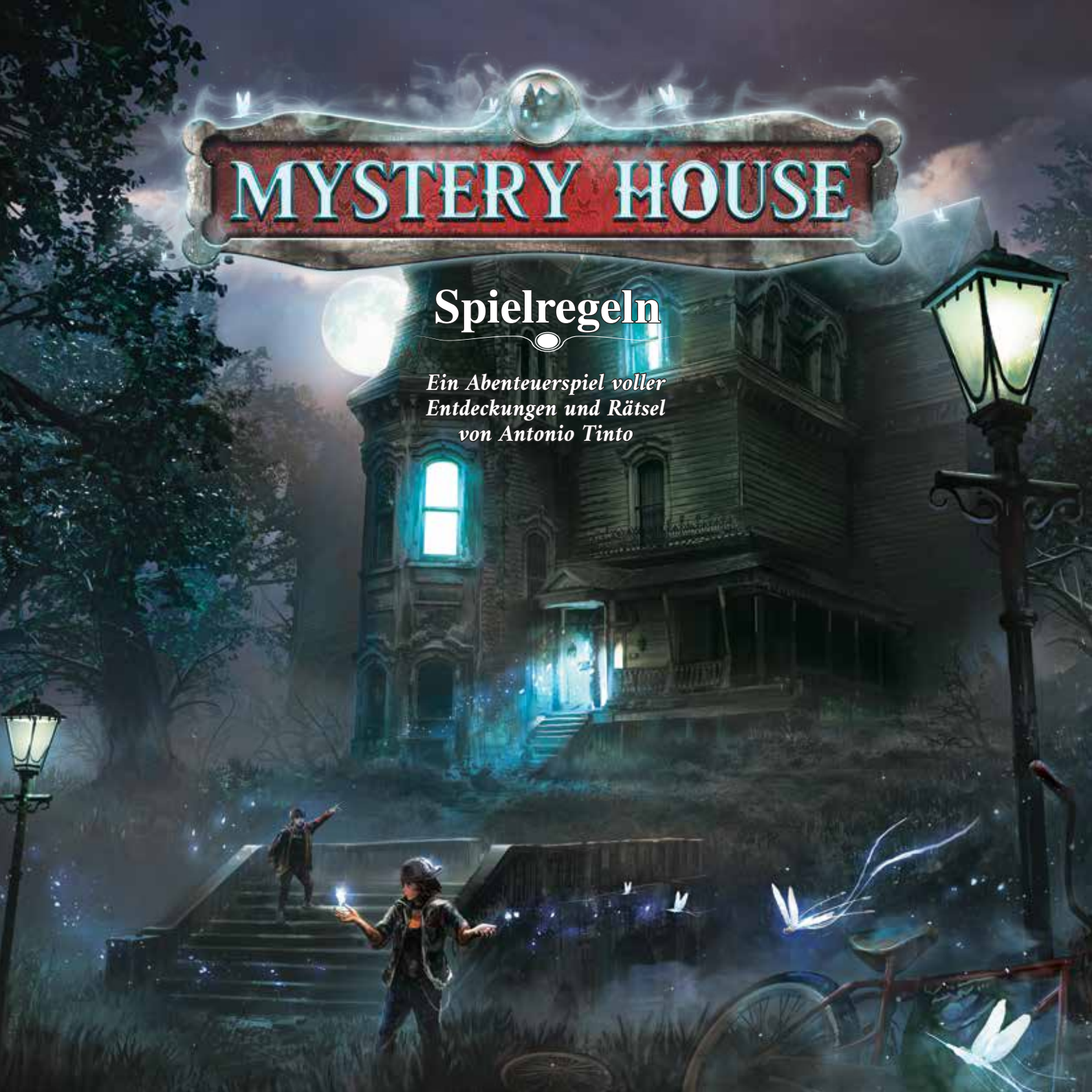
MYSTERY HOUSE

The word 'Spielregeln' is written in a white, serif font with a blue glow effect, centered below the main title banner.

Spielregeln

The text 'Ein Abenteuerspiel voller Entdeckungen und Rätsel von Antonio Tinto' is written in a smaller, white, serif font with a blue glow effect, centered below the subtitle.

*Ein Abenteuerspiel voller
Entdeckungen und Rätsel
von Antonio Tinto*



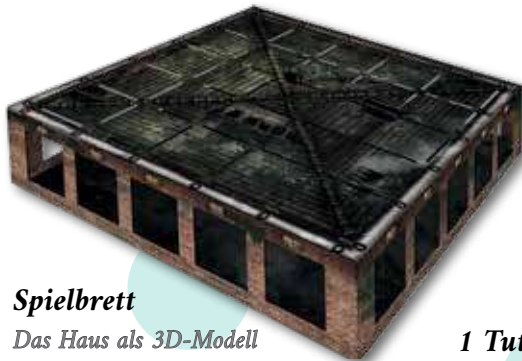
Das Haus

Es wird viel gemunkelt über das Mystery House. Von außen mag es wie ein gewöhnliches verlassenes Anwesen aussehen, aber nur sehr wenige haben es auch wieder lebend verlassen. Die Rückkehrer berichten von unglaublichen, unvorstellbaren Dingen, und keine Erzählung gleicht der anderen. Manche sagen, dass das Haus ein Portal zu hunderten von Parallelwelten sei. Andere, dass es einen eigenen Willen habe und nur diejenigen den Ausgang wiederfinden, die die Wünsche des Hauses erfüllen. Was das Haus wirklich ist, weiß niemand. Aber solltet ihr es betreten und wie durch ein Wunder wieder herauskommen, lasst uns wissen, was ihr dort gesehen habt...

Das Spiel

Mystery House ist ein App-begleitetes Entdeckungs- und Abenteuerspiel, in dem die Spieler in einem einzigartigen 3D-Szenario in Echtzeit gemeinschaftlich Rätsel lösen müssen. Dabei erkunden sie das Haus, suchen nach Gegenständen und Anhaltspunkten, um die Lösung zu finden und das Abenteuer in der festgelegten Zeit abzuschließen. In der Basisbox befinden sich das Spielbrett in Form eines 3D-Haus-Modells, auf dem alle Abenteuer spielbar sind, sowie die ersten beiden Abenteuer. Jeder Spieler kann ein Abenteuer nur einmal spielen, aber die Abenteuer können für andere Spieler immer wieder neu verwendet werden.

Inhalt



Spielbrett

Das Haus als 3D-Modell aus gestanztem Karton mit spezieller Kunststoffeinlage



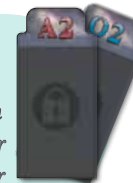
2 Abenteuerboxen
Jede Abenteuerbox enthält eine unterschiedliche Anzahl an Ortskarten und Objektkarten.

1 Tutorial-Abenteuer



Ortskarten

Um die Geheimnisse bis zum ersten Spiel zu bewahren, wurden die Illustrationen hier durch graue Schlösser ersetzt.



Objektkarten



Öffne die Abenteuerboxen erst, wenn du sie spielen willst.

Um mit dem Spielen zu beginnen, ziehe den Transportschutz aus dem 3D-Haus-Modell. Bei einigen der Ortskarten müssen vor dem Spiel die Fensterrahmen vorsichtig ausgestanzt werden, diese werden für das Spiel nicht benötigt.

Aufbau

Der Aufbau ist für alle Abenteuer identisch. Prüfe, dass der Inhalt jeder Abenteuerbox mit den Angaben auf der Rückseite übereinstimmt.

1 Stelle das Spielbrett mit dem 3D-Haus-Modell in der Tischmitte auf. Du kannst das dreidimensionale Spielbrett auch auf andere gestapelte Schachteln legen, um das Hausinnere besser im Blick zu haben. Die Spieler nehmen an einer der vier Seiten des Hauses Platz. Nehmt Papier und Stifte zur Hand, um Hinweise und Bemerkungen während des Spiels zu notieren. Der Raum muss gut beleuchtet sein. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch eine Taschenlampe oder die Handy-Taschenlampe verwenden, um das Hausinnere zu beleuchten.

2 ACHTUNG SPOILER!

Nehmt alle Inhalte des Abenteuers, das ihr spielen möchtet aus der jeweiligen Abenteuerbox. Versucht beim Aufbau so wenig wie möglich auf die Abbildungen zu schauen. Je weniger ihr in der Aufbauphase seht, desto mehr Spaß habt ihr am Spiel!

Auf jeder Ortskarte sind auf Vorder- und Rückseite oben Koordinaten zu sehen. Jeder Steckplatz auf der Oberseite des Hauses hat genau eine Koordinate: Hier kreuzen sich die Buchstaben der Hausseiten mit den Zahlen auf der Hausoberseite. Die Buchstaben an der Seite bilden eine Linie von Koordinaten mit denselben Buchstaben, aber unterschiedlichen Ziffern (z.B.: A1, A2, A3, usw...); die Zahlen auf der Oberseite bilden eine Reihe von Koordinaten mit derselben Ziffern, aber unterschiedlichen Buchstaben (z.B.: A2, B2, C2 etc.).

Steckt die Ortskarten passend in die oberen Steckplätze des Hauses entsprechend ihrer jeweiligen Koordinaten ein. Achtet darauf, die Karte beim Einsetzen auch in die richtige Aussparung der Kunststoffeinlage im Hausboden zu stecken.



ACHTUNG! Einige Ortskarten müssen vor dem Einsetzen erst ausgestanzt werden!

Legt die Objektkarten ohne zu mischen mit der Zahlenseite nach oben vor euch ab (Objektkarte 1 muss oben liegen).

3 Ladet euch die App „Mystery House“ auf ein Gerät. Wählt ein Abenteuer aus und startet das Spiel. Der jüngste Spieler wird zum ersten Spielleiter, der das Gerät mit der App bedient. Die App wird zunächst nur von diesem Spielleiter bedient, bis die App den nächsten Spielleiter bestimmt. Der Spielleiter kann genau wie die anderen Spieler das Hausinnere einsehen. Die Spieler treffen alle Entscheidungen gemeinschaftlich. Sollten sie sich nicht einigen, hat der Spielleiter das letzte Wort.

ACHTUNG! Überprüft vor Spielbeginn noch einmal die Koordinaten der Ortskarten.

Sind alle Spieler startklar, tippt der Spielleiter auf die Play-Schaltfläche.



Das Spiel

Nach dem Drücken der Play-Taste haben die Spieler 60 Minuten Zeit, die Lösung des Abenteuers zu finden. Der Spielleiter liest den anderen Spielern die Einleitung vor. **Alle Spieler** können jetzt das **Haus ihrer Seite einsehen**, um gemeinsam und gleichzeitig Hinweise zu finden. Das Haus kann jederzeit gedreht werden, damit die Spieler durch die Fenster und Öffnungen alle Seiten einsehen können. Die Spieler „betreten“ sozusagen das Haus und können demnach auch seitlich hinein und natürlich auch um die Ecke sehen. Da dies auch in einem echten Haus möglich wäre, geht es im Mystery House natürlich auch. Alles was man sehen und erkennen kann, könnte von Bedeutung sein. Es ist jedoch nicht erlaubt, die Ortskarten aus ihren Steckplätzen zu nehmen, um sie genauer zu betrachten!

Mit der App sind verschiedene Aktionen möglich. Bevor eine Aktion ausgeführt werden kann, muss der Ort (mit Koordinaten) eingegeben werden, an dem die Aktion durchgeführt werden soll.

Der Spielleiter tippt dazu zuerst auf den Buchstaben und anschließend auf die Zahl der gewünschten Koordinate. Durch Tippen auf die entsprechenden Schaltflächen im unteren Bildschirmteil wird die gewünschte Funktion ausgewählt.

ACHTUNG! Ihr könnt nur Koordinaten von Ortskarten antippen, die auch tatsächlich sichtbar sind. Das ist natürlich davon abhängig, wie weit ihr im Abenteuer bereits gekommen seid.



Erkunden

Sehen die Spieler etwas Interessantes (etwa einen Gegenstand, den sie an sich nehmen wollen oder ein genauer zu betrachtendes Element), müssen sie die Funktion „Erkunden“ auswählen.

Nach Eingabe der Koordinaten in die App ist die Funktion „Erkunden“ bereits standardmäßig aktiviert, da es sich um die meistgenutzte Funktion während des Spiels handelt.

Die App zeigt eine Liste von möglichen Gegenständen an (befindet sich das gesuchte Objekt nicht in der Liste, sucht nach einem Synonym). Tippt der Spielleiter auf die Schaltfläche eines Elements, wird die App erklären, was passiert.



Aus dieser Perspektive kann ein Spieler bereits bis zu den Koordinaten B2 und T2 schräg in das Haus „hinein“ sehen und alles erkennen, was man als echte Person im Haus auch erkennen könnte.



Es gibt drei mögliche Resultate:

- 1. Ist das gesuchte Objekt nicht **an diesem Ort vorhanden**, verlieren die Spieler **30 Sekunden**. Wählt also sorgfältig!
- 2. Ist der gesuchte Gegenstand am Ort vorhanden, kann aber **nicht aufgenommen** werden, liefert die App eine Beschreibung. Der Spielleiter liest die Beschreibung vor. Hört euch die Beschreibung genau an, sie kann **wichtige Hinweise** liefern.
- 3. Kann der gesuchte Gegenstand **aufgenommen** werden, fordert euch die App auf, **die entsprechende Objektkarte zu nehmen**. Legt die Karte mit dem Objekt nach oben auf den Tisch.

Euer Inventar

Die vor euch ausliegenden Objektkarten sind nun Teil eures Inventars. Einige von ihnen liefern Anhaltspunkte zum Lösen von Rätseln, andere sind Objekte, die ihr in Kombination mit anderen Gegenständen im Haus einsetzen könnt. Die Liste der verfügbaren Gegenstände ist ebenfalls in der App gespeichert.

Jede Objektkarte enthält:

- ein Bild des gerade gefundenen Gegenstands
- die Referenznummer des Gegenstands
- eine Beschreibung
- die Angabe des Standorts, an dem ihr das Objekt gefunden habt.

Die App wird sich immer auf die Referenznummer des Objekts beziehen.



Objekte verwenden

Wenn ihr denkt, dass ihr herausgefunden habt, wie ihr ein Objekt in eurem Besitz an einem Ort verwenden könnt, wählt die Funktion „Verwenden“. **Nach Eingabe der Koordinaten für den Ort wählt ihr in der App die Taste „Verwenden“**, und es erscheint die Liste von Gegenständen in eurem Inventar. **Wenn ihr das zu nutzende Objekt auswählt**, bietet die App zwei mögliche Resultate an:

- ❗ **Kann das Objekt nicht** am derzeitigen Ort **verwendet** werden, verliert ihr 30 Sekunden.
- ❗ **Kann das Objekt verwendet werden**, erklärt euch die App, was nun passiert. Weist euch die App an, die Karte nach Verwendung abzulegen, wird sie mit der Zahlenseite nach oben abgelegt.

ACHTUNG! Die Kombination mehrerer Objekte ist nicht möglich, aber ihr könnt mehrere Objekte am selben Ort verwenden und sie dort miteinander interagieren lassen. Dazu müsst ihr wie immer die Koordinaten des Ortes in die App eingeben, das erste zu verwendende Objekt auswählen, dann das zweite usw. Die App wird euch mitteilen, ob Interaktionen zwischen diesen Objekten möglich sind.







Codes eingeben

An einigen Orten ist die Eingabe eines Codes möglich bzw. notwendig (zum Beispiel eine Kombination zum Öffnen eines Schlosses oder die Lösung zu einem Rätsel). Wenn ihr meint, den richtigen Code für einen Ort gefunden zu haben, wählt den Modus „Code“ aus.

Nach Eingabe der Koordinaten in die App, tippt ihr auf die Taste „Code“.

Nach Eingabe des Codes zeigt die App zwei mögliche Resultate:



-  Ist **der Code nicht korrekt**, verliert ihr 30 Sekunden.
-  Ist **der Code korrekt**, verrät euch die App, was als nächstes geschieht.

Neue Räume betreten

Nach erfolgreicher Verwendung eines Objektes oder Code-Eingabe fordert euch die App eventuell dazu auf, einige Ortskarten herauszunehmen. Ihr könnt nun einen neuen Raum im Haus betreten und neue Objekte finden und verwenden.


Nach Aufforderung der App zieht ihr die angegebenen Ortskarten aus dem Haus und legt sie zur Seite; sie werden nun nicht mehr benötigt.

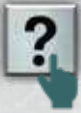


Gut gemacht! Ihr habt erfolgreich eine Tür geöffnet, und die App teilt euch mit, die Ortskarten D2 und S6 zu entfernen.

Zieht nun diese Karten aus dem Haus.



Um Fehler beim Spiel zu vermeiden, ist es jederzeit während des Spiels möglich die bereits entfernten Ortskarten zu überprüfen. Wenn ihr auf dem Hauptbildschirm der App das Symbol  antippt, wird eine Liste an Ortskarten angezeigt, die zu diesem Zeitpunkt bereits entfernt sein sollten. Sollte eine Ortskarte auf der Liste stehen, die noch im Haus steckt, entfernt diese umgehend.



Hinweise und Hilfe

Hin und wieder könntet ihr während des Abenteuers Hilfe benötigen. Die App bietet zwei verschiedene Arten von Hinweisen.

Allgemeine Hilfe

Wenn ihr meint, einen Anhaltspunkt zu übersehen oder nicht mehr weiterwisst, dann tippt auf die Schaltfläche „Hilfe“ auf der App-Hauptseite. Die App zeigt euch nun vielleicht einen Ort, den ihr noch besser erkunden solltet.

Hinweis zu einem Rätsel

Nach Eingabe der Koordinaten tippt auf die „Hinweis“-Schaltfläche und bestätigt, dass ihr wirklich einen Hinweis benötigt. Es gibt 3 Stufen für Hinweise. Genügt der erste Hinweis nicht zum Lösen des Rätsels, könnt ihr um einen zweiten und dritten bitten.

Bevor ihr die Koordinaten eingibt, könnt ihr in der App auch zunächst die „Allgemeine Hilfe“ nutzen.

Gebt ihr die Koordinaten eines Ortes ein, könnt ihr Hinweise zu Gegenständen und Rätseln dieses Ortes einholen.



Spielende

Das Spiel endet, wenn die Spieler das letzte Rätsel gelöst haben. Die App hält dann die Uhr an, zeigt euch das Finale des Abenteuers und das Spielergebnis. Je weniger Zeit, Hinweise und Hilfe ihr benötigt habt, desto höher eure Punktzahl. Ist die Zeit vor Beendigung des Abenteuers abgelaufen, könnt ihr bis zur Lösung des letzten Rätsels weiterspielen. Eure Punktzahl verschlechtert sich allerdings durch die zusätzlich in Anspruch genommene Zeit.

Tipps

Manchmal kommt es vor, dass ihr nicht mit allem Sichtbaren im Haus interagieren könnt, weil ihr zunächst diese Räume durch Entfernen weiterer Ortskarten „betreten“ müsst. Dies gilt besonders dann, wenn ihr etwas zwischen zwei Ortskarten erblickt.

Lest alle Informationen in der App bei den Beschreibungen sorgfältig, sie können wichtige Hinweise enthalten! Ihr könnt jedoch immer zurückgehen und etwas erneut erkunden, wenn ihr euch nicht mehr erinnert.

Mystery House macht mit 4 Spielern am meisten Spaß. Möchtet ihr zu fünft oder mehr spielen, teilen sich mehrere Spieler eine Hausseite. Wenn du dagegen allein spielen willst, musst du das Haus erkunden und gleichzeitig die App steuern... Hast du das Zeug dafür?

Kurzfassung des Spiels

Das Spiel beginnt!

Wählt ein Abenteuer aus, baut das Haus mit allen Ortskarten auf, legt die Objektkarten bereit und startet die App.

Orte erkunden und nützliche Objekte finden!

Gebt die Koordinaten der Orte ein, die ihr erkunden wollt und tippt auf die gesuchten Objekte in der Liste.

Objekte richtig verwenden!

Gebt die Koordinaten des Ortes ein, an dem ihr ein Objekt verwenden wollt. Wählt die Funktion „Verwenden“ und nutzt das passende Objekt aus eurem Inventar.

Nutzt die Hinweise und Hilfe nur, wenn unbedingt notwendig!

Gebt die Koordinaten des Ortes ein, an dem ihr einen Hinweis benötigt. Wählt das Hinweissymbol und bestätigt es in der App. Auf der Hauptseite der App könnt ihr auch die allgemeine Hilfe nutzen.

Knackt die Codes und löst Rätsel, bis ihr das Finale erreicht!

Gebt die Koordinaten des Ortes ein, an dem ihr einen Code eingeben wollt, wählt die Funktion „Code“ und tippt den Code ein.

Impressum

Spielautor: Antonio Tinto

Illustrationen: Alessandro Paviolo (Covergestaltung, Hausstruktur und „Familienportrait“) und Daniela Giubellini („Der Herr des Labyrinths“)

Entwicklung: Simone Luciani

Abenteurer: Enigma Escape, Alex Ortolani

Grafik: Ruslan Audia

Redaktion: Elisabetta Micucci, Giuliano Acquati

Realisation: Matthias Karl



©2019 Cranio Creations Ltd:
All rights reserved.



Danksagungen

Antonio Tinto dankt Virginio Gigli, Tommaso Battista, Gabriele Ausiello, Sabrina und Davide, Luca, Livia und allen Spieletestern. Besonderen Dank an Flaminia Brasini, die als Erste an das Projekt geglaubt hat und wichtige Beiträge geleistet hat.

Simone Luciani möchte Samantha Milani, Claudio Ciccale, Sauro und den Rolling Gamers, Ido Traini, Simone Fini, Paolo Prioretti, Simone Scalabroni, Paolo Toffanello, Debora, Martina und Andrea, Gloria Esposito, Nico Stortini, Simone Marcattili, Alessandro, Pamela, Laura, Claudia und Raffaele und allen Spieletestern danken.

Alex Ortolani möchte dem Enigma-Team, seiner Familie, seiner Freundin Alessia und dem „Paradise Play and Drink“ in Morsano danken.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D – 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

