

ESCAPE GAME

NETFLIX

LUPIN



SPIELHEFT







# INHALT

Seite 5

**Lupin oder nicht Lupin?**

Seite 7

**Szenario**

Seite 9

**Spielregeln**

Seite 15

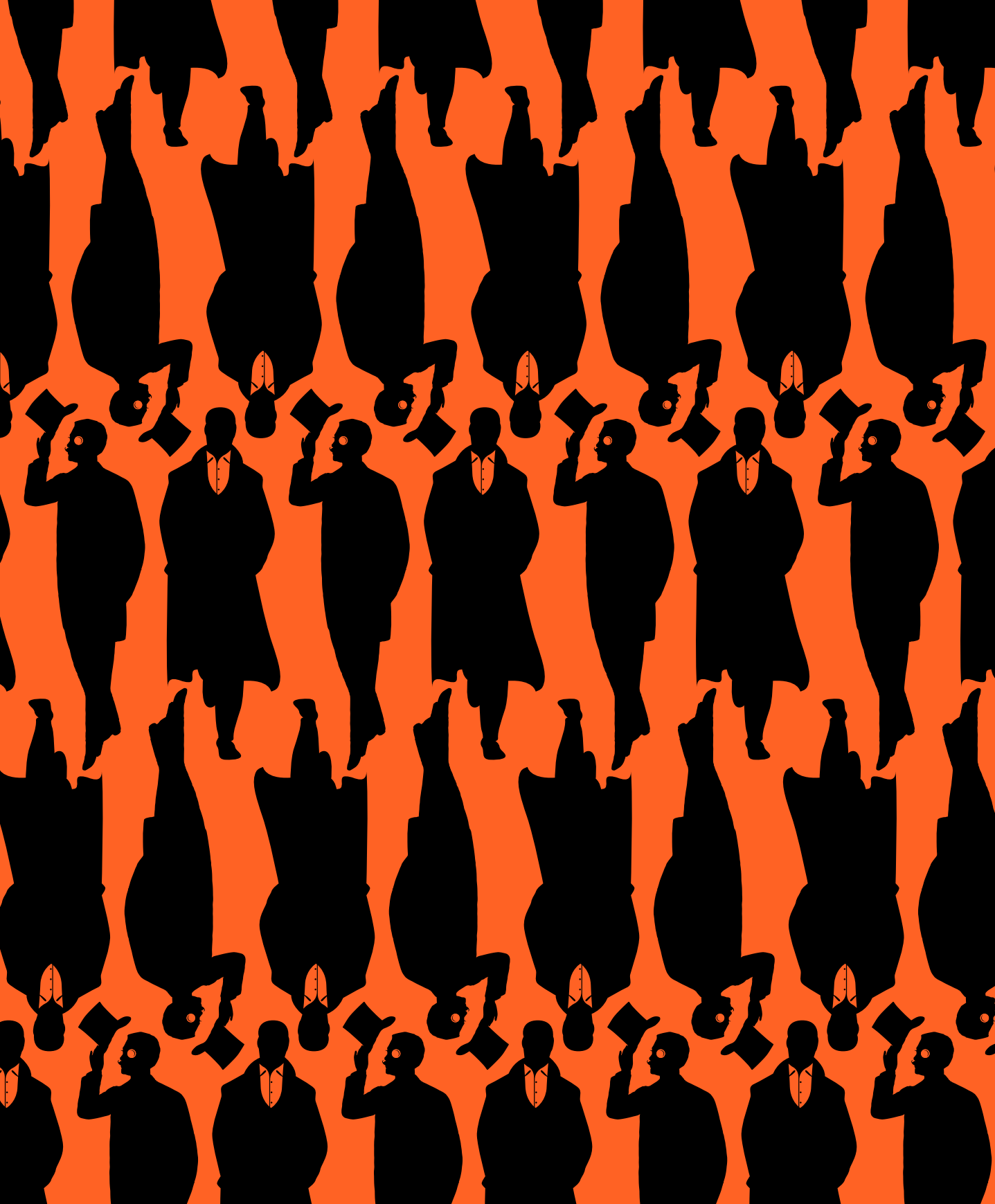
**Verzeichnis der Codes**

Seite 23

**Hinweise**

Seite 27

**Lösungen**





# LUPIN ODER NICHT LUPIN?

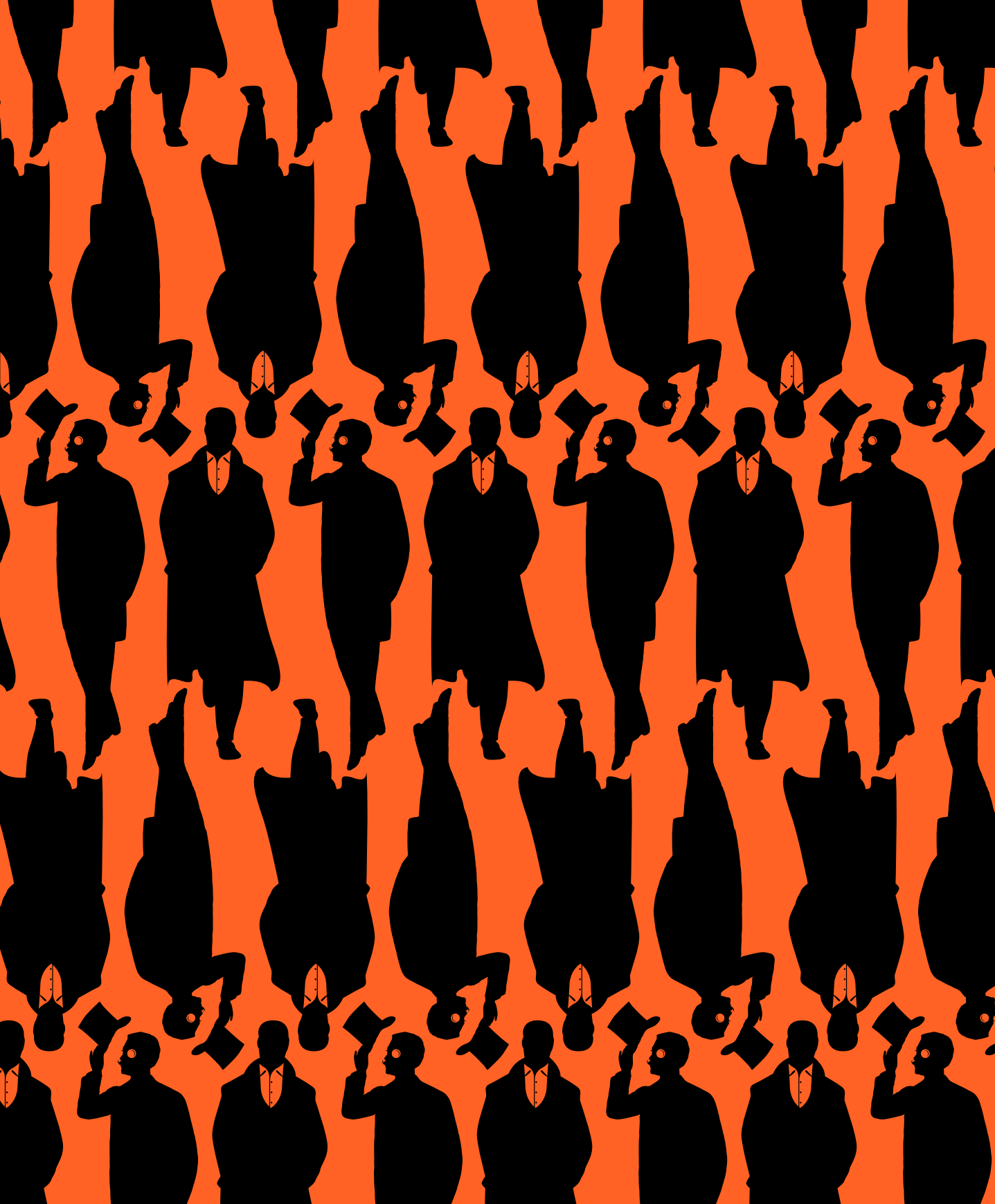
Sehr früh schon hatten Assane Diop die Abenteuer von Arsène Lupin fasziniert. Diese Begeisterung für die von Maurice Leblanc erfundene Figur liegt nicht nur an dem Mut und der Cleverness – heute würde man sagen: dem smarten Charakter dieses Gentleman-Diebs. Sie ist vielmehr auf eine ganz persönliche Erinnerung zurückzuführen. Das letzte Geschenk, das Assane von seinem Vater bekommen hat, war nämlich ein Roman über Arsène Lupin.

Diese Tragödie – die Verhaftung Babakar Diops wegen eines Verbrechens, das er nicht begangen hatte, dann seine Verurteilung und schließlich sein Selbstmord im Gefängnis – hat Assane für immer geprägt. Weit davon entfernt, einfach nur ein Lupin-Liebhaber zu werden, hat er beschlossen, die Methoden und die Lebensweise seines Helden für sich zu übernehmen. Er wird zum Dieb, aber zu einem Dieb mit großem Herzen, einem Dieb, der lieber mit List als mit Gewalt vorgeht.

Seine selbstaufgelegte Aufgabe ist es, herauszufinden, wer seinem Vater den Diebstahl des Colliers der Königin in die Schuhe geschoben hat. Alle Spuren führen zu ein und derselben Person: Hubert Pellegrini, für den Babakar gearbeitet hat. Dieser mächtige Geschäftsmann ist in undurchsichtige Transaktionen verwickelt und kennt keine Skrupel bei seinen kriminellen Machenschaften.

Hat nun endlich die Stunde der Rache geschlagen?

Auf der nächsten Seite erfahrt ihr mehr.





# SZENARIO



Als Assane erfuhr, dass die Juliette-Pellegrini-Stiftung die reichen Mäzene zu einem Cocktailabend einlud, zögerte er keine Sekunde. Würde sich je eine bessere Gelegenheit bieten, unbemerkt in die Villa der Pellegrinis zu gelangen?

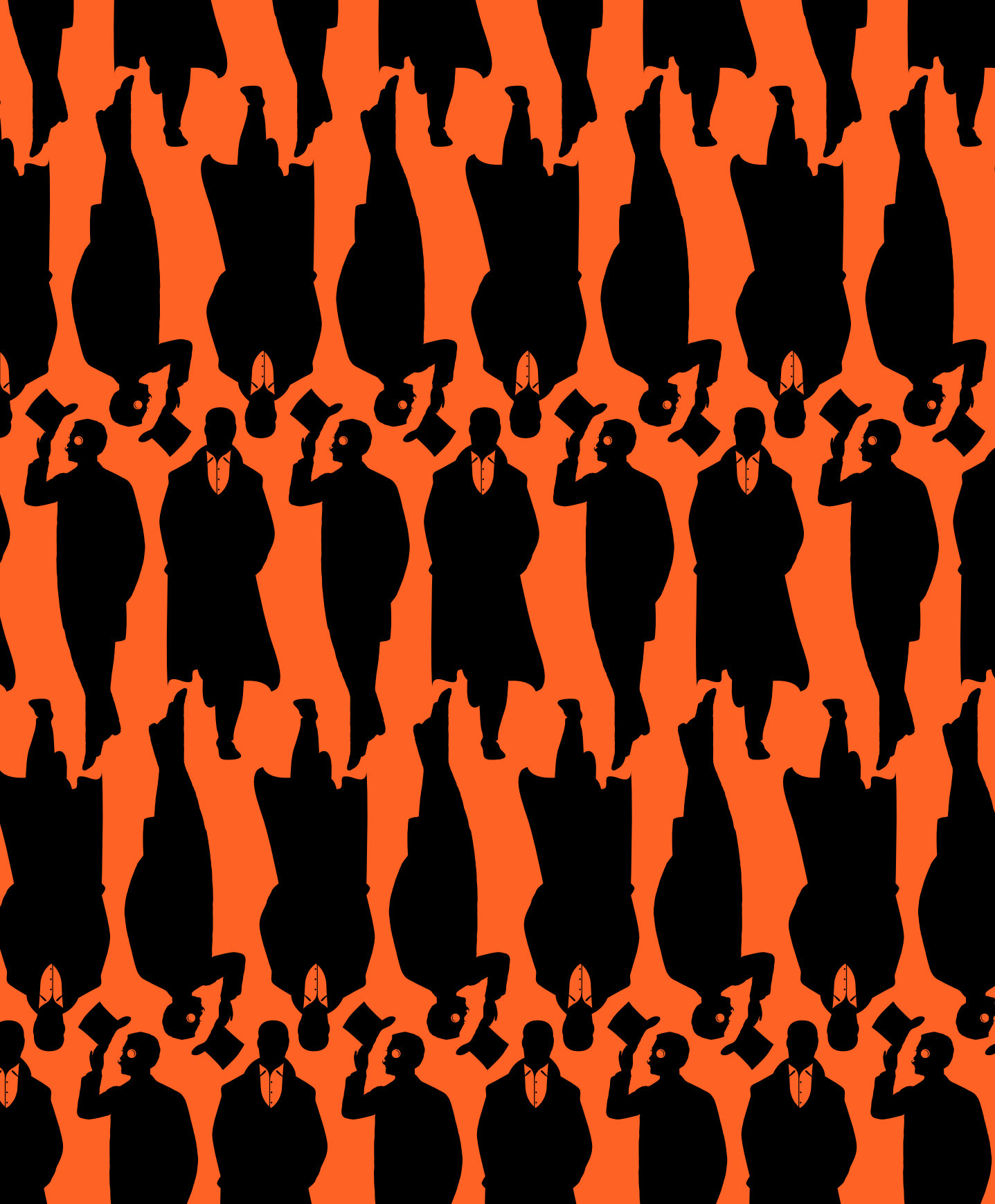
Fabienne Bériot, eine mit Assane befreundete Journalistin, hatte ihm von einer Videokassette erzählt, deren Aufnahmen Pellegrinis Ruf mit einem Schlag zunichtemachen würden. Eine Kopie dieses Videobandes werde sorgfältig in der Villa aufbewahrt, bestimmt tief in einem Tresor versteckt, der wiederum ebenfalls geschickt verborgen sei. Diesen Beweis zu finden, wird also keine einfache Sache sein ...

Das Spiel beginnt!

Schlüpft in eine der drei Tarnidentitäten Assanes und mischt euch unter die Partygäste im Haus Pellegrini. Sammelt geschickt Informationen, um herauszubekommen, wo sich die Kassette befindet, bringt sie an euch und verschwindet wieder, ohne dabei erwischt zu werden.

Welche Identität möchtet ihr annehmen? Paul Sernine, ein erfolgreicher Unternehmer, Luis Perenna, ein zurückhaltender Kellner, oder Salvator Canis, ein alter Journalistenfuchs ... So viele Facetten ein und derselben Figur: Assane/Lupin.

Trefft eure Wahl und erfüllt den Plan dieses Meisters der Tarnung.







# SPIELREGELN



## INHALT DER BOX

- 120 nummerierte Karten
- Grundriss der Villa
- Spielheft
- 1 rote Decoder-Folie

## ZIEL DES SPIELS

Stiehlt die Videokassette, die Hubert Pellegrinis Schuld beweist, und verlässt anschließend unbemerkt die Villa. Zu diesem Zweck wählt ihr gemeinsam eine der drei vorgestellten Tarnidentitäten aus. Egal, ob alleine oder mit Freunden gespielt wird, ihr dürft immer nur mit einer Tarnidentität zeitgleich spielen. Mit jeder lässt sich das Ziel erreichen, doch jede geht einen anderen Weg, um dahin zu gelangen. Ihr könnt das Escape Game also mehrfach spielen und jedes Mal neue Elemente entdecken. Das Schlussrätsel im Spiel ist allerdings bei allen Spielverläufen gleich. Jedoch sind die Hinweise, die ihr in diesem Stadium des Spiels besitzt, je nach gewählter Figur andere. Wenn ihr also bei der Aufdeckung des letzten Codes angelangt seid und nicht weiterkommt, könnt ihr mit einer anderen Tarnidentität eine neue Partie spielen, um zusätzliche Hinweise zu sammeln. Wenn ihr gleich beim erstem Mal bis zum Ende kommt: Herzlichen Glückwunsch, ihr seid wahre Meisterdiebe!

## TARNIDENTITÄTEN

Als Assane Diop müsst ihr zunächst die Tarnidentität wählen, in die ihr schlüpfen wollt, um euch unter die Gäste der Pellegrinis zu mischen. Jede Tarnidentität hat Vor- und Nachteile und erfordert eine andere Spielweise. Schaut euch nun die Spielkarten **A**, **B** und **C** an und wählt diejenige aus, die euch am meisten zusagt.



### KARTE A

## PAUL SERNINE

**(3 Tarnpunkte)**

Diese Figur besitzt bei Spielbeginn den Gegenstand *Zylinder*.





## KARTE B

# LUIS PERENNA

**(3 Tarnpunkte)**

Diese Figur besitzt bei Spielbeginn den Gegenstand *Schlafmittel*.



## KARTE C

# SALVATOR CANIS

**(3 Tarnpunkte)**

Diese Figur besitzt bei Spielbeginn den Gegenstand *Drohne*.

Jede Figur hat zu Beginn einen Gegenstand und drei Tarnpunkte. Wenn im Verlauf des Spiels jemand vermutet, dass ihr nicht derjenige seid, der ihr zu sein vorgebt, verliert ihr einen Tarnpunkt. Ist eure Tarnpunktezah bei null, seid ihr aufgefliegen und habt das Spiel verloren. Also passt gut auf und lasst euch nicht erwischen!

Wenn ihr eure Identität gewählt habt, legt die entsprechende Karte offen auf den Tisch und die beiden anderen Spielkarten zurück in die Box. Nehmt euch dann *Spielkarte 114* (die letzte im Stapel) und schiebt diese unter eure gewählte Tarnidentität. Es handelt sich dabei um eure wahre Identität. Zu Spielbeginn ist sie komplett verborgen, doch solltet ihr einen Tarnpunkt verlieren, müsst ihr sie jedes Mal um ein Drittel aufdecken. Ist die Karte ganz zu sehen, dann ist eure Tarnung aufgefliegen und ihr habt das Spiel verloren. Dank dieser Karte ist es nicht notwendig, eure Punkte auf einem Extrablatt zu notieren.

Jeder Figur ist eine bestimmte Farbe zugeordnet, wie man sie auf den Karten **A**, **B** und **C** sieht. Wenn in einem Tipp oder auf dem Plan der Villa eine Karte in einer anderen Farbe als der eurer Spielfigur vorgeschlagen wird, dürft ihr sie nicht nehmen. Die **GRAU** markierten Karten dürfen dagegen von allen Spielfiguren verwendet werden. Die **LILA** markierten Karten dürft ihr erst am Schluss ziehen, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

## AUFBAU DES SPIELS UND VORRÜCKEN IN DER VILLA

Bei Spielbeginn habt ihr Zugang:


### – Zum Plan der Villa.

Ihr beginnt die Partie im Erdgeschoß, im Innenhof (wenn ihr möchtet, könnt ihr dort einen Spielstein oder eine Münze zur Markierung platzieren). Ihr dürft euch frei bewegen und alle Türen und Treppen benutzen, es sei denn, auf dem Plan ist davor eine graue Zahl oder eine Zahl eurer Farbe zu sehen. In diesem Fall müsst ihr die Karte mit der entsprechenden Zahl zunächst aus dem Stapel ziehen und nachschauen, wie es weitergehen soll.

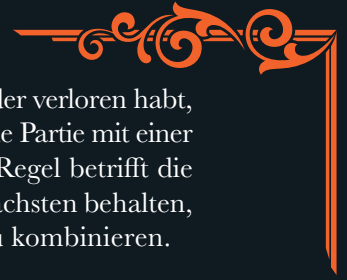
Beispiel: Um vom Innenhof in den Videoüberwachungsraum zu gelangen, müsst ihr durch eine Tür gehen, vor der die Nummer **39** steht. Das bedeutet, ihr müsst die *Karte 39* ziehen und lesen, bevor ihr dort hindurchgehen dürft.

### – Zu eurer Identitätskarte und dem darauf genannten Gegenstand.

Alle anderen Spielkarten bleiben so lange verdeckt im Stapel liegen, bis ihr im Spiel dazu aufgefordert werdet, eine bestimmte Karte aus dem Stapel zu ziehen. Wenn ihr ein Rätsel gelöst oder alle Informationen von einem Gast erfahren habt, könnt ihr die nicht mehr benötigten Karten zurück in die Box legen, um einen besseren Überblick zu behalten.

Manche Karten sind allerdings mit einer kleinen Lupe  bedruckt. Wenn ihr eine solche Karte gezogen habt, behaltet ihr diese bis zum Spielende und legt sie aufgedeckt neben eure *Identitätskarte*. Es handelt sich um Hinweise, Objekte oder Komplizen, die euch später noch nützlich sein werden.





Wenn die Partie mit einer Tarnidentität beendet ist, egal ob ihr gewonnen oder verloren habt, müsst ihr alle Karten wieder zurück in den Stapel sortieren, bevor ihr eine neue Partie mit einer anderen Tarnidentität beginnen dürft. Die einzige Ausnahme von dieser Regel betrifft die Karten, auf denen *Schlussrätsel* steht. Diese könnt ihr von einer Partie zur nächsten behalten, um Hinweise zur Lösung des letzten Rätsels im Spiel zu sammeln und zu kombinieren.

## VERWENDUNG DES CODE-VERZEICHNISSSES

Dieses Spielheft enthält alle Codes (Zahlenkombinationen und Passwörter), die ihr beim Lösen der Rätsel entdecken könnt. Als Hilfe tragen die Karten, bei denen ihr einen Zahlen- oder Wort-Code finden müsst, ein **?** in der oberen rechten Ecke. Sobald ihr einen Code findet, nehmt ihr das Verzeichnis auf den folgenden Seiten zur Hand und sucht nach der entsprechenden Zahlenkombination oder dem Passwort. Ist der von euch gefundene Code nicht im Verzeichnis aufgelistet, seid ihr auf dem Holzweg und könnt neu überlegen oder einen Hinweis zurate ziehen. Wenn euer Code im Verzeichnis steht, dürft ihr den dahinterstehenden Text lesen, der euch zeigt, ob ihr die richtige Antwort gefunden habt. Doch seid nicht zu vorschnell: In manchen Situationen können euch eure Fehler teuer zu stehen kommen und wichtige Tarnpunkte kosten!

## VERWENDUNG DER HINWEISE UND LÖSUNGEN

Am Ende dieses Hefts findet ihr eine Liste mit Hinweisen, die ihr jederzeit zurate ziehen dürft, wenn ihr bei einem Rätsel nicht weiterkommt. Ihr müsst dazu nur unter der Nummer der betreffenden Rätselkarte nachschauen, um einen kleinen Denkanstoß zu erhalten.

Für den Fall, dass es euch am Ende wirklich nicht gelingt, ein Rätsel zu lösen, stehen alle Lösungen hinten in diesem Heft. Auch die Lösungen findet ihr entsprechend der Nummer der dazugehörigen Rätselkarte.

Zum leichteren Zurechtfinden sind alle Codes bei den Zahlen in aufsteigender und bei den Wörtern in alphabetischer Reihenfolge geordnet.

**Ihr habt 90 Minuten Zeit, um die Videokassette, die Pellegrinis Schuld beweist, zu stehlen und unbemerkt aus der Villa zu fliehen. Los geht das Abenteuer!**



Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek.

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie.

Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://www.dnb.de/> abrufbar.

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2022

Alle Rechte der deutschsprachigen Ausgabe bei

© 2022 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Erstveröffentlicht bei

© 2021 Hachette Livre (Marabout), 58, rue Jean-Bleuzen, 92178 Vanves Cedex

Titel der Originalausgabe: Boîte Escape Game Lupin

Aus dem Französischen übertragen von Beate Huth, Bammental

Covergestaltung und Satz: Pia von Miller

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

GTIN 4260478341548

Printed in China

[www.emf-verlag.de](http://www.emf-verlag.de)

LUPIN™/ Netflix. Used with permission.

