

# PEAKY BLINDERS

— ESCAPE GAME —



Ihr habt  
**60 MINUTEN**

um die **FAMILIE  
SHELBY** zu retten





# EINFÜHRUNG

Taucht ein in die Machtkämpfe zwischen den verfeindeten Banden in Birmingham nach dem Ersten Weltkrieg und werdet Mitglieder der Peaky Blinders! Schafft ihr es, gemeinsam als mafiöse Gang den Plan von Thomas Shelby umzusetzen und die Stadt vor den Augen der Polizei und Billy Kimber vollkommen unter eure Kontrolle zu bringen?

In diesem Escape Game trifft ihr neben zahlreichen Überraschungen auf die bekannten Figuren und erlebt die spannenden Abenteuer aus der ersten Staffel der Kultserie *Peaky Blinders*.





# SPIELREGELN

## SPIELVORBEREITUNGEN

Besorgt euch mehrere Blätter Papier und Bleistifte. Diese braucht ihr, um euch während des Spiels Notizen zu machen.

Legt den Stadtplan von Birmingham in die Mitte des Tisches, sodass jeder Spieler ihn gut sehen kann. Sorgt dafür, dass ihr alle ausreichend Platz habt. Legt die Schauplatzkarten (kleine Karten) verdeckt über die entsprechenden Felder auf dem Stadtplan.

Die acht Figurenkarten werden an die Spieler verteilt, entweder zufällig oder nach Präferenzen der Spieler. Sie können frei eingesehen werden und brauchen nicht verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Ihr könnt sie während des Spielverlaufs immer wieder ansehen.

Nur die Person, die die Figurenkarte „Thomas Shelby“ erhält, lässt diese zunächst verdeckt vor sich liegen, bis sie dazu aufgefordert wird, sie umzudrehen.

Bei weniger Spielern als Figurenkarten (ihr könnt mit zwei bis acht Personen spielen) werden alle restlichen Karten so ausgeglichen wie möglich an die Spieler verteilt.

Anschließend sieht sich jeder Spieler seine Figurenkarte an. Auf dieser ist ein Gegenstand oder ein Hinweis abgebildet, der dem jeweiligen Spieler während einer der Spieletappen von Nutzen sein wird. Im Laufe des Spiels können diese Karten zusammengelegt werden.

Dann werden noch die Etappen- (große Karten) und Hinweiskarten (mittlere Karten) auf zwei unterschiedlichen Stapeln verdeckt auf den Tisch gelegt.





Nun gibt es zwei Spielarten:

- mit diesem Heft
- mit dem Smartphone oder Computer

Wenn ihr euch für die zweite Spielart entscheidet, müsst ihr die entsprechende Internetseite öffnen: [www.peakyblindern.emf-verlag.de](http://www.peakyblindern.emf-verlag.de)

## SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus 12 Etappen, die den verschiedenen Phasen des Aufstiegs der Peaky Blinders beziehungsweise den unerwarteten Wendungen, die die 12 Etappenkarten beschreiben, entsprechen.

Auf jeder Etappenkarte sind folgende Informationen vermerkt:

- Nummer und Name der jeweiligen Etappe
- Beschreibung der Szene
- im Kartenstapel enthaltene Hinweise

Jede Etappenkarte umfasst ein Rätsel, das ihr lösen müsst, um die folgende Etappe zu erreichen.

**Achtet auf die fettgedruckten Anweisungen: Sie geben an, welche Information ihr herausfinden müsst.**

Immer wenn eine Etappenkarte gezogen wird, muss die entsprechende Schauplatzkarte aufgedeckt werden. So erfahrt ihr, wo sich die auf der Etappenkarte beschriebene Handlung abspielt.

Lest die Informationen aufmerksam durch und nehmt euch die auf der Etappenkarte angegebenen Hinweiskarten aus dem Stapel.





Um das Rätsel zu lösen, braucht ihr bestimmte Figurenkarten sowie die Hinweiskarten, die ihr zu dem jeweiligen Zeitpunkt besitzt.

**Achtung!** Eine Hinweiskarte, die während einer Etappe aufgedeckt wird, kann auch erst viel später im Spielverlauf eingesetzt werden. Jede Hinweiskarte darf nur einmal benutzt werden. Eine Figurenkarte hingegen darf mehrmals innerhalb eines Spiels verwendet werden.

## DAS RÄTSEL LÖSEN

In jeder Etappe besteht die Lösung des Rätsels aus einer vierstelligen Zahlenkombination, die auch mit einer 0 beginnen kann.

## ÜBERPRÜFUNG DER ZAHLENKOMBINATIONEN

Auf den Seiten 8–9 ist eine Tabelle abgebildet, mithilfe derer die Codes jeder Etappe überprüft werden können.

Dazu sucht ihr zunächst eure Zahlenkombination in der ersten Spalte der Tabelle. Steht eure Kombination dort nicht, ist sie leider nicht korrekt. Versucht es erneut oder zieht einen Hinweis zurate.

Wenn ihr eure Kombination in der Spalte findet, dann seht euch das zugehörige Piktogramm in der Spalte der entsprechenden Etappe an.

Zeigt es einen umgedrehten Stapel Geldscheine, habt ihr die richtige Zahlenkombination gefunden!

Steht der Stapel Geldscheine allerdings nicht auf dem Kopf, ist die Kombination leider falsch und ihr müsst es erneut probieren.





## **HINWEISE**

In jeder Etappe könnt ihr einen oder mehrere Hinweise erhalten, wenn ihr das Gefühl habt, nicht weiterzukommen. Dafür schlagt ihr einfach den Abschnitt „Hinweise“ in diesem Heft auf.

Pro Etappe stehen insgesamt drei Hinweise zur Verfügung, die euch der Lösung des Rätsels Stück für Stück näherbringen.

Sie sind ein fester Bestandteil dieses Escape Games – zögert also nicht, sie zu nutzen. Solltet ihr auch nach dem Lesen aller Hinweise nicht weiterkommen, beinhaltet dieses Heft zudem die Auflösung jeder Etappe sowie die einzelnen Schritte, die zur Rätsellösung führen.

Damit das Spiel einwandfrei abläuft, ist es ratsam, einen Spieler zu bestimmen, der für das Prüfen der Zahlenkombinationen sowie das Vorlesen der Hinweise und Lösungen im Heft zuständig ist.

## **SPIELEND**

Ziel des Spiels ist es, innerhalb von 60 Minuten alle Rätsel zu lösen. Bedenkt jedoch, dass das Spiel nach 60 Minuten nicht auf einmal endet. Wenn noch Etappen offen sind, dann geht das Spiel weiter.

Wenn ihr bei der letzten Auflösung angekommen seid und somit den Plan erfolgreich umgesetzt habt, dürft ihr den Timer stoppen.





## **MIT DEM SMARTPHONE ODER COMPUTER**

Für ein interaktives Spielerlebnis könnt ihr statt dem Heft auch die Internetseite benutzen, um die Zahlencodes der Etappen zu überprüfen, alle Hinweise und Lösungen abzufragen sowie anhand des Timers zu sehen, wie viel Zeit euch noch bleibt.

Wenn ihr euch für diese interaktive Spielart entscheidet, müsst ihr vor Spielbeginn diese Internetseite aufrufen:

[peakyblindere.mf-verlag.de](http://peakyblindere.mf-verlag.de)



Bestimmt den Spieler, der sich um die Eingabe der Zahlenkombinationen und das Abfragen der Hinweise kümmert. Wenn ihr startklar seid, kann das Spiel beginnen und der Timer gestartet werden.

## **SEID IHR BEREIT?**

Wunderbar! Dann braucht ihr bloß noch laut den Pitch vorzulesen, den Timer starten und die erste Etappenkarte umzudrehen.

Viel Erfolg! Die Pferderennbahnen und Birmingham gehören euch!





## PITCH

1919 kehren Thomas Shelby und seine Brüder als Überlebende des Ersten Weltkrieges zurück nach Birmingham. Der junge Mann etabliert sich schnell als der Anführer der Peaky Blinders und ist fest entschlossen, seinem Clan zu großem Reichtum zu verhelfen, indem er alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel und Wege benutzt: illegale Wetten, Raubzüge, Erpressungen ... Seine Bande, deren Name und Ruf auf den Einsatz der in den Schiebermützen versteckten Rasierklingen zurückgehen, hat irrtümlicherweise eine wichtige Ladung Waffen der britischen Regierung an sich genommen ...

Winston Churchill beauftragt deshalb seinen besten Inspektor damit, die Waffen wieder zu beschaffen: Chester Campbell. Die Zeit der Peaky Blinders läuft ab. Könnt ihr den Einfluss des Clans vergrößern, der Polizei entwischen und gleichzeitig die Pläne von Thomas ausführen?





Bibliografische Information der Deutschen  
Bibliothek.

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Pub-  
likation in der Deutschen Nationalbibliografie.

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

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbil-  
dungen 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 insbe-  
sondere 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 übernom-  
men werden, ebenso ist die Haftung des Verfas-  
sers 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

© 2020 Éditions Larousse

Titel der Originalausgabe: Peaky Blinders –  
Escape Game

Herausgeber: Isabelle Jeuge-Maynard  
und Ghislaine Stora

Redaktionsleitung: Emilie Franc

Grafikleitung: Géraldine Lamy

Redaktion: Marion Dellapina und

Barbara Janssens

Gestaltung der Box: Aurore Elie

Gestaltung und Layout: SKGD Création

Text: Edwina Girard und Amandine Hilt

Herstellung: Donia Faiz

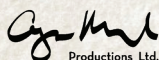
Aus dem Französischen übertragen von  
Annika Klapper, Rotterdam  
Covergestaltung und Satz: Lena Albert  
Produktmanagement und Lektorat:  
Ina Luers und Janine Sauer

GTIN 4260478341470

Printed in China

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

Peaky Blinders™ © 2013 - 2021 Caryn Man-  
dabach Productions Ltd. Peaky Blinders is a  
registered trademark of Caryn Mandabach Pro-  
ductions Ltd. Licensed by Endemol Shine Group.



Productions Ltd.

**EndemolShineGroup**

PEAKY  
BLINDERS