

STOPP

LEST DIESE ANLEITUNG SORGFÄLTIG.

**ERST DIE SPIELREGELN LESEN! VORHER KEINE
MATERIALIEN ÖFFNEN ODER VERÄNDERN.**

STOPP

ESCAPE THE ROOM

MORD IN DER MAFIA



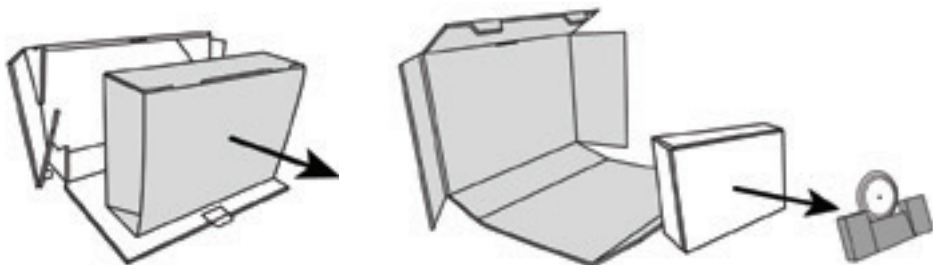
GESCHICHTE UND ANLEITUNG

START

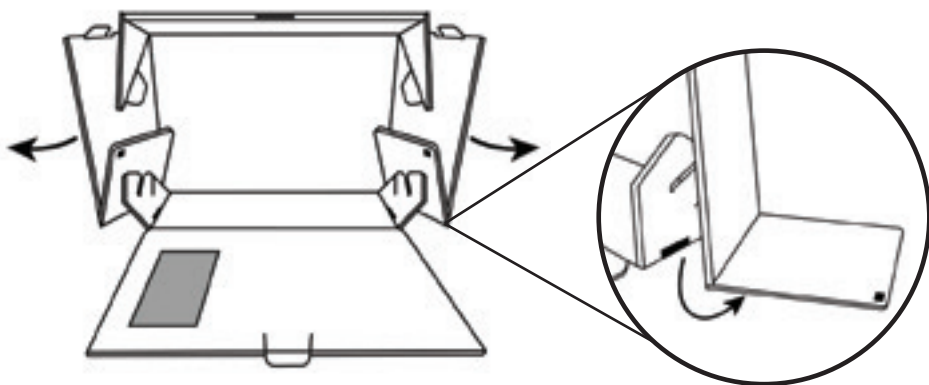
ANLEITUNG ZUM AUFBAU
LEST DIE NACHFOLGENDEN
ANWEISUNGEN SORGFÄLTIG!

START

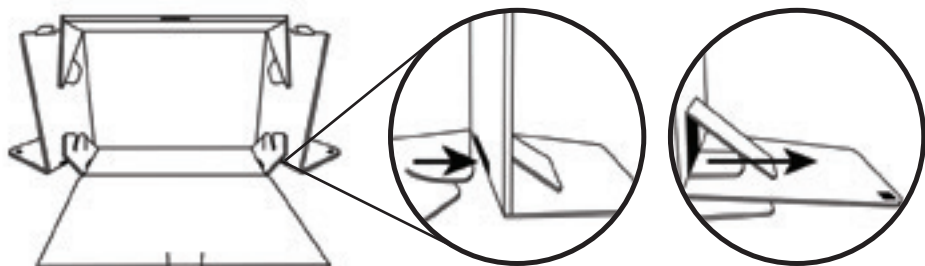
1. Entfernt den weißen Einsatz aus der Spieleschachtel. Öffnet die kleine Schachtel darin und nimmt das Lösungsrad, das Bücherregal, den Wasserspender und den Aktenschrank heraus. Die Möbel werden in Schritt 5 angeordnet.



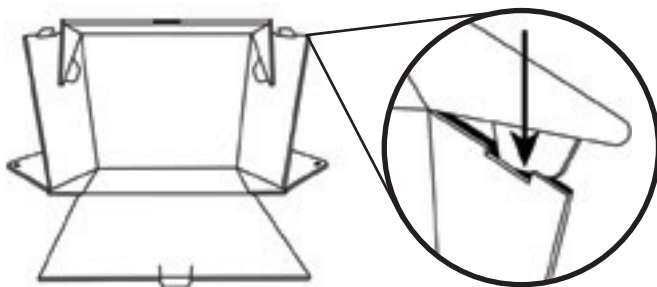
2. Schiebt die rechte und linke Wand auf, indem ihr die Laschen oben und unten an jeder Wand löst. Klappt die großen Laschen (mit einem ■ markiert) zurück, sodass sie hinter dem Boden jeder Seitenwand liegen.



3. Faltet die Klappen auf beiden Seiten des Bodens nach unten und steckt deren Laschen durch die Schlitzte unter den Türen auf beiden Seiten der Spieleschachtel.



4. Befestigt das Dach in einem Winkel, indem ihr die Dachlaschen oben an jeder Wand anbringt, wie auf der Abbildung dargestellt. **Hinweis: Die vier in Schritt 2 gelösten Laschen bleiben frei.**



5. Platziert das Bücherregal (A), den Wasserspender (B) und den Aktenschrank (C) so, wie auf der Abbildung dargestellt (Abb. 1). Klappt den Schreibtisch nach oben, sodass er aufrecht steht (Abb. 2).

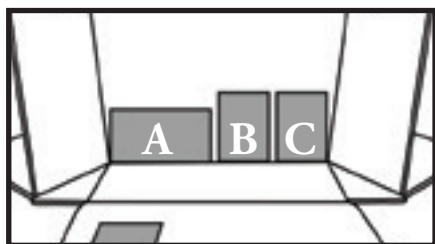


Abb. 1

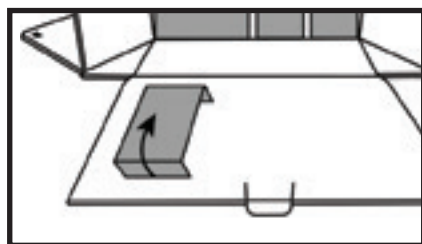
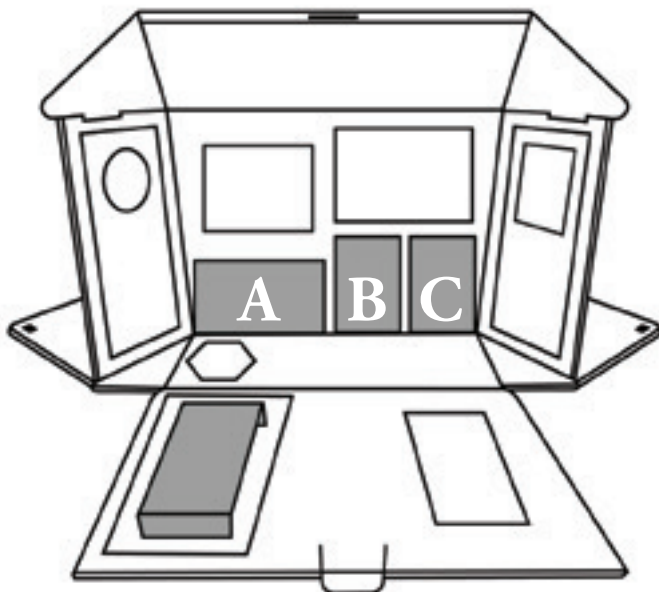


Abb. 2

6. Nun ist das Haus fertig zusammengebaut:



+EINLEITUNG+

Ihr seid dabei, euch auf ein herausforderndes und spannendes Escape-Room-Abenteuer einzulassen, das komplett in dem nachgebauten Büro eines Privatdetektivs spielt! Bevor ihr beginnt, vergewissert euch bitte, dass ihr die Aufbauanleitung auf den Seiten 2 und 3 genau befolgt habt. Euer nachgebauter Tatort sollte nun so aussehen, wie auf Seite 5 abgebildet.

Bitte öffnet und verschiebt nichts, wenn ihr nicht dazu aufgefordert werdet. Andernfalls riskiert ihr, ein Rätsel oder einen Teil der Geschichte zu zerstören.

Wenn ihr zusätzliche Hilfe braucht, findet ihr weitere Informationen auf unserer Internetseite: **www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de**



- Nachbildung des Büros eines Privatdetektivs
- 10 interaktive Gegenstände mit Geheimobjekten
- 1 Heft mit Geschichte und Anleitung
- 5 Rätsel-Kapitel – neue Hinweise und Charaktere in jedem Kapitel
- 1 Lösungsrad

Zusätzlich benötigte Materialien:

- Bleistifte und Papier (für Notizen und die Bearbeitung einiger Rätsel)
- Internetzugang (optional): Nutzt während des Spiels die Online-Hinweise, ladet die Geschichte herunter, streamt unsere Musikempfehlungen und vieles mehr.

•SO WIRD GESPIELT•

„Escape the Room – Mord in der Mafia“ ist ein Escape-Room-Erlebnis für zuhause, bei dem die Spieler eine Reihe von Rätseln lösen müssen, die sie im Inneren des Büros eines Privatdetektivs finden. Dieses Büro besteht aus einem einzigen Raum und enthält verschiedene Gegenstände, mit denen die Spieler interagieren.

RÄTSEL

Alle Rätsel sind auf der linken Seite des Textes mit Symbolen gekennzeichnet.

Rätsel-
Symbole



LÖSUNGEN

Um ein Rätsel zu lösen, müssen ein- oder mehrere richtige Lösungssymbole entdeckt werden. Diese können sich auf verschiedenen Gegenständen im Spiel befinden. Bei jedem Rätsel werden die Spieler aufgefordert, aus einer Gruppe von Symbolen das oder die richtige(n) herauszufinden. Ein Blick auf den grünen (inneren) Ring des Lösungsrads zeigt, wie die Lösungssymbole aussehen.

Lösungssymbole



Manchmal wird die Lösung eines Rätsels benötigt, um ein nachfolgendes Rätsel zu lösen. Man sollte also die gesammelten Beweise im Auge behalten.

GEGENSTÄNDE

Es gibt drei Möglichkeiten, wie die Spieler mit den Gegenständen im Büro interagieren können:

ANSEHEN: Sie können sich jederzeit alles im Büro anschauen.

ANFASSEN: Sie dürfen die Gegenstände nur anfassen, wenn sie dazu aufgefordert werden. Das bedeutet, dass sie den **Gegenstand vom Boden oder der Wand hochheben**, Klebstoff entfernen und etwaige darin enthaltene bewegliche Teile verwenden dürfen. Sobald die Spieler Zugriff auf einen Gegenstand haben, steht er ihnen für die restliche Spieldauer zur Verfügung.

ÖFFNEN: Bei vielen Gegenständen handelt es sich um verschlossene Umschläge oder Schachteln. Auf manchen ist ein Schloss-Symbol  zu sehen, auf anderen nicht.

Ist ein Gegenstand mit einem Schloss-Symbol versehen, dürfen die Spieler ihn erst in folgenden Fällen öffnen:

- Im Rahmen der Geschichte werden sie aufgefordert, den Gegenstand oder Umschlag zu öffnen.
- Die Spieler lösen das Rätsel, mit dem der verschlossene Gegenstand in Zusammenhang steht.

SCHLÖSSER

Im Spiel gibt es zwei Arten von Schlössern:



Quadratische Schlösser befinden sich an Umschlägen und Schachteln im Inneren des Spiels. Die Spieler dürfen Gegenstände mit einem quadratischen Schloss erst öffnen, wenn sie durch die Geschichte dazu aufgefordert werden ODER wenn sie das Rätsel gelöst haben, das sich auf diesen Gegenstand bezieht. Dabei sollten sie darauf achten, die Gegenstände, die sie öffnen, vollständig zu leeren. Die Spieler dürfen alles, was sich in einem Umschlag oder einer Schachtel befindet, anfassen und öffnen.



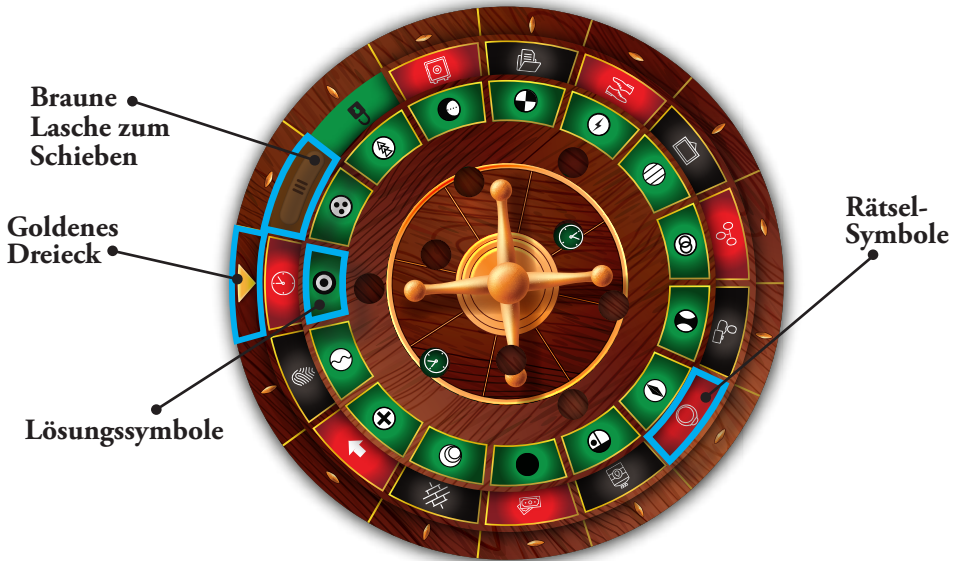
Runde Schlösser haben Nummern und befinden sich an der Tür zum Büro. Wenn die Spieler eins der fünf Kapitel des Spiels abschließen, indem sie alle Rätsel lösen und alle Antworten auf dem Lösungsrad bestätigen (siehe nächste Seite), können sie die Bürotür „aufschließen“, um die nächste Ebene zu öffnen.

Hinweis: Zu Beginn jedes Kapitels wird angegeben, welche Schlossnummer an der Tür zu sehen sein sollte.

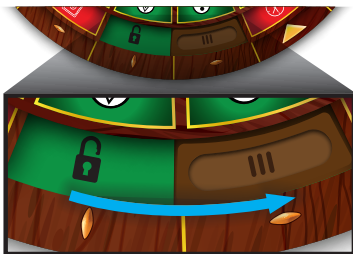
+DAS LÖSUNGSRAD+

Wenn die Spieler denken, sie hätten ein Rätsel gelöst, überprüfen sie ihre Antwort mit dem Lösungsrad. Für jedes Rätsel muss das entsprechende Rätselsymbol, das in der Geschichte zu finden ist, zusammen mit dem Lösungssymbol verwendet werden, das die Spieler für richtig halten. Im folgenden Beispiel werden das Rätselsymbol „Uhr“ ⌚ und das aus einem Kreis mit einem Punkt bestehende Lösungssymbol ● verwendet.

Zur Überprüfung der Antwort:



1. Das Rätselsymbol auf dem äußeren Ring wird so gedreht, dass es neben dem goldenen Dreieck ▼ auf dem Rand des Lösungsrad steht.
2. Das Lösungssymbol wird neben das Rätselsymbol bewegt.
3. Dann wird die braune Lasche verschoben, bis das Symbol des geöffneten Schlosses zu sehen ist.



Nach rechts schieben, um Fenster zu öffnen



Nach links schieben, um Fenster zu schließen

4. Sind in den Löchern zwei Symbole zu sehen, die zum aktuellen Rätsel passen, ist die Antwort RICHTIG!



5. Nach jeder Überprüfung einer Lösung wird die braune Lasche verschoben, bis das Schloss-Symbol zu sehen ist.

In folgenden Fällen ist die Lösung falsch:

- Im Fenster des Lösungsrad sind keine Symbole zu sehen ODER
- Das Symbol im Fenster passt nicht zum Rätselsymbol bzw. die Symbole in den Fenstern passen nicht zusammen oder nicht zum Rätselsymbol.

Wichtig: Unabhängig davon, ob die Lösung richtig oder falsch war, muss nach dem Einstellen von Symbolen auf dem Lösungsrad die Lasche wieder verschoben werden, um alle neun Fenster zu schließen. **Die Spieler sollten alle Antworten für ein Kapitel überprüfen, bevor sie mit dem nächsten Kapitel weitermachen!** Es empfiehlt sich sehr, die Fenster beim Verstellen des Lösungsrad nicht offen zu lassen, damit die Spieler nicht durch Raten und Ausprobieren per Zufall richtige Antworten entdecken. **Das würde nur unnötig Verdacht wecken!**

✦HINWEISE✦

Falls ihr einmal nicht weiterkommt, könnt ihr die Online-Hinweise nutzen, die ihr hier findet: **www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de**

Die Hinweise werden Schritt für Schritt gegeben. Die Spieler können so viele Hinweise in Anspruch nehmen, wie sie wollen.

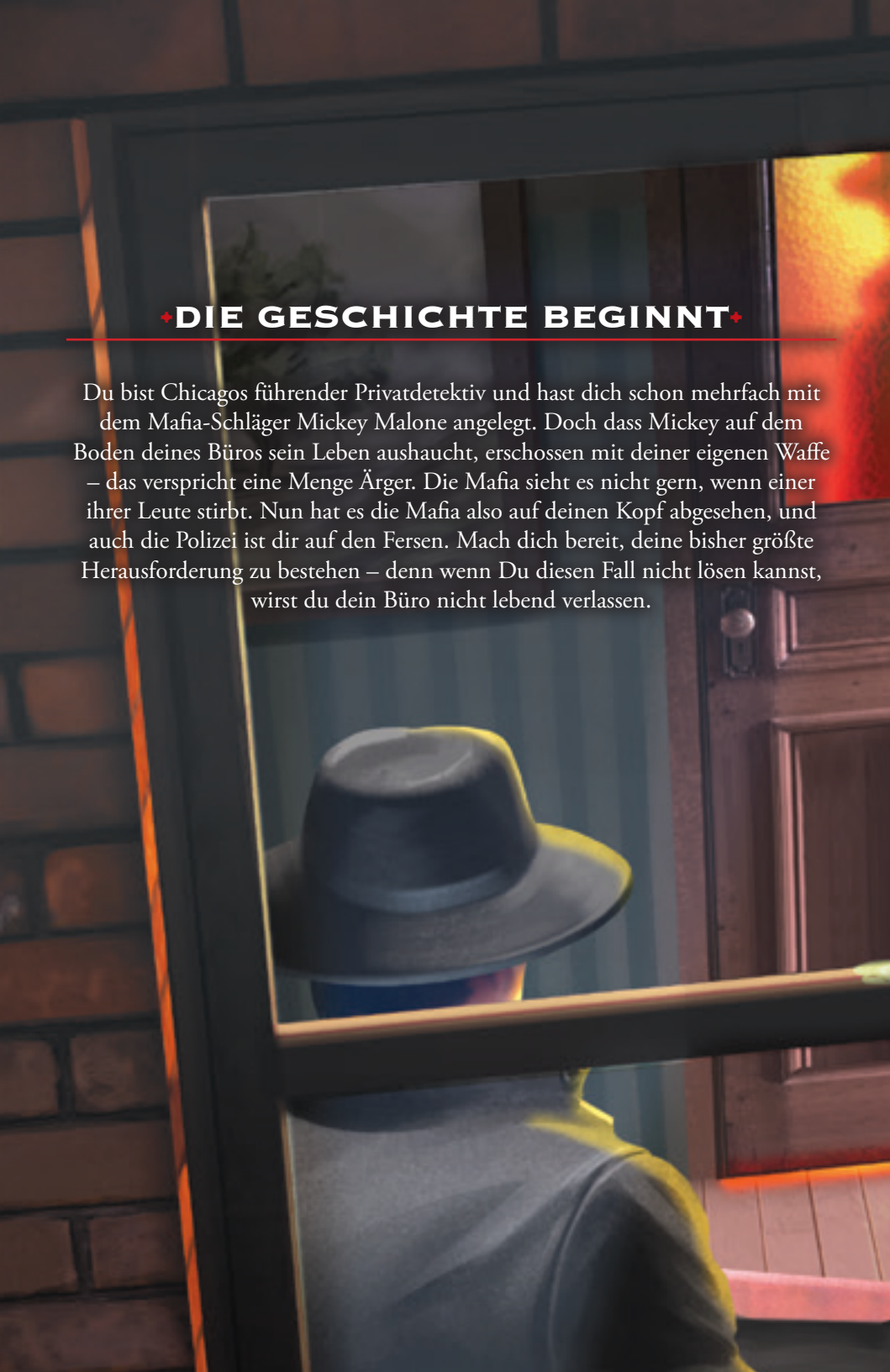
STOPP

**ERST WEITERLESEN, WENN DAS BÜRO VOLLSTÄNDIG
ZUSAMMENGEBAUT IST!**

**DIE ANWEISUNGEN ZUM AUFBAU SIND AUF DEN
SEITEN 2 UND 3 ZU FINDEN.**

STOPP

Optional könnt ihr eine Uhr auf 2 Stunden einstellen. Wenn ihr bereit seid, könnt ihr die nächste Seite lesen und mit dem Spiel beginnen!

The background image shows a person from behind, wearing a dark fedora and a dark jacket, looking out of a window. The window frame is dark, and the view outside is dark with some light reflecting off the glass. To the right, there is a wooden door with a brass handle. The overall atmosphere is mysterious and noir.

♦ DIE GESCHICHTE BEGINNT ♦

Du bist Chicagos führender Privatdetektiv und hast dich schon mehrfach mit dem Mafia-Schläger Mickey Malone angelegt. Doch dass Mickey auf dem Boden deines Büros sein Leben aushaucht, erschossen mit deiner eigenen Waffe – das verspricht eine Menge Ärger. Die Mafia sieht es nicht gern, wenn einer ihrer Leute stirbt. Nun hat es die Mafia also auf deinen Kopf abgesehen, und auch die Polizei ist dir auf den Fersen. Mach dich bereit, deine bisher größte Herausforderung zu bestehen – denn wenn Du diesen Fall nicht lösen kannst, wirst du dein Büro nicht lebend verlassen.





MICKEY

• DER MAFIOSO •

Das Erste, was dir auffällt, als du dein Büro betrittst, ist Mickey Malones lebloser Körper. Mickey war der wichtigste Vollstrecker der örtlichen Mafia. Du hattest deine Auseinandersetzungen mit Mickey und könntest erleichtert sein, dass er nun tot ist – wenn da nicht deine Waffe wäre, die auf dem Boden neben ihm liegt. Oh Mann, du hasst Montage. Es ist klar, dass irgendjemand dich zum Verdächtigen Nr. 1 gemacht hat. Du musst dich bedeckt halten, bis du diese Angelegenheit geklärt hast. Die Mafia geht nicht zimperlich mit Leuten um, die einen der Ihren töten.

An der Unordnung in deinem Büro kannst du erkennen, dass hier jemand etwas gesucht hat. Und die vielen Fußabdrücke lassen darauf schließen, dass es mehrere Personen waren.

Dein ehemaliger Partner O'Sullivan hat dich immer damit genervt, dass du „sensible“ Dokumente nicht an naheliegenden Orten aufbewahren solltest. Das war eine der kleineren Meinungsverschiedenheiten, die ihr beide hattet – es gibt viele Gründe, warum er nicht mehr dein Partner ist. Jetzt ist er ein Cop mit zweifelhafter Moral. Vielleicht hat er Mickey getötet und hier liegengelassen, damit er dich bei der Leiche erwischen kann.

Nachdem sich eure Wege getrennt hatten, hattest du einen vertrauenswürdigen Assistenten gebeten, die Beweise in deinem Büro neu zu verstecken – für den Fall, dass O'Sullivan auf die Idee käme, zurückzukehren und etwas gegen dich zu verwenden. Der Assistent hatte den Auftrag, dir verschlüsselte Hinweise zu hinterlassen, die dir helfen sollten, alles wieder zu finden.

Während du dich umsiehst, denkst du über deinen letzten Fall nach: Rosa De Luca. Sie war Mickeys Freundin. Jetzt Ex-Freundin. Sie hatte dich angeheuert, um herauszufinden, ob er sie betrügt. Du hättest diesen Fall normalerweise nicht angenommen, aber sie sah so wütend aus, dass du sie einfach nicht abweisen konntest. Jetzt wünschst du, du hättest es getan.

Gestern hast du ihr ein Foto gegeben, auf dem Mickey zu sehen ist, wie er gerade mit einer Blondine Verlobungsringe anprobiert. Es war nicht irgendeine Blondine, sondern Angelica Amorosa, die langjährige Freundin von Luigi Caputo, dem Boss höchstpersönlich.

Dieses Foto hätte für Rosa schon gereicht, um Mickey den Tod zu wünschen. Und den Detektiv, der ihr die schlechte Nachricht überbracht hat, in eine Falle zu locken, wäre auch nicht unüblich. Auf diese Weise bringt sie die Mafia dazu, dich für sie aus dem Weg zu räumen, und niemand schöpft Verdacht. Schön und sauber. Für alle außer dir.

Finde die Dokumente, die dein Assistent in deinem Büro versteckt hat, damit du dich aus dem Staub machen kannst, bevor die Polizei oder die Mafia eintrifft.

Du darfst die Pinnwand, den Safe, den Schreibtisch und den Aktenschrank anfassen. Darüber hinaus darfst du nichts im Büro verändern. Um den Safe und den Aktenschrank zu öffnen, musst du zuerst die dazugehörigen Rätsel lösen.



Die Pinnwand verbirgt deinen Safe  hervorragend und lässt sich zum Glück leicht entfernen.

Dein Assistent hat die Kombination geändert, nachdem O'Sullivan gegangen war. Du erinnerst dich an den Hinweis für die neue Kombination:

Von außen nach innen – Wurf, Blitz, Tag.

Löse das Rätsel deines Assistenten, um den Safe zu öffnen.



Du hast deinem Assistenten gesagt, dass Beweise in einem Aktenschrank  versteckt werden können, wenn es sich um langweilig aussehendes Papier handelt. Die Informationen, die du brauchst, sind auf drei deiner Aktenordner verteilt, die sich *zum Großteil* noch in den unverschlossenen vorderen Fächern befinden. Darin siehst du einen Zettel, der dir beim Finden helfen soll:

- *Nützliche Informationen befinden sich nie in einem Ordner mit einer „1“ auf dem Etikett.*
- *Nützliche Informationen befinden sich nie neben einem Ordner mit einer „5“ auf dem Etikett.*
- *Nützliche Informationen befinden sich immer neben einem Ordner mit einer „9“ auf dem Etikett.*

Finde die drei Ordner, die du brauchst, und öffne dann den verschlossenen Schrank.

Überprüfe jede der drei Antworten einzeln auf dem Lösungsrad.

Vergiss nicht, die sensiblen Beweise zu suchen, die in deinem Schreibtisch versteckt sind.

Wenn du die drei Dokumente mit dem Symbol des geöffneten Schlosses (vom Safe, dem Aktenschrank und dem Schreibtisch) gefunden hast, schiebst du die Bürotür mit dem Schloss-Symbol „1“ heraus. Lies dann den Text auf der nächsten Seite.



LUIGI

♦ DER BOSS ♦

Du hast alles eingepackt, was du brauchst, und schaust dir beide Seiten des gefälschten Geldscheins an. Drei rote X bedeuten, dass es nur drei Fehler gibt. Dieses Mal. Schlampige Arbeit, aber besser als sonst. Wenigstens stimmt die Anzahl der Ziffern in der Seriennummer. Zeit zu gehen. Du öffnest die Tür deines Büros und stößt auf eine der letzten Personen, die du sehen willst: Mafiaboss Luigi Caputo. Mit einer Pistole.

„Ich bin beeindruckt“, sagt Luigi, betritt dein Büro und bedeutet dir mit seiner Waffe, dass du ihm folgen sollst. „Sieht so aus, als wärest du Mickey zuvorgekommen.“

„Ich habe ihn nicht getötet“, entgegnest du.

„Seine Leiche und deine Waffe daneben auf dem Boden – das spricht dafür, dass du es warst.“

„Komm schon, Luigi! Du weißt doch, dass ich mir die Hände nicht schmutzig mache. Aber vielleicht ...“ Die nächsten Worte bleiben dir im Hals stecken, als dir ein Gedanke in den Sinn kommt.

Luigi denkt dasselbe. „Du glaubst, ich habe Mickey getötet? Nein, nein. Ich habe eine Nachricht von Mickey erhalten, dass ich ihn heute Morgen hier treffen soll. Stell dir meine Überraschung vor, als ich seine Leiche gesehen habe. Ich habe beschlossen, in der Nähe zu bleiben, um zu sehen, was du tust, wenn du hier auftauchst.“

Luigi hält seine Waffe hoch. „Eine solche Beleidigung kann ich nicht durchgehen lassen. Wenn sich herumspricht, dass du Mickey getötet hast, steht die Familie schlecht da. Also muss ich an dir ein Exempel statuieren.“

Luigi zeigt mit dem Kopf auf einen Eimer neben dem Schrank. „Ich habe diesen Eimer mit trockenem Beton gefunden. Ich glaube, Mickey wollte dir ein Paar Betonschuhe verpassen. Dafür muss er einen guten Grund gehabt haben. Also werde ich diese Arbeit zu Ende bringen. Ich habe bereits das restliche Wasser aus deinem Wasserspender hinzugefügt. Du steigst in den Eimer und springst, sobald der Beton hart geworden ist, von der Landebrücke. Freu dich auf einen schönen, langen Schlaf bei den Fischen.“



Du darfst den Eimer mit Beton anfassen.

Während du noch mit Luigi sprichst, spürst du, wie der Beton rund um deine Füße hart zu werden beginnt. Du weißt, dass er dich möglicherweise nicht gehen lassen wird – also solltest du besser versuchen, deine Füße herauszuziehen, während du Luigi mit deinen Worten ablenkst.

Du schaust auf den Beton herunter. Finde einen Weg, deine Füße aus dem Eimer herauszubekommen.



Auf deiner Pinnwand hast du Beweise gesammelt, um die illegalen Machenschaften der Mafia zu verfolgen. Du weißt, dass Mickey irgendwie darin verwickelt war, aber bisher konntest du keine Verbindung herstellen. Vielleicht kann dir etwas in deinen Notizen helfen.

Stelle eine Verbindung zwischen Mickey und einer der Kisten mit illegalen Waren her.



Du bist dir sicher, dass jemand Gelder aus einem von Mickeys Geschäften beiseiteschafft, wahrscheinlich auf das Konto eines geliebten verstorbenen Familienmitglieds. Ein Informant hat dir einen Familienstammbaum und die Information besorgt, dass die abgeschöpften Gelder hier zu finden sind:

*Konto von Sofias Vaters Schwagers Onkels Schwagers
Enkels Bruders Mutters Schwägerin*

Dir fällt auf, dass Mario von Bianca geschieden ist und später Bella geheiratet hat.

Finde heraus, auf welches Konto die abgeschöpften Gelder fließen.

Du weißt, dass es bei der örtlichen Bank keine Kontonummern gibt, die mit 0 beginnen. Also muss es sich dabei um verschlüsselte Kontonummern handeln. Diese Information könnte später hilfreich sein.

Sobald du diese drei Aufgaben erledigt hast, legst du die nächste Ebene der Bürotür frei. Lies anschließend den Text auf der nächsten Seite.



O'SULLIVAN

✦ DAS GESETZ ✦

„Mickey leitet deine illegalen Alkoholgeschäfte“, sagst du.

„Davon weiß ich nichts“, entgegnet Luigi.

„Was du auch nicht weißt, ist, dass jemand die Gewinne abschöpft. Ich habe die Buchhaltungsunterlagen, die das beweisen.“ Und eine Nummer, die irgendetwas mit Mickey zu tun hat, fügst du in Gedanken hinzu.

„Mickey hat mich betrogen?“, fragt Luigi. „Ich werde ihn umbringen! Also, das heißt, ich muss denjenigen töten, der ihn umgebracht hat.“ Luigi hält inne.

„Okay, du kannst gehen. Fürs Erste.“

Du steigst aus dem Eimer. Beton tropft von deiner Hose auf den Boden. In diesem Augenblick fliegt die Tür deines Büros auf, und ein Polizist stürmt mit gezogener Waffe herein. Es ist dein ehemaliger Partner, Officer O'Sullivan. Als er die Lage in deinem Büro erfasst, lächelt er.

„Ist das vielleicht ein schlechter Zeitpunkt?“, fragt O'Sullivan sarkastisch.

Luigi starrt dich an.

„Ich hole nur ein paar Informationen ein“, antwortest du. „Was für ein Zufall, dass du hier auftauchst.“

„Auf der Wache ging ein Anruf ein, dass eine Frau schreit und Schüsse gefallen sind. Ich bin gekommen, um das zu überprüfen.“ O'Sullivan weist grinsend mit dem Kopf auf Mickeys Leiche. „Sieht so aus, als müsste ich nach den Schüssen nicht mehr fragen. Wen werde ich jetzt für den Mord an Mickey verhaften? Ist das da auf dem Boden nicht deine Waffe?“ O'Sullivan hatte eine Menge Gründe, Mickey töten zu wollen. Der Anruf auf dem Revier war eindeutig ein abgekartetes Spiel.

Möglicherweise hat er sogar selbst auf der Wache angerufen, sodass er vorbeikommen konnte, nachdem Luigi dich erledigt hat, um ihn für den Mord an dir und Mickey zu verhaften, damit er befördert wird.

O'Sullivan hebt deine Waffe vom Boden auf.

„Keine Fingerabdrücke. Clever.“ Er überprüft das Patronenlager der Waffe.

„Sieht so aus, als hättest du alle sechs Kugeln abgefeuert.“

Es ist an der Zeit, ein paar Fakten über Mickeys Tod in Erfahrung zu bringen.

Öffne Mickeys Umschlag  und den Wasserspender .



Deine Waffe fasst sechs Kugeln. Wenn du Mickey umdrehst, siehst du vier weitere Einschusslöcher. Zählt man die Kugel in seinem Rücken mit, fehlt dennoch die sechste Kugel. In diesem Moment bemerkst du das seltsame Loch im dicken Glas des Wasserspenders.

Im Inneren des Wasserspenders kannst du am Boden eine Kugel erkennen. Man kann noch die *Form* des Einschusslochs sehen.

Finde heraus, mit welcher Art von Waffe die Kugeln abgefeuert worden sind.



Mickey hat eine Liste mit fünfstelligen Kontonummern in seiner Tasche und einen Ring mit zwei Edelsteinen sowie einer seltsamen Inschrift, die aus fünf Symbolen besteht. Du weißt, dass die abgeschöpften Gelder auf Illarias Konto fließen. **Vielleicht können diese Gegenstände dir helfen, herauszufinden, wer das Geld beiseiteschafft.**



Mickey hat Notizen von einem Treffen mit drei lokalen Mafia-Informanten, nachdem diese einen Verdächtigen beschattet hatten. Offensichtlich wusste Mickey, dass jemand von seinen illegalen Alkoholgeschäften profitierte und dass diese Person einen Komplizen hatte. Mickey hat diesen Komplizen auf einen Kreis von drei Personen eingegrenzt: Angelica, Vinnie oder Rosa. Mickey beauftragte die Informanten, die folgenden Informationen über die von ihnen beobachteten Personen zu melden:

- Ob der Komplize eine bestimmte Person ist oder nicht
- Ob der Komplize eine Narbe auf der Hand hat oder nicht
- Ob der Komplize ein Messer-Tattoo hat oder nicht
- Was der Komplize getrunken hat, *während er beobachtet wurde*

Zwei der Informanten sind zuverlässig und sagen immer die Wahrheit. Einer der Informanten wurde vom Komplizen bestochen, sodass er immer lügt.

Finde heraus, wer der Komplize ist.

Sobald du diese drei Aufgaben erledigt hast, legst du die nächste Ebene der Bürotür frei. Du kannst auch die Schranktür  öffnen, achte aber darauf, dass sie an der Wand befestigt bleibt. Lies anschließend den Text auf der nächsten Seite.



VINNIE

✦DIE KLINGE✦

Wichtig: Öffne jetzt den Schrank 🔒, falls du es noch nicht getan hast.

„Du hast mein Mädchen umgebracht!“, brüllt Luigi. Schreiend stürzt er sich auf dich. „Ich bringe dich um!“

O'Sullivan schreitet ein. „Halt dich zurück, Luigi“, sagt er und fuchtel mit seiner Waffe.

Frustriert schlägt Luigi die Glasscheibe in deiner Tür ein. Na toll. Noch etwas, um das du dich kümmern musst, falls du das hier überlebst. Die kaputte Bürotür öffnet sich, und Mickeys Stellvertreter Vinnie Valachi kommt herein. „Was machst du denn hier?“, schreit Luigi.

Vinnie zuckt die Schultern. „Du hast mir gesagt, dass ich dem Detektiv erklären soll, wo man seine Nase besser nicht hineinstecken sollte, wenn man sie behalten möchte.“

„Ich hatte dir aufgetragen, gestern Abend mit ihm zu reden“, knurrt Luigi.

„Gestern Abend hatte ich keine Zeit“, antwortet Vinnie. „Ich musste überwachen, wie die Ziga..., ich meine, ich musste an den Docks Waren annehmen.“

O'Sullivan unterbricht das Gespräch und wendet sich an dich. „Ich denke, der Fall ist klar: Du hast versucht, Mickey mit Fotos zu erpressen, die beweisen, dass er ein Verhältnis mit Luigis Freundin hat ...“

„Ich werde Mickey noch einmal umbringen!“, schreit Luigi.

„... und hinter Luigis Rücken Geld beiseiteschafft. Mickey kam heute Morgen mit Angelica in dein Büro, um alles zu klären, doch dann lief etwas schief.“

O'Sullivan muss wissen, dass das nicht stimmt. Die Armbanduhr an Mickeys Handgelenk ging kaputt, als er zu Boden stürzte, und lässt vermuten, dass er um 11:13 Uhr starb ... O'Sullivan versucht nur, seine eigene Haut zu retten, indem er dir die Schuld in die Schuhe schiebt.

O'Sullivan hebt Angelicas Handtasche auf. Luigi schnappt sie ihm weg, öffnet sie und findet darin einen Brief, eine Notiz und ein Flugticket. Niedergeschlagen lässt er alles auf den Boden fallen.

„Mal sehen, was du verbirgst, Ex-Partner!“, meint O'Sullivan. „Du hast ja immer gerne Beweise in deinem Bücherregal versteckt. Sollen wir dort mit der Suche beginnen?“

Du solltest diesen Mord besser schnell aufklären – sonst bist du tot. Wie man so schön sagt: Folge dem Geld und finde heraus, wer von Mickeys und Angelicas Tod am meisten profitiert.



Öffne das Bücherregal .

Zu deiner Überraschung findet Vinnie zwischen den Büchern ein Geldbündel.

Doch die Scheine sehen wie Blüten aus. **Finde heraus, welcher der vier 20-Dollar-Scheine echt ist.**



Neben Angelica findest du Teile des Grundrisses eines Lagerhauses, auf dem Einzelheiten über die eingehenden Lieferungen verzeichnet sind. Um es der Polizei zu erschweren, sie aufzuspüren, werden Kisten mit illegalen Waren in verschiedene Bereiche des Hafenlagers gebracht. Die Lieferung von Dock 3 scheint besonders wichtig zu sein. **Finde heraus, welche illegalen Waren mit Dock 3 in Verbindung stehen.**



Der endgültige Bestimmungsort der Lieferung von Dock 3 ist unklar. Fünf Gegenstände in Angelicas Handtasche könnten dir weitere Informationen geben. Der einzige Hinweis scheint eine Notiz zu sein, die besagt: „*Pfeil markiert die Stelle*“.

Finde heraus, wohin in der Stadt die Lieferung von Dock 3 gebracht wird.

Sobald du diese drei Aufgaben erledigt hast, legst du die nächste Ebene der Bürotür frei. Lies anschließend den Text auf der nächsten Seite. Du kannst auch das Fenster  öffnen, indem du die oberste Schicht des Fensters von der Rückwand abziehst.



ROSA

✦ DIE FEMME FATALE ✦

Wichtig: Zieh jetzt die oberste Schicht des Fensters  ab, falls du es noch nicht getan hast.

„Ich dachte, du seiest nicht bestechlich“, sagt O'Sullivan.

„Das kann wohl kaum Bestechungsgeld sein“, erwidert du. „Bis auf einen einzigen Zwanziger sind alle diese Scheine gefälscht.“

Es klopft an der Tür. Luigi, O'Sullivan und Vinnie ziehen sich schnell in den hinteren Bereich des Büros zurück, um nicht gesehen zu werden, als die Tür aufschwingt.

Es ist Rosa De Luca. In ihrem roten Kleid sieht sie einfach umwerfend aus. Sie ist sichtlich aufgebracht und sagt: „Detektiv, ich brauche deine Hilfe. Ich habe das Bild verloren, das du mir gegeben hast. Ich brauche einen neuen Abzug. Wenn ich es nicht habe, fürchte ich ...“ Ihr Gesicht verfinstert sich, als sie Luigi, O'Sullivan und Vinnie erblickt. Dann sieht sie Mickey. Eine Mischung verschiedener Gefühle ist auf ihrem Gesicht zu erkennen. Und dann bemerkt sie Angelica.

„Geschieht beiden recht.“

Sie dreht sich um und öffnet ihre Handtasche. Als sie etwas herausholt, reißt Vinnie es ihr aus der Hand. O'Sullivan schreitet ein und entreißt Vinnie den Gegenstand. Es ist ein kleiner Spiegel.

„Ich dachte, es sei eine Pistole!“, protestiert Vinnie.

„Ich wollte nur mein Gesicht in Ordnung bringen“, sagt Rosa.

„Idiot.“ O'Sullivan starrt Vinnie an und gibt Rosa den Spiegel zurück.

Du musst deine Möglichkeiten eingrenzen, und zwar schnell. Du bist dir sicher, dass eine Person in diesem Raum schuldig ist – aber du bist in der Unterzahl. Ohne Beweise kommst du aus dieser Sache nicht raus.



Irgendetwas scheinst du zu übersehen. In deinem Büro herrscht Chaos, überall sind Fußabdrücke – und wahrscheinlich auch Fingerabdrücke. Bestimmt hat der Mörder irgendwelche Spuren hinterlassen.

Finde heraus, wer die dritte Person in deinem Büro war.

Vinnie: @

O'Sullivan: |||

Rosa: ⊙

Luigi: ⊕

Die Verdächtigen stehen alle vor dir. Klage den Mörder mithilfe seines Symbols an, und lies dann den Text auf der nächsten Seite.

„Alle Beweise, die ich brauche, sind hier“, sagst du, machst eine ausladende Bewegung mit den Armen im Raum und lenkst die Aufmerksamkeit auf dich. „Die Fußabdrücke zeigen, dass die Person, die das getan hat, durch das Fenster hereinkam und keine hohen Absätze trug“, sagst du. „Tatsächlich hat diese Person einen Fingerabdruck auf dem Glas hinterlassen, der mit einem der Abdrücke auf Rosas kleinem Spiegel übereinstimmt. Es ist auch interessant, dass diese Person behauptet, das Ausladen der Ziga..., ich meine Waren überwacht zu haben, die gerade erst im Hafen angekommen sind.“ Du zeigst aus dem Fenster auf die Boote.

Vinnie wird blass. „Du hast keine Beweise gegen mich!“

„Du musst von dem Foto erfahren haben, das Rosa hatte“, fährst du fort.

„Dann hast du Angelica erpresst, damit sie dir ihren Anteil am Geld gibt, das du mit ihr gemeinsam bei Mickeys Schmuggelgeschäften abgezweigt hast.“

„Das ist nicht wahr!“, erwidert Vinnie und wirft Luigi einen nervösen Blick zu.

„Als dir klar wurde, dass das Schiff Verspätung hat, wolltest du mein Büro durchsuchen, um eine Kopie des Fotos zu finden. Es sieht so aus, als hätten Mickey und Angelica die gleiche Idee gehabt. Als sie dir hier begegneten, versuchte Angelica, dich zu erschießen, traf aber stattdessen meinen Wasserspender. Du erwidertest das Feuer mit der Waffe, die du in meinem Schreibtisch gefunden hast.“

Dann warst du ziemlich clever. Du hast Luigi eine Nachricht von Mickey hinterlassen, damit er mich mit Mickeys Leiche findet, wenn ich am Morgen ins Büro komme. Du hast auch der Polizei einen Tipp gegeben, in der Hoffnung, dass sie gerade rechtzeitig auftaucht, um Luigi zu erwischen, wie er mich um die Ecke bringt. Luigi landet im Gefängnis, und du kannst sein Revier übernehmen – geschickt eingefädelt. Du hast hier sogar etwas Geld versteckt, damit die Bullen denken, dass ich von der Mafia bestochen wurde, und sich nicht die Mühe machen, meine Ermordung zu untersuchen.“

„Du hast keinerlei Beweise“, meint Vinnie.

„Auf meinem Fenster sind deine Fingerabdrücke“, entgegnest du.

Vinnie stürzt sich auf dich und reißt dir die Waffe aus der Hand. „Okay, du hast mich überführt. Aber das ist jetzt vollkommen egal, denn jetzt bin ich euch gegenüber im Vorteil!“

„Du Idiot!“, ruft O'Sullivan. „Hast du schon vergessen, dass du die Kugeln dieser Pistole bereits auf Mickey abgefeuert hast? Die Waffe ist leer.“

Vinnie verzieht das Gesicht, als O'Sullivan seine Handschellen hervorholt und an seinen Handgelenken zuschnappen lässt.

„Ich bringe den Müll raus“, meint der Polizist und schiebt Vinnie durch die Tür.

Als sie gegangen sind, wendest du dich an Rosa. „Der Ring war für dich“, sagst du. „Er war in seiner Tasche. Angelica hätte ihn getragen, wenn er ihn für sie besorgt hätte. Sie wird ihm wohl geholfen haben, einen Ring auszusuchen, der dir gefallen würde. Er hat dich geliebt.“

Einen Moment lang ist es still. Dann legt Luigi seinen Arm um Rosas Schultern und führt sie zum Ausgang. „Komm, Schätzchen. Ich bring dich nach Hause.“ An der Tür bleibt er stehen und dreht sich noch einmal zu dir um. „Du hast Verräter in der Familie entdeckt. Ich bin dir etwas schuldig ... Oh, schau mal.“ Luigi deutet auf den Eimer mit dem inzwischen hart gewordenen Beton. „Du bist noch am Leben. Ich schätze, damit sind wir quitt.“ Dann geht er hinter Rosa durch die Bürotür nach draußen.

So bist du schließlich wieder allein in deinem Büro. Und am Leben. Sieh mal einer an. Es ist Montag, kurz nach 10 Uhr, und du hast bereits den ersten Fall der Woche gelöst. Gut wäre, wenn du jetzt noch den einen oder anderen bezahlten Auftrag an Land ziehen könntest.

Herzlichen Glückwunsch!

Du hast die Mafia-Morde erfolgreich überstanden!

+ÜBER DIE AUTOREN+

Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau bilden bereits seit über 20 Jahren ein Kreativteam.

Rebecca ist außerdem eine preisgekrönte bildende Künstlerin. Weitere Informationen über ihre Spiele und Rätsel gibt es hier:

BlueMatterGames.com

ThinkFun hat es sich zur Aufgabe gemacht, die kleinen grauen Zellen anzuregen!

ThinkFun® ist weltweit führend bei der Entwicklung von unterhaltsamen Spielen, die den Verstand herausfordern und schärfen. Von der Förderung junger Köpfe bis zum Spaß für die ganze Familie – die innovativen Spiele von ThinkFun regen zum Denken an und zaubern ein Lächeln ins Gesicht.



www.ThinkFun.de



Scan to Follow Us

©2022 Ravensburger North America, Inc.
MADE IN CHINA. #76 535 5. IN01