

BREAK IN™

CHICHÉN ITZÁ

1 bis 6 Spieler
Ab 12 Jahren



**ÖFFNE WEITERE TEILE DER SCHACHTEL ERST,
WENN DU DAZU AUFGEFORDERT WIRST.**

Lies die Regeln vollständig durch, bevor du anfängst.

Willkommen zu Break In: Chichén Itzá!

**Du stehst kurz vor dem Beginn eines herausfordernden
Abenteuers.**

Wir schreiben das Jahr 1833.

Während deiner Recherche über die alten Maya in der Pariser Nationalbibliothek, stößt du auf eine Geschichte über den Schlangengott Kukulcan, der Jaguar bestrafte, indem er ihn verschlang. Im Text versteckt findest du astronomische Hinweise auf den Ort, an dem sich die sagenumwobene Stadt Chichén Itzá und der Kukulcan-Tempel befinden könnten. Wenn die Geschichten wahr sind, wäre es sogar möglich, den legendären Jaguar-Thron zu entdecken! Doch du musst einen kühlen Kopf bewahren, wenn du die Mysterien rund um Chichén Itzá enthüllen willst, denn die Maya sind bekannt dafür, dass sie ihre Geheimnisse sehr gut geschützt haben...

Inhalt

1 Ausfaltbares 3D-Spielbrett , 52 Karten, 7 Lösungstreifen, 1 LED-Sonne, 3 Maya-Jade-Ringe (im Innern der Box versteckt), 1 Kompass-Decoder, 1 Anleitung

Aufbau

Um das Spiel vorzubereiten, lege alle Karten zu einem Stapel zusammen, sodass die Karte 1 oben liegt und die Karte 52 unten. Du findest die Nummern unten rechts auf den Karten. Lege die Karten, mit der grünen Rückseite nach oben zeigend, zur Seite.



Lege die 7 **Lösungstreifen** bereit.



Suche dir zu Beginn die **Karte 5 und 6** aus dem Stapel und lies sie vor. Zu den Karten gehört die LED-Sonne und der Kompass, mit denen du das Abenteuer beginnst.



Spielidee

In diesem „Escape-Room-Spiel“ arbeitest du und deine Mitspieler zusammen, um die Rätsel und Herausforderungen gemeinsam zu meistern und immer tiefer in die Maya-Welt einzutauchen. Teile alle Informationen die du entdeckst mit deinen Mitspielern.

Wenn du ein Break In Spiel zum ersten mal spielst oder einmal nicht weißt was du als nächstes tun sollst, kannst du dir etwas Orientierungshilfe auf den Karten #1 - #4 holen. Die Karte #1 ist dabei für die äußere Ebene, die anderen Karten entsprechend für die inneren Ebenen.

Tipps und Tricks

Du willst dir ein Rätsel ansehen, während es ein anderer Spieler gerade hat? Mach ein Foto mit deinem Handy.

Hast du bereits ein anderes Break In Spiel gespielt, kannst du direkt auf Seite 6 springen und loslegen.

Spielablauf

Der Spielablauf ist denkbar einfach: schau dir die Umgebung auf der Schachtel aufmerksam an. Wenn du ein leuchtendes Symbol entdeckst, suche die entsprechende Karte aus dem Stapel und lies sie vor. Die Kartentexte verweisen dich manchmal auf weitere Kartensymbole, Gegenstände und – natürlich – Aufgaben.



Du wirst auch viele Symbole in einem eckigen Rahmen entdecken. Diese Symbole sind immer einem Gegenstand oder Ort zugeordnet, welches du für die Überprüfung der Lösung benötigst. Das Symbol verrät dir, mit welchem Lösungstreifen du deine Antwort überprüfen kannst.



Lösungen überprüfen

Rätsel erfordern drei Komponenten, um sie zu lösen: ein Lösungssymbol, eine Farbe und eine Nummer. Diese drei Elemente sind auf dem Spielfeld, auf den Karten und in Rätseln versteckt. Sobald du alle drei Teile für eine Lösung hast, kannst du die Antwort überprüfen:

Das Symbol zeigt dir an, welchen Lösungstreifen du benutzen sollst.

Die Farbe zeigt dir an, wie weit der Streifen eingeschoben werden muss.

Die Nummer bezieht sich auf den Schlitz in der Box, in den der Lösungstreifen eingesteckt werden wird.

Hast du die 3 Schritte durchgeführt, dann schaue in das kleine Fenster unterhalb des Schlitzes. Wenn du ein Symbol siehst, suche die passende Karte im Stapel heraus und lies sie vor. Die Karte wird dich zum nächsten Rätsel der Geschichte führen oder – solltest du falsch liegen – auf eine Hinweiskarte, die dich schrittweise an die Lösung heranführt.



Symbol

Farbe

Zahl



Ziehe diese Karte
(dies ist nur ein Beispiel)

Hinweise

Fast jede Rätselkarte in diesem Spiel verweist im unteren Bereich auf eine optionale Hinweiskarte. Benutze den roten Filter (Decoder) am Kompass, um dich langsam an die Lösung heranzutasten. Jeder Hinweis (von oben nach unten) gibt jeweils nur einen kleinen Teil des Rätsels preis, um dich in die richtige Richtung zu stoßen und das Spiel am Laufen zu halten. Der letzte Hinweis zeigt dir das Lösungssymbol an oder welche Karte als nächstes zu lesen ist. Es gibt keine Strafe wenn man Hinweiskarten benötigt und auch keinen Zeitdruck. Wähle und genieße das Spiel in dem Tempo und Schwierigkeitsgrad, die dir am besten liegen.

Das Spiel muss nicht in einem Zug durchgespielt werden. Brauchst du eine Pause, lege einfach das Material wieder in die Schachtel und schließe nur die äußeren Wände. Karten, die du bereits verwendet hast, hältst du getrennt vom Rest des Kartenstapels.

Beginne das Abenteuer mit dem Vorlesen dieses Textes:

Seit Jahren bist du auf der Suche nach Geschichten über den Maya-Gott Jaguar. Er ist unter vielen verschiedenen Namen bekannt und hat seine Geheimnisse angeblich in seinen roten Thron eingeritzt. Du glaubst, dass Jaguars Geheimnisse wichtig sein könnten, um die alten Maya besser zu verstehen. Die Legende erzählt davon, wie Jaguar den Schlangengott Kukulkan mit einer List dazu brachte, einen Fluss auszutrinken. Als Kukulkan entdeckte, was Jaguar getan hatte, wurde er wütend. Zur Strafe verschlang er Jaguar! Angeblich kann Jaguar nur von einem Helden befreit werden, dem es gelingt, Kukulkans Schatten zu fangen. Um deine Theorie auf die Probe zu stellen, hast du beschlossen, den Ort aufzusuchen, den die Hinweise in der Geschichte beschreiben. Die letzte Teilstrecke deiner Reise legst du mit einem Heißluftballon zurück. Da! Direkt vor dir liegt eine Lichtung. Du kannst die Ränder von Steinstrukturen erkennen, die von Pflanzen überwuchert sind. Tatsächlich: Du hast die Maya-Stadt Chichén Itzá gefunden! Begib dich jetzt auf die Suche nach Jaguars Thron.

VERGISS NICHT

- Öffne auf keinen Fall die weiteren Teile der Schachtel oder etwas anderes, bevor du nicht dazu aufgefordert wirst.
- Sammle und lies die Symbolkarten erst, wenn du das entsprechende Symbol gefunden hast.



Autor

David Yakos (Streamline Design LLC) ist ein Erfinder, Künstler und Ingenieur. Er ist Mitgründer der Produktdesignfirma Salient Technologies und des Entwicklungsstudios Streamline Design und entwickelt diverse Produkte, von Spielen bis hin zu Ventilen für die NASA.

Rätsel und Geschichten

Nicholas Cravotta und **Rebecca Bleau** sind das preisgekrönte Team hinter BlueMatter Games™. Wohnhaft in Grass Valley, Kalifornien, verbinden sie freudig das Leben und ihre Arbeit um die Welt mit ihren Erfindungen durchs Spielen zu verändern.

Illustrationen

Steve Downer ist preisgekrönter Künstler in den Bereichen Film, Spiel und DC Comics. Er lebt in Montana und wirkte an Titeln wie Superman, Wonder Woman oder seinen neuen Favoriten, den *Break In* Spielen, mit.

Es gibt noch andere Break In Abenteuer zu erleben!



Copyright © 2021 PlayMonster LLC, Beloit, WI 53511 USA.

All rights reserved.

To Escape, You Must First, Break In™ is a trademark of PlayMonster LLC.

Parts and colors may vary from those shown.



Deutsche Lokalisierung:

Übersetzung: Birgit Irgang
Redaktion: Anatol Dündar
Layout: Fiore GmbH

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

