

1

ACHTUNG!

**SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN
DIESEM STAPEL NICHT AN UND
MISCHT SIE NICHT.**

**DIE KARTEN SIND
VON 1 BIS 64 NUMMERIERT.
DIE KARTENNUMMER STEHT JEWEILS
IN DER OBEREN LINKEN ECKE.**

**WENN DIE KARTENREIHENFOLGE
VERÄNDERT WURDE, BITTET JEMAND,
DER NICHT MITSPIELT, SIE VON 1 BIS 64
ZU SORTIEREN.**



**Nehmt den Kartenstapel
aus der Schachtel und
dreht diese Karte um.**

DECKSCAPE

IM WUNDERLAND

Autoren: Martino Chiacchiera & Silvano Sorrentino

Illustration: Alberto Bontempi

Deutsche Bearbeitung: Henning Kröpke & ABACUSSPIELE

~~Es war einmal~~ Genau in diesem Moment öffnet eine Gruppe (oder eine mutige Einzelperson) diese Schachtel und beginnt einen Escape Room im Taschenformat zu spielen.

Willkommen im **Wonderland**, einem sagenumwobenen Königreich, das eure Fähigkeiten und euren Verstand auf die Probe stellen wird.

Ein Ort, den ihr lediglich durch das Umdrehen einer Spielkarte betreten könnt. Passt aber auf, dass ihr nicht zwischen den Karten stecken bleibt!

Die optische Täuschung der TASCHENUHR (Karte 7 und folgende) ist ein Original von Gianni A. Sarcone, das mit seiner Genehmigung verwendet wird.

© 2003 Gianni A. Sarcone. Alle Rechte vorbehalten.

Geht weiter zur nächsten Karte.