



escaperoomspiele.com

THE MAGICIAN'S CURSE

LÖSUNGEN





Inhaltsverzeichnis Text

*Unten findest du das Inhaltsverzeichnis in Textform.
Auf den folgenden Seiten findest du alle im Spiel enthaltenen Karten mit Seitenangabe,
wo du für diese spezifischen Karten Hilfe findest.*

Inhaltsverzeichnis Bilder	3
Start ins Spiel.....	6
Start-Nachricht.....	7
Tauben zum Nachzeichnen.....	8
Schlüssel des Wissens.....	9
Buch der Magier.....	10
Klangbilder.....	11
Umschlag 1.....	11
Magie des Sandes.....	12
Umschlag 2.....	13
Stab der Elemente.....	14
Zaubertränke.....	16
Sternzeichen-Box.....	20
Umschlag 3.....	23
Sternbild: Folien-Karte.....	25
Schicksals-Waage.....	26
Umschlag 4.....	28
Magische Würfel.....	29
Magisches Kartenhaus.....	30
Umschlag 5.....	31
Labyrinth-Portal.....	32
Diamant-Portal.....	33
Endrätsel: Endfluch.....	36



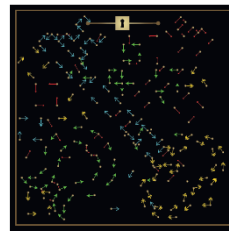
INHALTSVERZEICHNIS BILDER



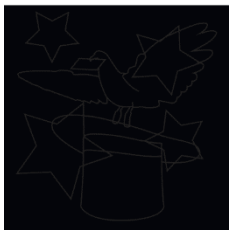
Start-Nachricht,
Seite 7



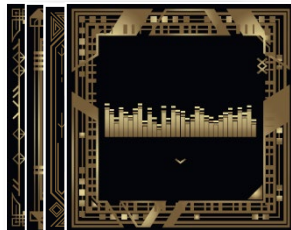
Buch der Schatten,
Seite 10



Schlüssel des Wissens,
Seite 9



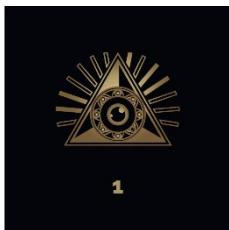
Taube zum
Nachzeichnen,
Seite 8



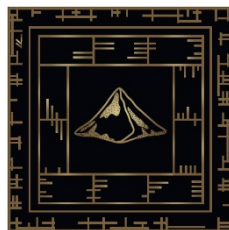
Klangbilder,
Seite 11



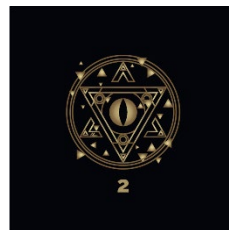
Der Endfluch,
Seite 36



Umschlag 1,
Seite 11



Magie des Sandes,
Seite 12



Briefumschlag 2,
Seite 13



Magier-Stab,
Seite 14



Element Erde,
Seite 15



Element Feuer,
Seite 14



Element Wind,
Seite 15



Element Wasser,
Seite 15



Zaubertrank Feuer,
Seite 16



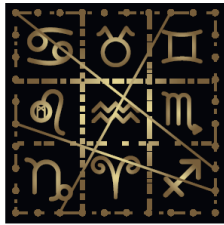
Zaubertrank Erde,
Seite 17



Zaubertrank Wind,
Seite 18



Zaubertrank Eis,
Seite 19



Sternzeichen-Box
Seite 20



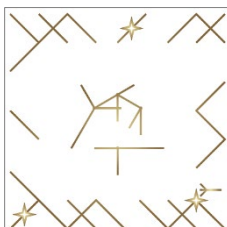
Umschlag 3
Seite 22



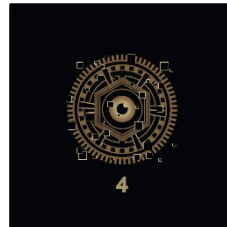
Schicksals-Waage
Seite 26



Sternbild: Folien-Karte,
Seite 25



Sternbild: Folien-Karte,
Seite 25



Umschlag 4,
Seite 28



Magische Würfel,
Seite 29



Magisches Kartenhaus,
Seite 30



Umschlag 5,
Seite 31



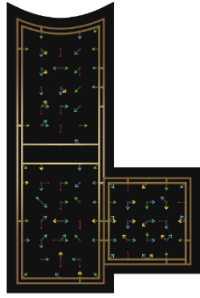
Diamant-Portal,
Seite 33



Labyrinth-Portal,
Seite 32



Endrätsel: Endfluch,
Seite 36

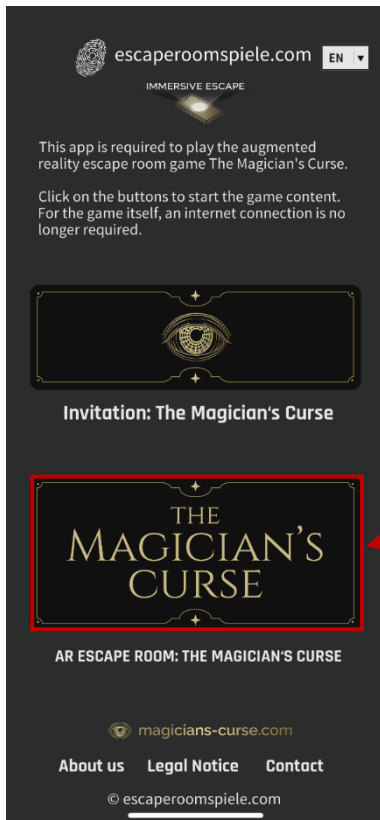


Endrätsel: Endfluch,
Seite 36

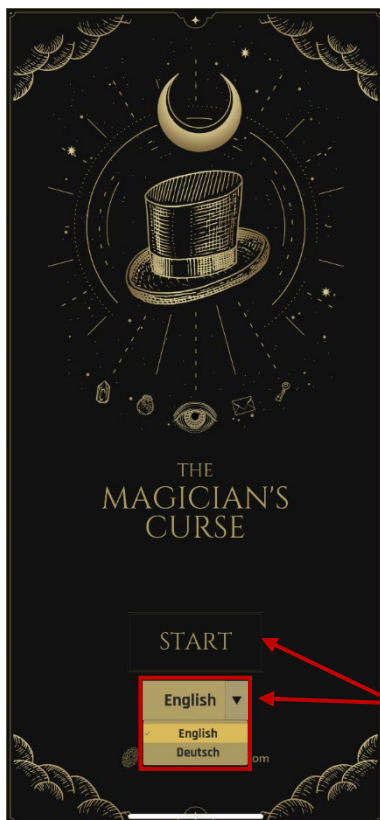


Endrätsel: Endfluch,
Seite 36

Start ins Spiel



1. Tippe im App auf diese Fläche



2. Wähle die Sprache «Deutsch» aus.

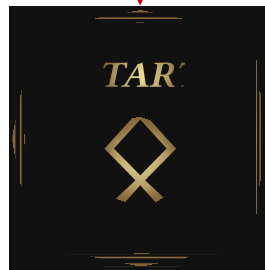
3. Tippe auf Start.

Start-Nachricht



1. Überprüfe, dass die Rune oben links angewählt ist: Die Rune, die unten auch auf dem Bild abgebildet ist.

2. Suche die Spielkarte, die denselben Rahmen hat, wie die auf dem App abgebildete Karte:

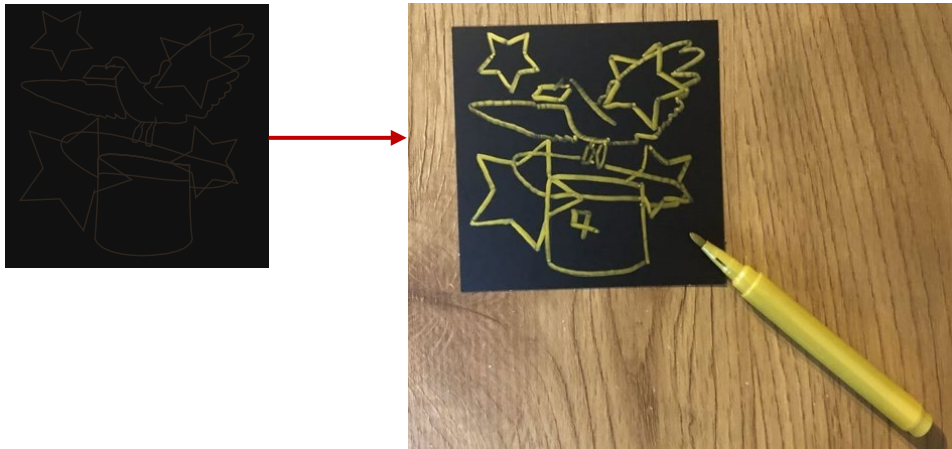


3. Das Startvideo spielt ab.

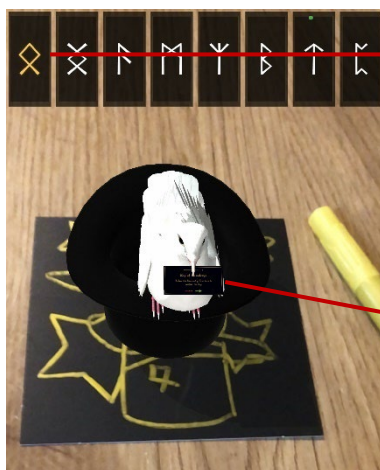


Taube zum Nachzeichnen

1. Die Taube und der Hut muss mit dem goldenen Stift nachgezeichnet werden:

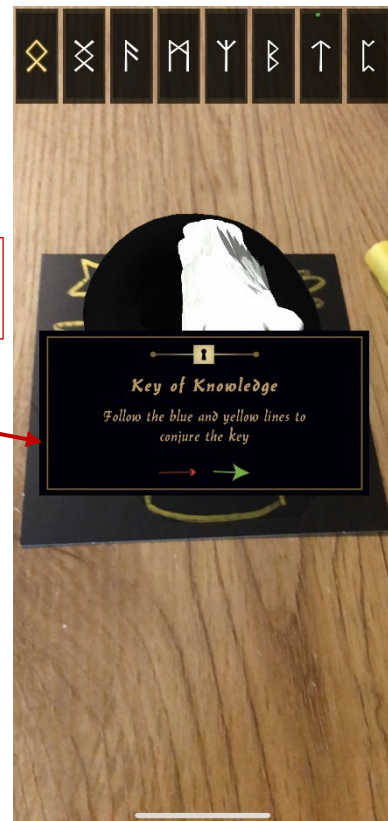


2. Nun kann die Taubenkarte mit dem Handy eingescannt werden.
Schau dafür, dass die richtige Rune ausgewählt ist!



3. richtige Rune
anwählen

4. Tippe auf dem
Bildschirm auf die Karte



Falls bei dir die Tauben-Karte nicht funktionieren sollte, findest du unter dem folgenden Link den perfekt nachgezeichnete Tauben-Karte:

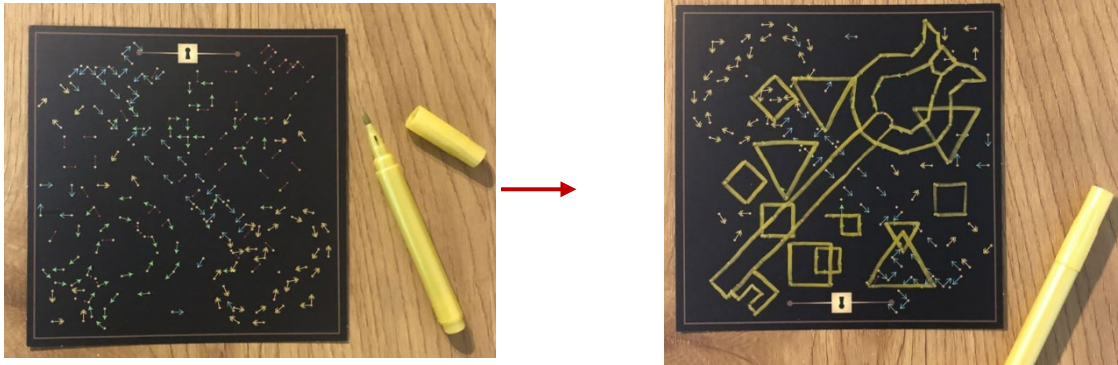
<https://escaperoomspiele.com/pdf/magicians-curse/Pigeon-and-Star-Marker.pdf>

Schlüssel des Wissens

Dieses Rätsel kannst du erst lösen, wenn du der Taube ihr Wissen entlockt hast -> vgl. Taube zum Nachzeichnen, Seite 8.

--

1. Nimm die Karte unten und verbinde die Punkte miteinander, immer wo es grüne und rote Pfeile hat:



2. im App die richtige Rune anwählen

Wenn die Schlüssel-Karte gescannt wird,
erscheint ein Schlüssel

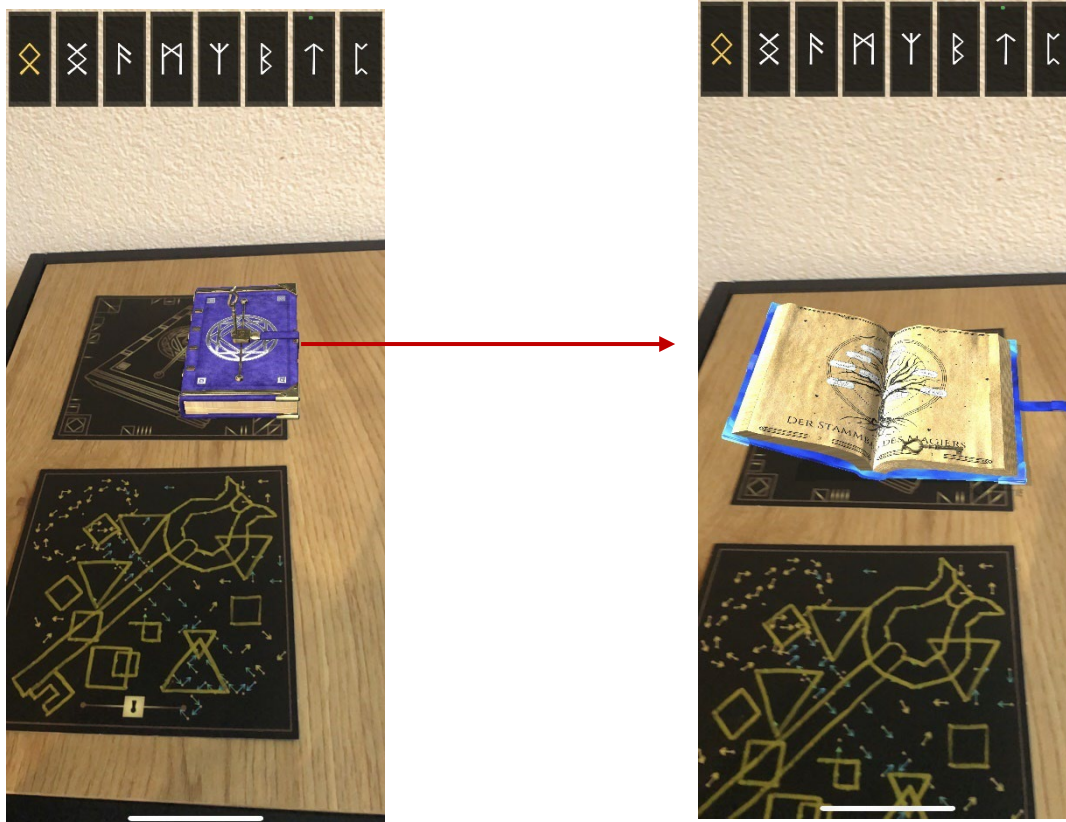


Buch der Magier

Das Buch der Magier kannst du erst öffnen, wenn du den Schlüssel des Wissens hast, vgl. Schlüssel des Wissens, Seite 9.

--

Lege den Schlüssel-des-Wissens-Karte neben die Buch-Karte und scanne beide mit dem Handy. Dadurch öffnet sich das verschlossene Buch:



Im Buch der Magier findest du Hilfe zu verschiedenen Rätseln im Spiel.





Klangbilder

Am Ende jedes Klangbildes hält der Magier eine gewisse Anzahl Finger in die Höhe. Dies zeigt die Reihenfolge der Töne an.



Die Klänge der Bilder stimmen mit den Tasten-Klängen des ersten Briefumschlags überein.

Umschlag 1

Um den Umschlag zu öffnen, musst du die Klangbilder entschlüsseln (siehe oben).

--



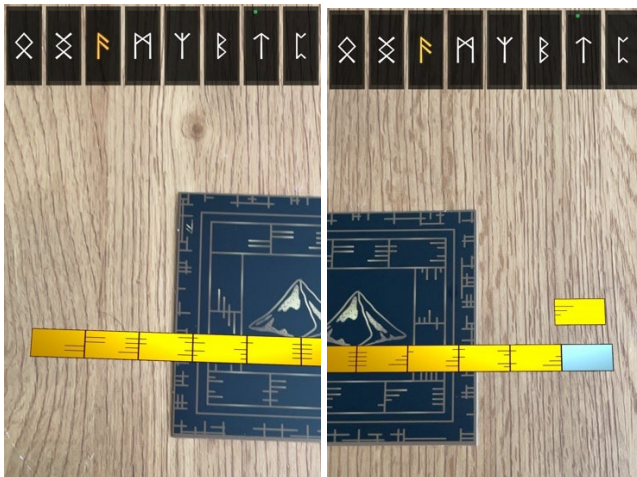
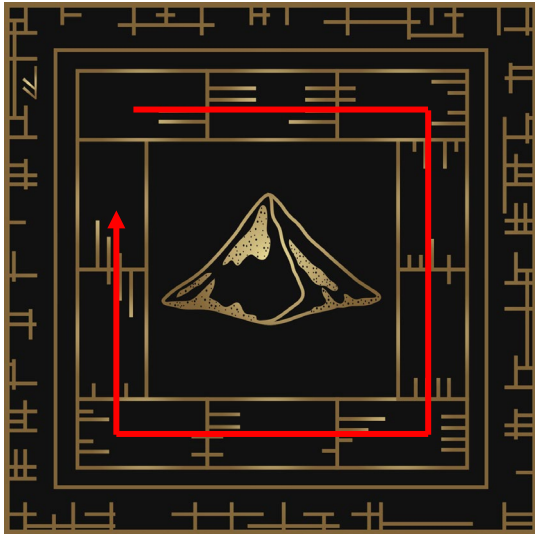
- Bilderrahmen 1: Klang 2
- Bilderrahmen 2: Klang 6
- Bilderrahmen 3: Klang 1
- Bilderrahmen 4: Klang 4

Der Code ist: 6 2 1 4.



Magie des Sandes

Scanne die Sand-Karte ein. Danach müssen die 10 Plättchen in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Die richtige Reihenfolge sieht man auf der Karte:



Nach dem korrekten Einsetzen der Plättchen erklingt folgender Text:

Ich bin der Wüstensand und beherberge den Code der Elemente.

Durch das erste Element werde ich unsichtbar.

Das zweite Element ist hier nur selten Gast.

Dank des dritten Elements verwandle ich mich in mächtige Dünen.

Und ich bin Bestandteil des vierten Elements.

→ 1. Feuer

→ 2. Wasser

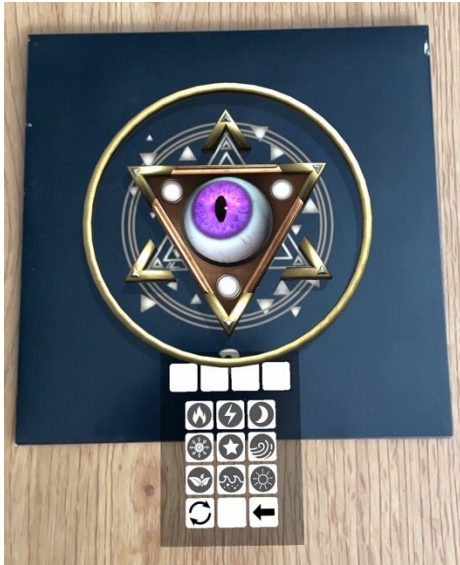
→ 3. Wind

→ 4. Erde

Umschlag 2

*Um den Umschlag zu öffnen, musst du das Rätsel des Sandes lösen (siehe oben).
Danach hast du den Code der Elemente.*

--



- 1: Feuer-Icon (links, oben)
- 2: Wasser-Icon (mitte, unten)
- 3: Wind-Icon (rechts, mitte)
- 4: Erde-Icon (links, unten)

Stab der Elemente

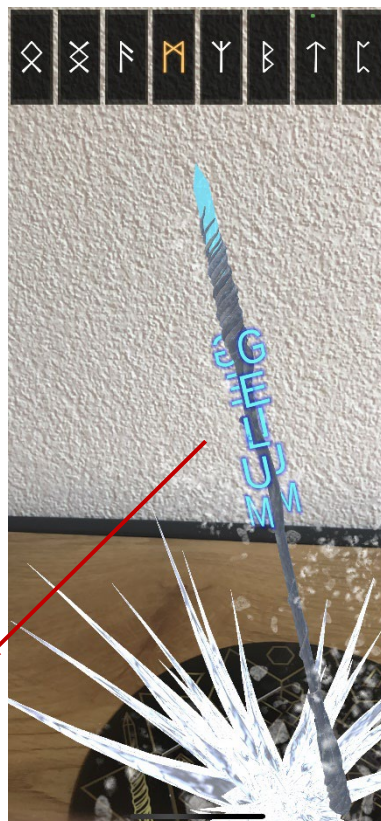
In den Zauberstab müssen nacheinander die 4 Elemente eingelegt werden: So findet man im App das Wort der Elemente heraus.

Stab des Feuers



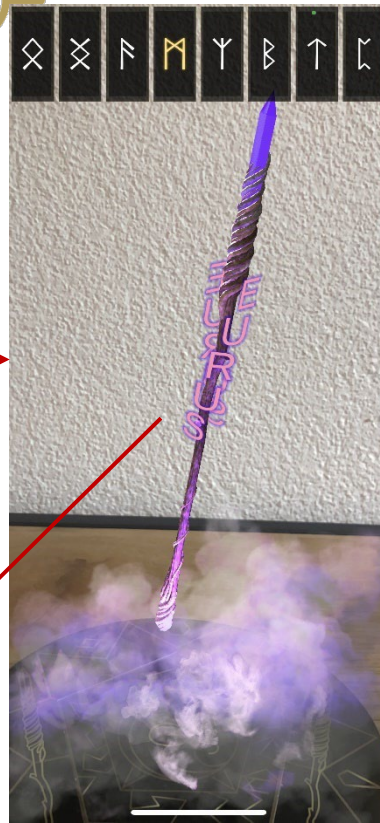
Das Wort **IGNIS** kreist um den Stab des Feuers

Stab des Wassers



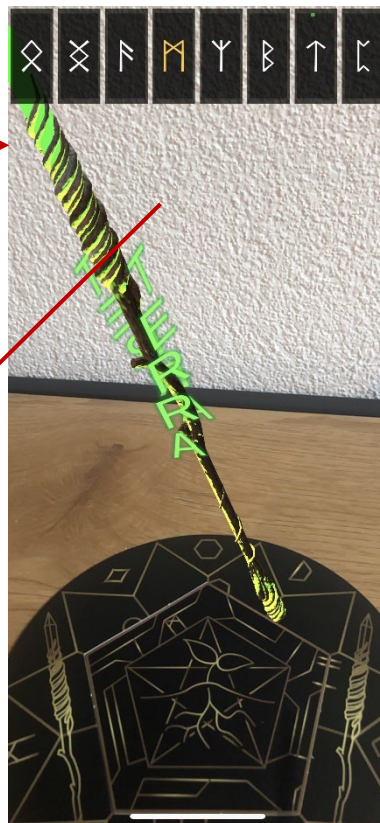
Das Wort **GELUM** kreist um den Stab des Wassers

Stab des Windes



Das Wort **EURUS** kreist um den Stab des Windes

Stab der Erde



Das Wort **TERRA** kreist um den Stab der Erde

Zaubertränke

Das Rätsel der Zaubertränke kannst du erst lösen, wenn du das Geheimnis des Stabs der Elemente gelöst hast (siehe oben).

--

Entkorke die Zaubertränke mithilfe der vier Wörter der Elemente, die du im Rätsel der Zauberstäbe herausgefunden hast.

Zaubertrank des Feuers

Schau, dass du richtige Rune angewählt hast (dritte von links) und scanne dann die Feuer-Zaubertrank-Karte ein.



Gib das Wort IGNIS ein, indem du die Buchstaben I-G-N-I-S nacheinander auf dem Bildschirm anklickst.



Zaubertrank der Erde

Schau, dass du richtige Rune angewählt hast (dritte von links) und scanne dann die Erde-Zaubertrank-Karte ein.



Gib das Wort TERRA ein, indem du die Buchstaben T-E-R-R-A nacheinander auf dem Bildschirm anklickst.



Zaubertrank des Windes

Schau, dass du richtige Rune angewählt hast (dritte von links) und scanne dann die Wind-Zaubertrank-Karte ein.



Gib das Wort EURUS ein, indem du die Buchstaben E-U-R-U-S nacheinander auf dem Bildschirm anklickst.

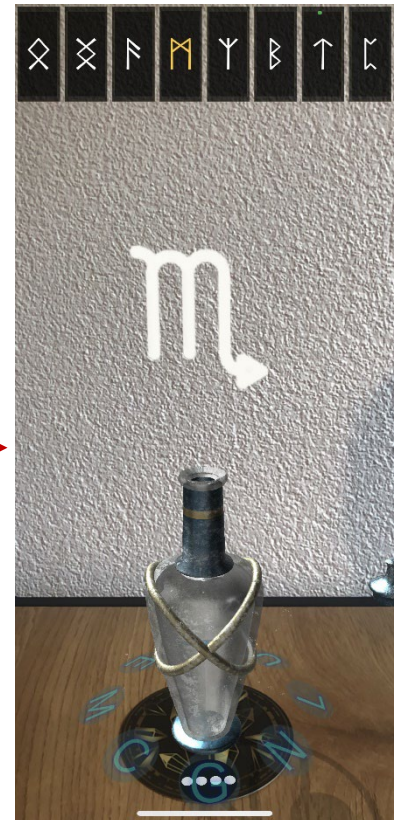


Zaubertrank des Eises

Schau, dass du richtige Rune angewählt hast (dritte von links) und scanne dann die Eis-Zaubertrank-Karte ein.



Gib das Wort GELUM ein, indem du die Buchstaben G-E-L-U-M nacheinander auf dem Bildschirm anklickst.

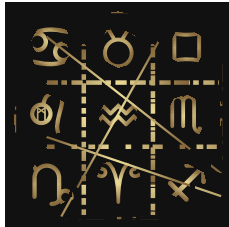


Sternzeichen-Box

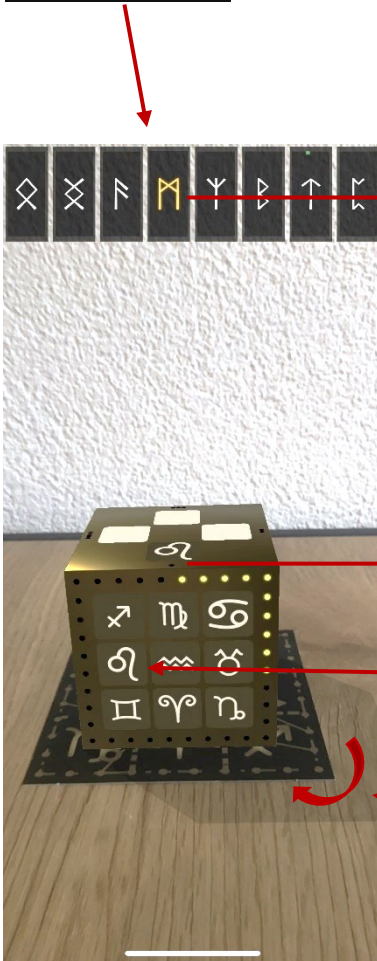
Das Rätsel der Sternzeichen-Box kannst du erst lösen, wenn du das Geheimnis der Zaubertänke gelöst hast.

--

Jeder Zaubertänke hat eine Nummer und verrät ein geheimes Zeichen, nachdem das Elemente-Wort eingegeben wurde (siehe Kapitel „Zaubertänke“).



Scanne die Sternzeichen-Karte

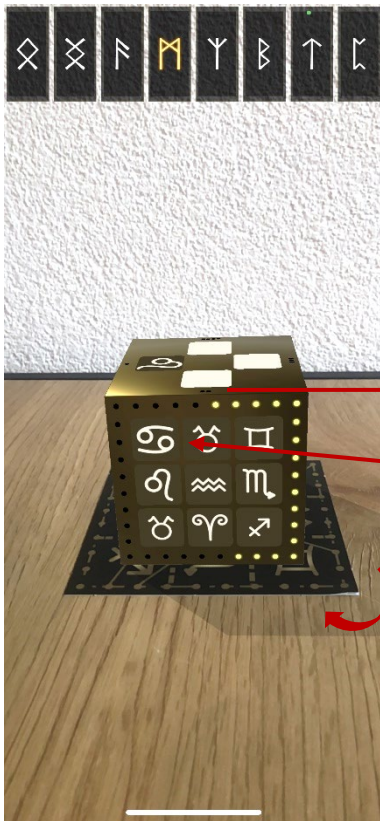


Im App die richtige Rune anwählen

Hier hat es einen schwarzen Kreis, also soll auf dieser Boxseite das Zeichen des Zaubertänkes Feuer gewählt werden:



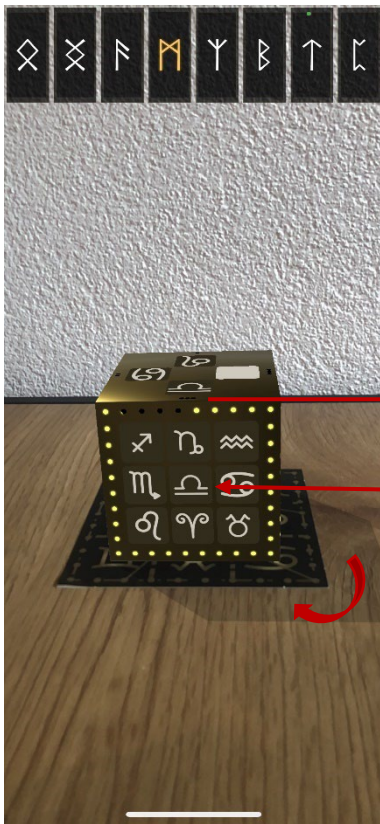
Drehe danach die Sternzeichen-Karte um die nächste Seite zu sehen.



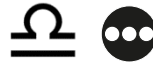
Hier hat es zwei schwarze Kreise, also soll auf dieser Boxseite das Zeichen des Zaubertranks Erde gewählt werden:



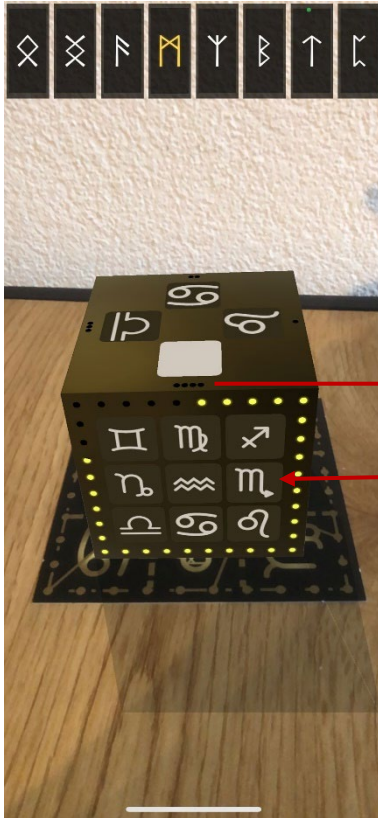
Drehe danach die Sternzeichen-Karte um die nächste Seite zu sehen.



Hier hat es drei schwarze Kreise, also soll auf dieser Boxseite das Zeichen des Zaubertranks Wind gewählt werden:



Drehe danach die Sternzeichen-Karte um die nächste Seite zu sehen.



Hier hat es vier schwarze Kreise, also soll auf dieser Boxseite das Zeichen des Zaubertranks Eis gewählt werden:






Umschlag 3

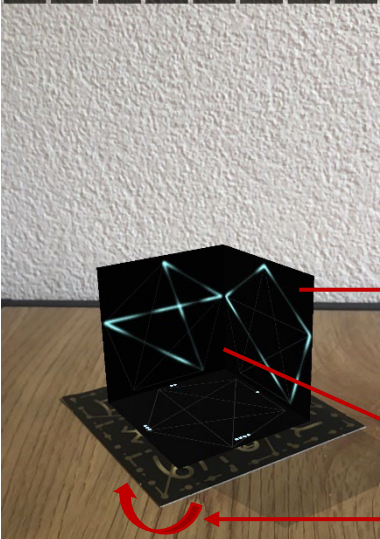
Dieses Rätsel kannst du erst lösen, wenn du das Geheimnis der Sternzeichen-Box gelöst hast.

--

Wenn du die Sternzeichen-Karte scannst, dann siehst du dort vier verschiedene Sternbilder (sofern du das Rätsel der Sternzeichen-Box gelöst hast):




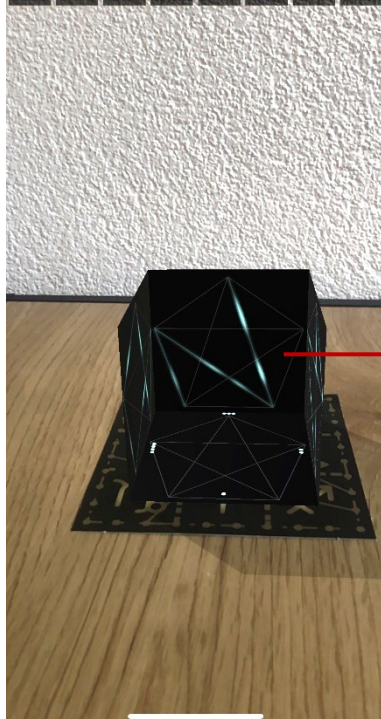
Im App die richtige Rune anwählen




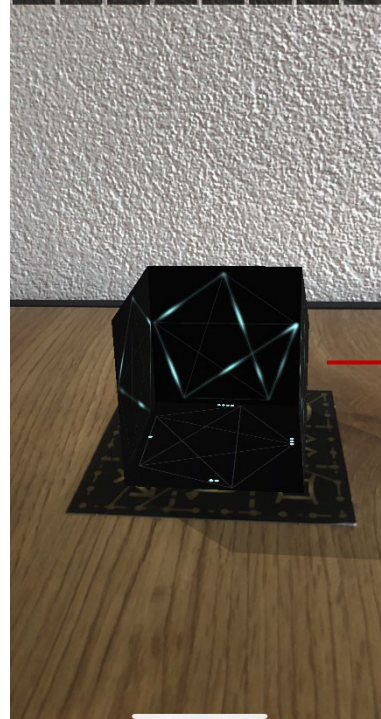
Sternbild Trapez, wo es unten 1 Kreis hat.

Sternbild Sanduhr, wo es unten zwei Kreise hat.

Drehe danach die Zeitbox-Karte, um die anderen Seiten zu sehen.

Sternbild Blitz, wo es unten 3 Kreise hat.

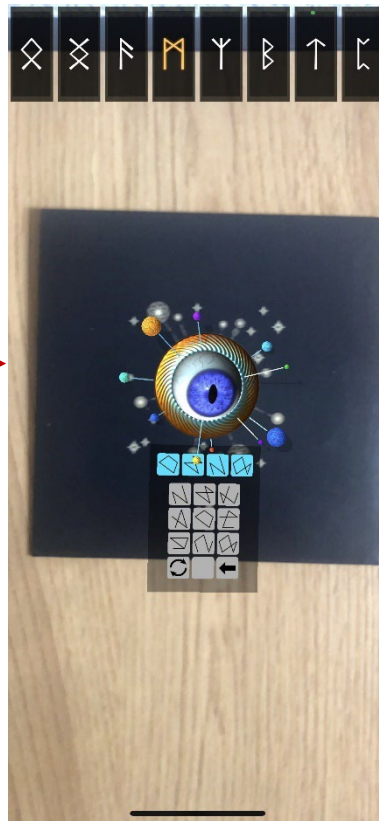
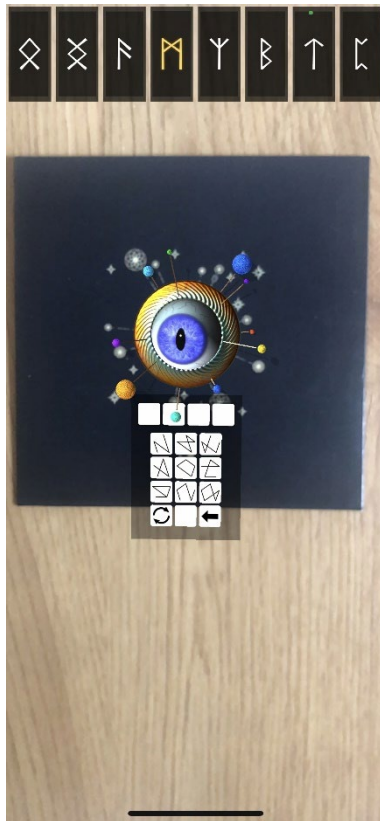



Sternbild Fisch, wo es unten 4 Kreise hat.





Diese vier Sternzeichen sind der Code für den Briefumschlag 3, geordnet von 1 Kreis nach 4 Kreisen:



Sternbild: Folien-Karte

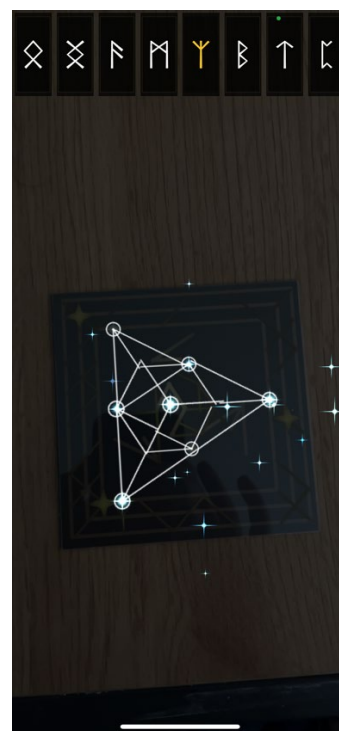
Die zwei Karten unten müssen übereinandergelegt werden, so dass die ausgefüllten Sterne der Folie passgenau über die Sterne auf der linken Karte zu liegen kommt:



Beim Scannen braucht es gute Lichtverhältnisse und es muss mit dem Winkel von Kamera zur Karte experimentiert werden, damit das App die Karte erkennt.



Durch Klicken auf die Sterne können die einzelnen Sternbild-Teile gedreht werden, bis sie ein Symbol ergeben.



Falls bei dir die Folie zu fest spiegelt und nicht funktionieren sollte, findest du unter dem folgenden Link die Alternative: <https://escaperoomspiele.com/pdf/magicians-curse/Pigeon-and-Star-Marker.pdf>

Danach erscheint eine Karte. Wird die Karte angetippt, kann sie vergrößert werden:



Schicksals-Waage

Dieses Rätsel kannst du erst lösen, wenn du das Geheimnis der Folienkarte gelöst hast und die Schicksalskarte gefunden hast.

--

Die Schicksalskarte zeigt welches die Schicksalsmünze ist. Ebenfalls sagt sie, mit wie vielen Münzen sie auf der Waage ausbalanciert werden muss.

«Die Schicksalsmünze muss mit genau zwei Münzen ausbalanciert werden.»

Es wird ebenfalls noch die Information aus der Innenseite des 3. Umschlags benötigt:

Wenn er abgescannt wird, erzählt der Magier, dass die Schicksalsmünze auf die rechte Seite gelegt werden muss:



Die Schicksalsmünze (5. Münze von oben) muss in die rechte Waagschale gelegt werden. Um sie auszubalancieren, wird Münze 2 und 3 in die linke Schale gelegt werden.



Danach erscheint die Lösung unter der Waage:

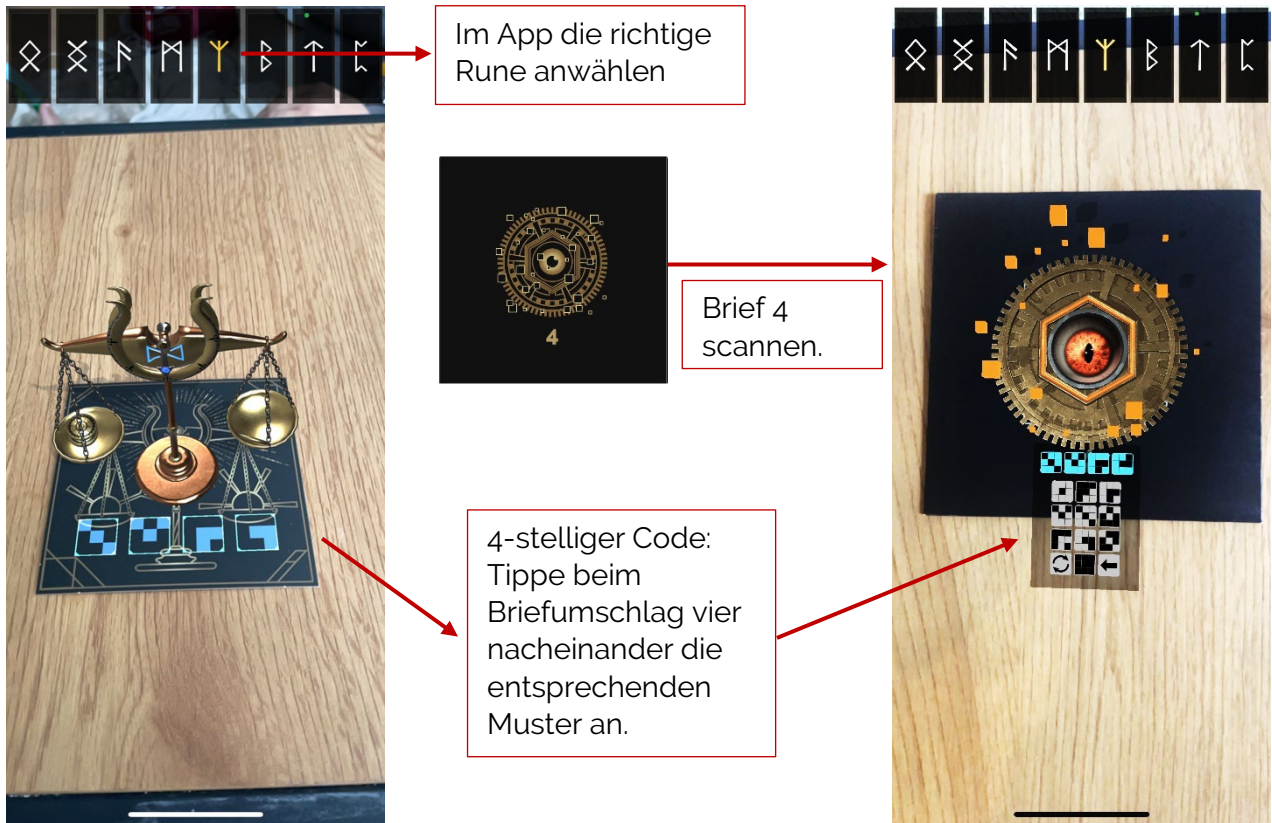


Umschlag 4

Dieses Rätsel kannst du erst lösen, wenn du das Geheimnis der Schicksaalwaage gelöst hast.

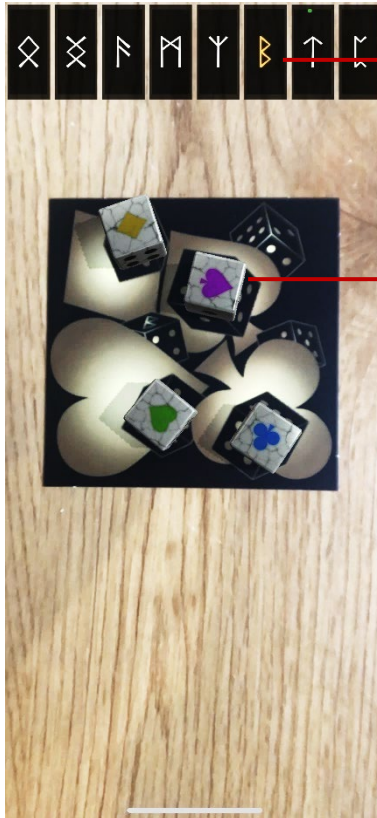
--

Nachdem du die richtigen Münzen auf die Schicksaalwaage gelegt hast, zeigt sie den 4-stelligen Code an, mit dem sich der vierte Umschlag entsperren lässt.



Magische Würfel

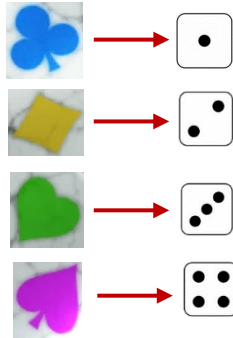
Scanne die
Würfelkarte ein:



Im App die richtige
Rune anwählen

Durch Antippen eines Würfels springt
er hoch und du kannst ihn drehen.

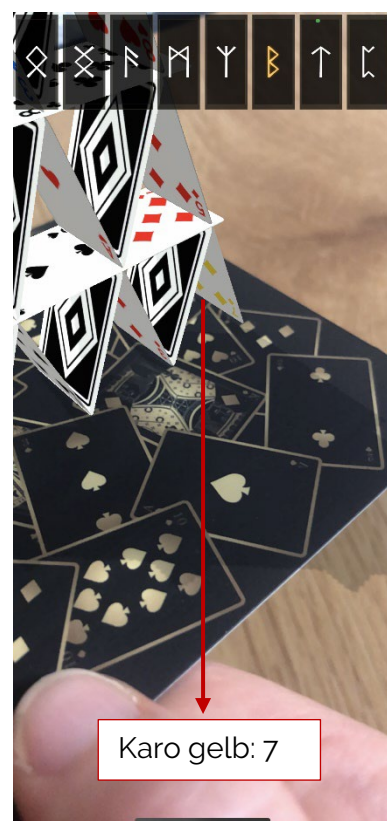
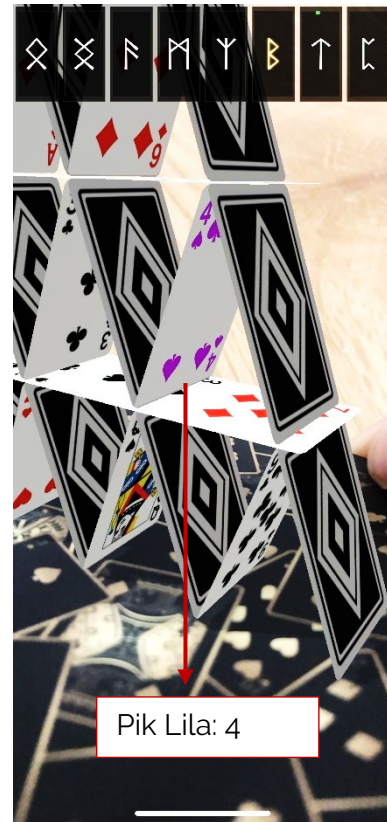
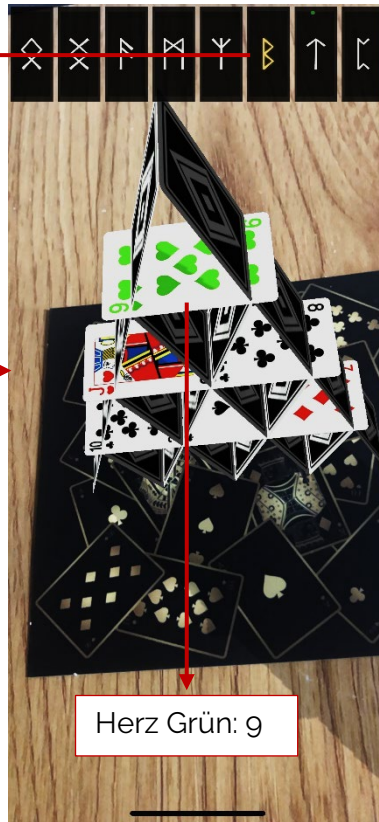
Durch drehen findest du heraus, dass
auf jedem Würfel eine andere
Würfelzahl fehlt:



Magisches Kartenhaus

Scanne die Kartenhaus-Karte. Wenn du das Handy so bewegst, dass du die Kartenvorderseiten siehst, findest du vier Karten mit speziellen Farben:

Im App die richtige Rune auswählen



Umschlag 5

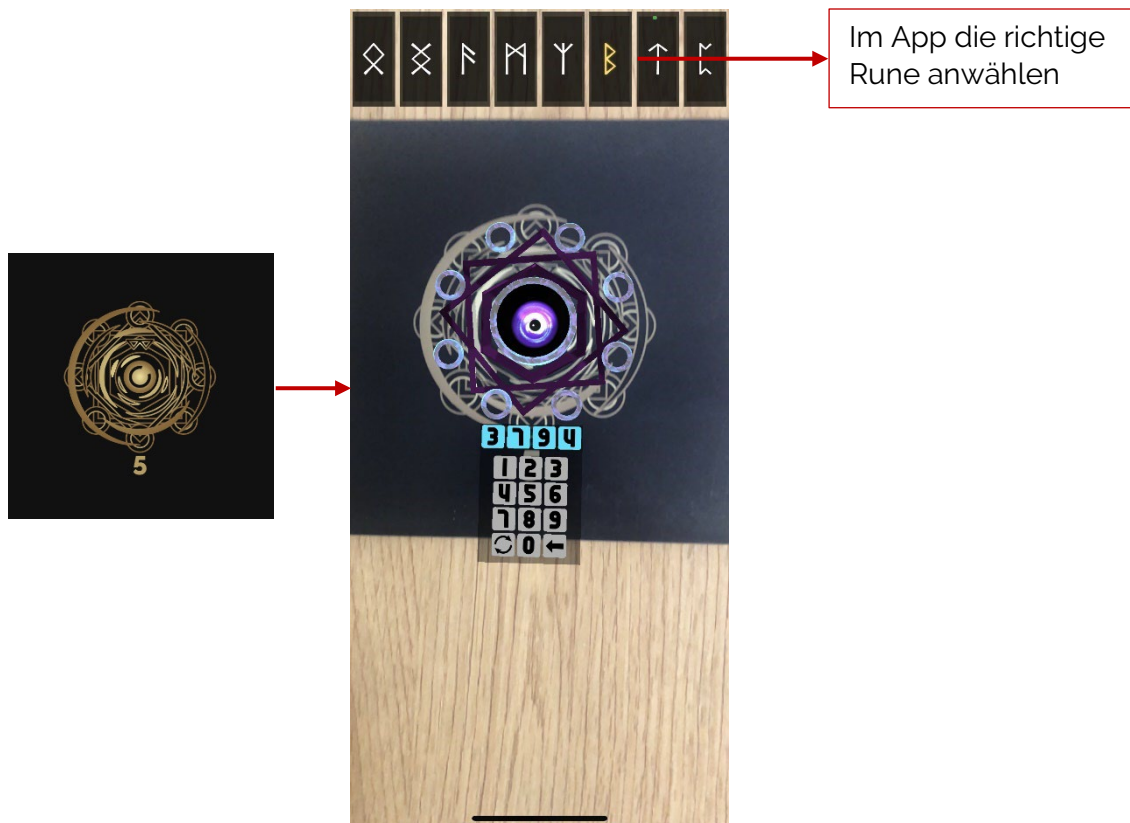
Dieses Rätsel kannst du erst lösen, wenn du das Geheimnis der Würfel und das Geheimnis des Kartenhauses gelöst hast.

--

Die Würfel zeigen die Reihenfolge an, während das Kartenhaus die Zahlen anzeigen:



Scanne den Briefumschlag 5 ein und gebe den Zahlencode 3 7 9 4 ein.



Labyrinth-Portal

Scanne die Labyrinth-Karte ein.

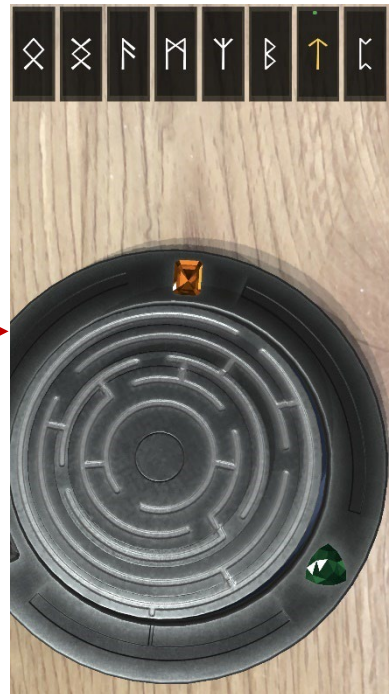


Im App die richtige Rune anwählen.

Nun müssen die Edelsteine eingesetzt werden, es hat insgesamt 6 Edelsteine in den Briefumschlägen.
Leg die drei Edelsteine-Kärtchen zur Labyrinth-Karte.



Sobald die drei Edelsteine eingesetzt sind, erscheint das Labyrinth: Durch tippen auf die Ringe bewegen sie sich.



Lösung des richtig eingestellten Labyrinths: nach ein paar Sekunden erscheint dann ein Schlüsselbart.

Diamant-Portal

Nun müssen die Edelsteine eingesetzt werden, es hat insgesamt 6 Edelsteine in den Briefumschlägen.

Leg die Edelsteine-Karten zur Diamant-Portal-Karte.



Im App die richtige Rune anwählen.

Portalringe erscheinen



Lösung des richtig eingestellten Labyrinths: Die Diamanten auf den Ringen müssen gleich ausgerichtet werden wie auf der Karte. Nach ein paar Sekunden erscheint dann ein Schlüsselkopf.



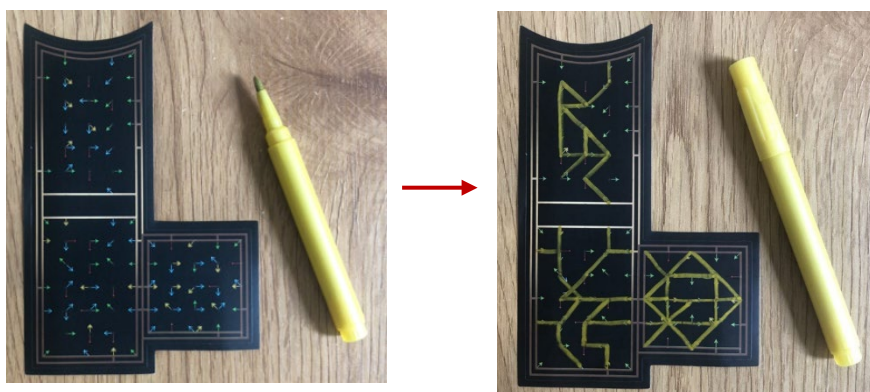


Schlüsselbart

Diesen Sticker kannst du erst korrekt bemalen, wenn du das Geheimnis der beiden Labyrinth-Portale gelöst hast.

--

Wenn du das Rätsel der Labyrinth-Portale gelöst hast, erscheint in einem Portal ein Schlüsselbart und im anderen ein Schlüsselkopf. Sie zeigen an, dass auf der Karte die Punkte mit blauen und gelben Pfeilen miteinander verbunden werden sollen und zeigen ebenfalls das Muster zur Kontrolle:



Endrätsel: Endfluch

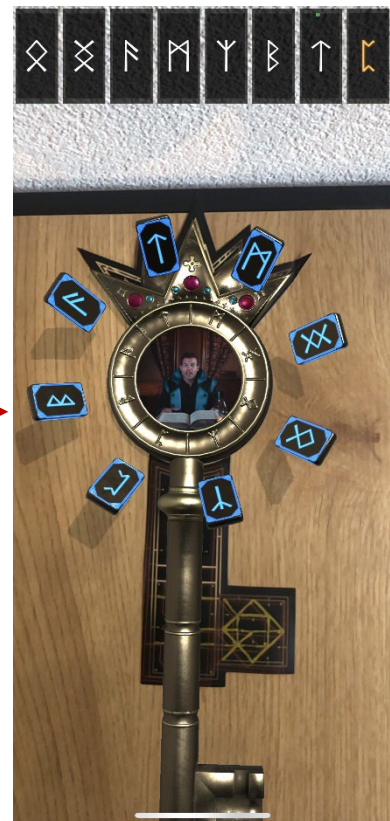
Dieses Rätsel kannst du erst lösen, wenn du das Geheimnis des Labyrinth-Portals und das Geheimnis des Kristall-Portals gelöst hast.

--

Werden die Rätsel der beiden Portale gelöst, sagt es, wie der Fluch gebrochen werden kann: In dem die Krone über den Fluch platziert wird und darunter den Schlüsselbart:



Mit der App einscannen: sobald alle drei Spielkarten vom App erkannt werden, hast du den Fluch gebrochen.



Sollte die App den richtig zusammengesetzten Gegen-Fluch nicht erkennen, versuche mit der Kamera nahe an die Mitte des Kreises heranzugehen und dann langsam die Distanz zu vergrößern.