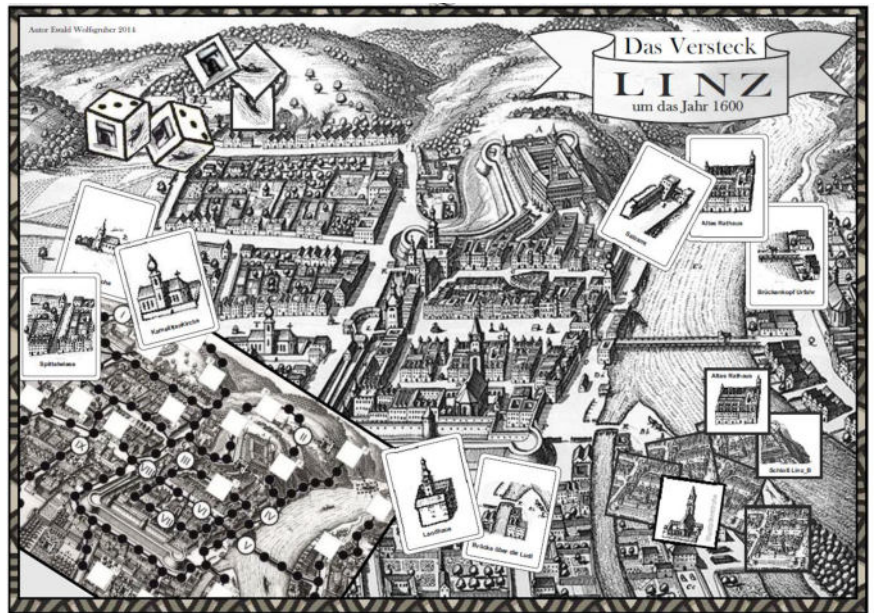


Linz 16 Jahrhundert – DAS VERSTECK

2 – 4 Spieler
Ab 10 Jahre

INHALT:

24 Gebäudekarten
9 Gebäudesteher (I-IX)
24 Versteckplättchen
8 Spielfiguren (je 2 pro Spieler)
2 Sonderwürfel
1 Spielplan
1 Spielregel
Geheimtürplättchen
Schiffplättchen
Merkzetteln
Alt Linz Schachtel



ZIEL:

Eigentlich ist eure Aufgabe ziemlich einfach, ihr braucht nur die drei Münzschätze von jeweils 800 Silbermünzen, die man aus der landesfürstlichen Münzstätte in Linz des 16. Jahrhunderts gestohlen hat, wiederfinden. Es wird vermutet, dass sie in drei verschiedene Verstecke verborgen worden sind!

Ihr sollt mit geschickten Fragen, durch taktischen Einsatz eurer Sonderaktionen, durch Herumziehen eurer Spielfiguren und Nachschauen bei den Verstecken, die richtigen Gebäudekarten herausfinden und gleichzeitig das richtige Versteckplättchen dazu finden. Hat man nun herausgefunden, welche drei Gebäudekarten fehlen, braucht man theoretisch (aber nur theoretisch) nur noch diese drei Versteckplättchen, um zu gewinnen. Praktisch schaut es etwas anders aus, und man muss kreuz und quer durch Linz fahren, um die richtigen zu finden.

SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält zwei Spielfiguren seiner Farbe, einen Stift, einen Merkzettel und je ein Schiff- und Geheimtürplättchen.

Nun werden alle 24 quadratischen Versteckplättchen verdeckt gemischt (Schrift nach unten) und mit dem Stadtbild nach oben beliebig auf den quadratischen Feldern von 1-24 am Spielplan verteilt.

Dann werden die 24 Gebäudekarten gemischt, die ersten drei kommen, so dass es niemand sieht, in die ALT LINZ SCHACHTEL. Diese wird neben dem Spielplan gelegt und kommt erst wieder bei DAS FINALE – ICH WEISS ES - TIPP ABGEBEN zum Einsatz.



Die nächsten neun Gebäudekarten kommen verdeckt in die neun (I bis IX) Gebäudesteher. Diese werden neben dem Spielplan aufgestellt.

Die restlichen 12 Gebäudekarten werden gleichmäßig verdeckt auf die Spieler verteilt. Bei 4 Spielern bekommt jeder 3 Gebäudekarten, bei 3 Spielern jeder 4 und bei 2 Spielern jeder 6.

Die Sonderwürfel werden auf den Spielplan gelegt. Der Spieler, der vor Kurzem am Linzer Hauptplatz war, beginnt!

AUFSTELLUNG:

Jeder Spieler stellt nun reihum im Uhrzeigersinn eine seiner Spielfiguren auf ein leeres schwarzes rundes Feld am Spielplan. Der letzte Spieler der eine Spielfigur aufgestellt hat darf nun als erster seine zweite Spielfigur auf ein leeres schwarzes rundes Feld Spielplan stellen und alle anderen kommen nun gegen den Uhrzeigersinn an die Reihe. Es darf am Spielbeginn nur jeweils eine Spielfigur auf einem Feld stehen!

Am Ende der Aufstellung müssen alle Spielfiguren einzeln auf einem schwarzen Feld stehen. Es ist auch verboten auf einem quadratischen Versteckplättchen (1-24), auf einem runden Gebäudefeld (I-IX) oder auf einem Sonderfeld (Schiff, Geheimtür) am Spielbeginn zu starten!

MERKZETTEL:

Jeder Spieler sollte seinen Merkzettel so vor sich hinlegen, dass kein anderer Mitspieler sehen kann was man aufgeschrieben hat. In das Feld Name, schreibst du deinen Namen (wie originell) und deine Spielfigurenfarbe.

Um leichter eine Übersicht zu erhalten, findet man links oben am Merkzettel die Reihe der Gebäude (I – IX) welche man besuchen sollte. Jede Nummer der Gebäude wo man schon war, wird hier durchgestrichen.

Links am Rand habt ihr die Reihe der Versteckplättchen (1 – 24) welche man besucht hat streicht man einfach durch!

Jetzt wird's schon komplizierter!

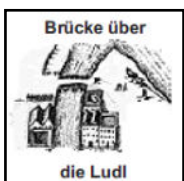
In der ersten Spalte sind alle Gebäude und Verstecke aufgelistet! Die ersten Orte 1-12 sind jeweils am Merkzettel, auf den Gebäudekarten und den Versteckplättchen mit Groß- und Kleinbuchstaben und von 13-24 sind sie alle mit GROSSBUCHSTABEN geschrieben um sie schneller am Merkzettel zu finden.

Die zweite Spalte gehören den Versteckplättchen, hier trägt man die Zahl vom Spielplan ein wo das Plättchen liegt.

In die dritte Spalte trägt man entweder die römische Gebäude Nummer, oder den Spielernamen ein von den man die Karte bekommen hat. Hier sollten am Ende drei Felder frei bleiben, welche identisch sein sollten mit den drei Karten in der ALTLINZ Schachtel! (falls man sich nicht irgendwo verschrieben hat ☐)

In die vierte Spalte kannst du deinen Tipp eintragen!!

VERSTECKPLÄTTCHEN:



Es gibt 24 Versteckplättchen mit den Zahlen 1 bis 24. Die Plättchen von 1 bis 24 sind beschriftet in Groß- und Kleinbuchstaben. Von 13 bis 24 sind alle mit GROSSBUCHSTABEN geschrieben.

GEBÄUDEKARTEN:

Es gibt 24 Gebäudekarten mit den Zahlen 1 bis 24. Auch die Karten sind von 1 bis 24 sind beschriftet in Groß- und Kleinbuchstaben und von 13 bis 24 sind alle mit GROSSBUCHSTABEN geschrieben.



| Gebäude besucht: I II III IV V VI VII VIII IX | | | | Plättchen besucht |
|---|-----------------------|------------------|----------|-------------------|
| LINZ im 1600 Jh. - DAS VERSTECK | | | | |
| Name | Versteckplättchen Nr. | Gebäudekarte Nr. | MEIN TIP | |
| Altes Rathaus | | | | 1 |
| Brücke über die Ludl | | | | 2 |
| Spittelwiese | | | | 3 |
| Brückenkopf Urfahr | | | | 4 |
| Kamelittenkirche | | | | 5 |
| Kapuzinerkirche | | | | 6 |
| Landhaus | | | | 7 |
| Martinskirche | | | | 8 |
| Salzamt | | | | 9 |
| Schloß Linz A | | | | 10 |
| Schloß Linz B | | | | 11 |
| Stadtpfarrkirche | | | | 12 |
| AM GRABEN | | | | 13 |
| BOOTSHAUS | | | | 14 |
| DREIFALTIGKEITSSÄULE | | | | 15 |
| ECKE HERRENSTRASSE | | | | 16 |
| HAUPTPLATZ_A | | | | 17 |
| HAUPTPLATZ_B | | | | 18 |
| HAUPTPLATZ BRUNNEN | | | | 19 |
| HOFGASSE | | | | 20 |
| PROMENADE | | | | 21 |
| SCHLOSSEINGANG | | | | 22 |
| STADTMAUER A | | | | 23 |
| STADTMAUER B | | | | 24 |

SONDERWÜRFELN:

Ein Sonderwürfel besteht aus vier Seiten mit den Werten 1 bis 4, und jeweils einer Seite mit dem SCHIFF- und dem GEHEIMGANG-Symbolen.



Jeden benützen Sonderwürfel legt man der Übersichtshalber auf den Spielplan. Somit weiß man das die Aktion schon ausgeführt worden ist.

SPIELFIGUREN BEWEGEN:

Der aktive Spieler würfelt zuerst einmal mit den beiden Sonderwürfeln gleichzeitig. Er hat die Möglichkeit, wenn der erste Wurf nicht seiner Vorstellung entspricht, einen oder beide Würfel noch einmal neu zu würfeln. Nach dem zweiten Wurf muss er nehmen was er gewürfelt hat! Ausnahme, er setzt als Sonderaktion eine eigene Gebäudekarte ein und darf ein drittes Mal würfeln!

Man kann, muss aber nicht, die vollen Augenzahlen fahren, der Rest verfällt und kann nicht für die zweite Figur genützt werden. Die Richtung in der ich mich bewege ist egal, ich darf nur nicht während meiner Bewegung die Richtung wechseln.

ZWEI AUGENZAHLEN EINSETZEN:

Hat ein Spieler mit jedem Würfel eine Augenzahl gewürfelt, kann er sie dazu benützen mit beiden Figuren zu ziehen. Dazu wird jeder Würfel einer Figur zugeordnet. Man kann aber auch die Augenzahlen zusammenzählen und nur eine Figur bewegen. Jede Figur die sich in einem Spielzug bewegt nennt man **AKTIVE FIGUR!**

Entschließt man sich mit beiden Figuren zu ziehen so sind **BEIDE FIGUREN AKTIV**. Möchte er nur mit einer Figur sich bewegen, um z.B. schneller voranzukommen, so ist nur diese **EINE FIGUR AKTIV**.

Hat man ein Symbol und eine Augenzahl gewürfelt hat man nur eine **AKTIVE FIGUR!**

Wurden zwei Symbole gewürfelt so hat man **KEINE AKTIVE FIGUR!**

AKTION EINER AKTIVEN FIGUR:

Mit einer **AKTIVEN FIGUR** kann man entweder eine Aktion machen und sich dann bewegen, oder umgekehrt.

ES GIBT DREI ARTEN VON AKTIONEN:

1. *Aktion auf einem quadratischen Versteckplättchenfeld (1-24):*

Steht oder landet man mit einer **AKTIVEN FIGUR** auf einem Versteckplättchenfeld, so kann man hier als Aktion das Plättchen anschauen, die Zahl auf seinem Merktzettel eintragen und wieder verdeckt auf das Spielfeld zurücklegen.

2. *Aktion auf einem runden Gebäudefeld (I-IX):*

Steht oder landet man mit einer **AKTIVEN FIGUR** auf einem Gebäudefeld, so kann man hier als Aktion die Karte vom Gebäudesteher (I-IX) anschauen, die römische Zahl auf seinem Merktzettel eintragen und wieder verdeckt in den Gebäudesteher stecken.

3. *Aktion auf einem Feld wo eine zweite oder mehrere Figuren stehen:*

Steht oder landet eine **AKTIVE FIGUR** auf ein Feld wo schon eine oder mehrere andere Figuren stehen, so kann man als Aktion einen Spieler nach einer seiner Gebäudekarten fragen. Dieser muss mir eine seiner Gebäudekarten verdeckt geben. Da er dir eine beliebige Karte von sich geben kann, solltest du dir merken welche du von ihm bekommen hast. Da du ihn öfters fragen musst um die Karten deiner Mitspieler zu erfahren, kannst du ihm beim nächsten Mal, falls er dir wieder die gleiche zeigen möchte, gleich sagen das du eine andere willst. Er muss dir dann eine andere zeigen. Übersiehst du es aber, hast du Pech gehabt und hast eine Aktion verschenkt!

Hat man also zwei AKTIVE FIGUREN kann man auch (im ideal Fall) zwei Mal seine Mitspieler befragen, Versteckplättchen oder Gebäudekarten nachschauen!

Hat man nur eine AKTIVE FIGUR, weil man sich mit dem zweiten Würfel ein Schiff- oder Geheimgangplättchen genommen hat, kann man auch nur einmal Nachschauen oder fragen. Das gleiche gilt auch wenn man die Augenwürfel zusammengezählt hat um mit einer Figur schneller vorankommen möchte.

Hat man sich für zwei Sonderplättchen entschieden, so hat man sogar KEINE AKTIVE FIGUR und kann auch keinen Mitspieler befragen oder eine Aktion machen. In diesen Fall bleibt nur die Möglichkeit eine SONDERAKTION in seinem Spielzug zu machen.

SONDERAKTION MACHEN:

Man kann einmal, wann man an der Reihe ist, eine SONDERAKTION machen. Diese Sonderaktion kann erfolgen wann man will!

1. Zwei gleiche Sonderplättchen ausspielen:

Für jeweils zwei gleiche Schiff- oder Geheimgangplättchen kann man ein beliebiges Versteckplättchen anschauen.

2. Eine eigene Gebäudekarte offen aufdecken:

Ein beliebiges Versteckplättchen anschauen

In einem beliebigen Gebäude die Gebäudekarte anschauen

Einmal einen Würfelwurf nochmal machen, d.h. man kann statt zweimal, dreimal seine Sonderwürfel würfeln.

SCHIFFSYMBOL am Spielplan:



Damit man über die Donau nach Urfahr kommt gab es im 16 Jahrhundert eine Holzbrücke. Um ohne der Holzbrücke die Ludl, die Donau oder den Donauarm zu überqueren benötigst du ein Schiffplättchen.

Die Schiffplättchenfelder gelten nicht als Bewegungsfelder, da du ja die Fährkosten mit dem Plättchen bezahlst. Um also vom Versteckplättchenfeld 20 zum Feld 21 ziehen zu können benötigst du nur eine gewürfelte 1 und das richtige Kärtchen. Die Kärtchen erhält man durch die Sonderwürfel.

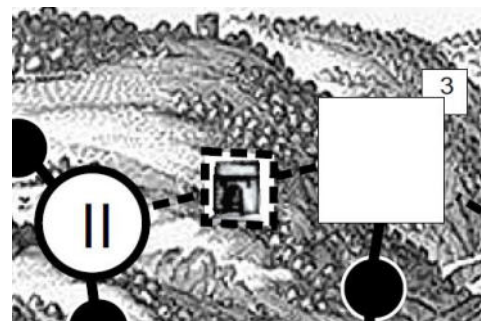


GEHEIMTÜRSYMBOL am Spielplan:



Damit du über die Hintergärten von Linz, dem Geheimweg von der Martinskirche zur Donau oder den Gang durch das Schloss benützen zu können benötigst du jeweils ein Geheimtürplättchen. Auch hier gelten die Geheimtürplättchen nicht als Bewegungsfelder, da du ja das Geheimnis kennst und dadurch mit dem Plättchen das Feld bezahlst.

Du möchtest z.B. von der Martinskirche (rundes Gebäudefeld II) über die Donau zum Versteckplättchenfeld 24 so benötigst du einen Augenzug mit einer 2 und jeweils eine Geheimtür- und ein Schiffsplättchen.



DAS FINALE – ICH WEISS ES - TIPP ABGEBEN

Nur wenn man an der Reihe ist kann man seinen Lösungstipp abgeben, ist er richtig dann hat man gewonnen und das Spiel endet sofort. Ist er aber falsch, scheidet man aus und man hat den anderen Mitspieler toll geholfen. Der Dank der anderen ist dir sicher (meistens eher der freundschaftliche Spott☺)

Folgender Ablauf muss eingehalten werden:

1. Man gibt bekannt welche Gebäudekarten man in der ALT LINZ SCHACHTEL vermutet. Die anderen Spieler können nun ihre Tipps mit den deinen Vergleichen und sich, falls sie ihn für brauchbar halten, notieren. Die ALT LINZ SCHACHTEL bleibt immer noch zu!
2. Nun deckt man die Versteckplättchen der Reihe nach, gut sichtbar auf. Stimmen sie mit den von dir vermuteten fehlenden Gebäudekarten zusammen, darfst du dir nun die drei Karten in der ALT LINZ SCHACHTEL anschauen. Aber mach es so dass die Karten kein anderer Mitspieler sehen kann!
3. Du schaust dir also die drei geheimen Gebäudekarten aus der ALT LINZ SCHACHTEL an und vergleichst sie mit den drei aufgedeckten Versteckplättchen. Sind die Versteckplättchen und die Gebäudekarten identisch legst du sie offen auf den Spielplan, das Spiel zu Ende und du hast gewonnen.
4. Ist aber nur einer von deinem Tipps falsch, so legst du sofort wieder alle drei Gebäudekarten in die ALT LINZ SCHACHTEL zurück! Du darfst keinen Tipp mehr abgeben, spielst aber noch weiter mit, damit dich die anderen Mitspieler noch nach deinen Handkarten fragen können!
5. Ist aber schon beim Aufdecken der Versteckplättchen ein Fehler aufgetaucht, was ziemlich leicht wegen einem Eingabefehler passieren kann, so wird kein weiteres Versteckplättchen mehr umgedreht und dein Zug endet sofort. Die offenen Versteckplättchen bleiben so für alle sichtbar liegen. Nachdem du aber immer noch nicht weißt welche drei Gebäudekarten sich in der ALT LINZ SCHACHTEL befinden darfst du noch einmal versuchen einen Tipp abzugeben, falls du noch dazu kommst.

Vielen Dank an das Archiv der Stadt Linz die uns kostenlos den Stich von Linz 16 Jahrhundert zur Verfügung gestellt haben!

Quelle Spielplan und Kartengraphiken: Archiv der Stadt Linz

| Gebäude besucht: I II III IV V VI VII VIII IX | | | | Plättchen besucht |
|---|-----------------------|------------------|----------|-------------------|
| LINZ im 1600 Jh. - DAS VERSTECK | | | | |
| Name | Versteckplättchen Nr. | Gebäudekarte Nr. | MEIN TIP | |
| Altes Rathaus | | | | 1 |
| Brücke über die Ludl | | | | 2 |
| Spittelwiese | | | | 3 |
| Brückenkopf Urfahr | | | | 4 |
| Kamelittenkirche | | | | 5 |
| Kapuzinerkirche | | | | 6 |
| Landhaus | | | | 7 |
| Martinskirche | | | | 8 |
| Salzamt | | | | 9 |
| Schloß Linz A | | | | 10 |
| Schloß Linz B | | | | 11 |
| Stadtpfarrkirche | | | | 12 |
| AM GRABEN | | | | 13 |
| BOOTSHAUS | | | | 14 |
| DREIFALTIGKEITSSÄULE | | | | 15 |
| ECKE HERRENSTRASSE | | | | 16 |
| HAUPTPLATZ_A | | | | 17 |
| HAUPTPLATZ_B | | | | 18 |
| HAUPTPLATZ BRUNNEN | | | | 19 |
| HOFASSE | | | | 20 |
| PROMENADE | | | | 21 |
| SCHLOSSEINGANG | | | | 22 |
| STADTMAUER A | | | | 23 |
| STADTMAUER B | | | | 24 |

Die Zahl des besuchten Versteckplättchen links durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Versteckplättchen Nr. eintragen!

Die römische Zahl des Gebäude oben durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Gebäudekarte Nr. eintragen.
Erhält man eine Gebäudekarte von einem Mitspieler trägt man statt der Zahl den Namen ein.

| Gebäude besucht: I II III IV V VI VII VIII IX | | | | Plättchen besucht |
|---|-----------------------|------------------|----------|-------------------|
| LINZ im 1600 Jh. - DAS VERSTECK | | | | |
| Name | Versteckplättchen Nr. | Gebäudekarte Nr. | MEIN TIP | |
| Altes Rathaus | | | | 1 |
| Brücke über die Ludl | | | | 2 |
| Spittelwiese | | | | 3 |
| Brückenkopf Urfahr | | | | 4 |
| Kamelittenkirche | | | | 5 |
| Kapuzinerkirche | | | | 6 |
| Landhaus | | | | 7 |
| Martinskirche | | | | 8 |
| Salzamt | | | | 9 |
| Schloß Linz A | | | | 10 |
| Schloß Linz B | | | | 11 |
| Stadtpfarrkirche | | | | 12 |
| AM GRABEN | | | | 13 |
| BOOTSHAUS | | | | 14 |
| DREIFALTIGKEITSSÄULE | | | | 15 |
| ECKE HERRENSTRASSE | | | | 16 |
| HAUPTPLATZ_A | | | | 17 |
| HAUPTPLATZ_B | | | | 18 |
| HAUPTPLATZ BRUNNEN | | | | 19 |
| HOFASSE | | | | 20 |
| PROMENADE | | | | 21 |
| SCHLOSSEINGANG | | | | 22 |
| STADTMAUER A | | | | 23 |
| STADTMAUER B | | | | 24 |

Die Zahl des besuchten Versteckplättchen links durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Versteckplättchen Nr. eintragen!

Die römische Zahl des Gebäude oben durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Gebäudekarte Nr. eintragen.
Erhält man eine Gebäudekarte von einem Mitspieler trägt man statt der Zahl den Namen ein.

| Gebäude besucht: | | | | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | Plättchen besucht |
|--|-----------------------|------------------|----------|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|-------------------|
| LINZ im 1600 Jh. - DAS VERSTECK | | | | | | | | | | | | | |
| Name | Versteckplättchen Nr. | Gebäudekarte Nr. | MEIN TIP | | | | | | | | | | |
| Altes Rathaus | | | | | | | | | | | | | 1 |
| Brücke über die Ludl | | | | | | | | | | | | | 2 |
| Spittelwiese | | | | | | | | | | | | | 3 |
| Brückenkopf Urfahr | | | | | | | | | | | | | 4 |
| Kamelittenkirche | | | | | | | | | | | | | 5 |
| Kapuzinerkirche | | | | | | | | | | | | | 6 |
| Landhaus | | | | | | | | | | | | | 7 |
| Martinskirche | | | | | | | | | | | | | 8 |
| Salzamt | | | | | | | | | | | | | 9 |
| Schloß Linz A | | | | | | | | | | | | | 10 |
| Schloß Linz B | | | | | | | | | | | | | 11 |
| Stadtpfarrkirche | | | | | | | | | | | | | 12 |
| AM GRABEN | | | | | | | | | | | | | 13 |
| BOOTSHAUS | | | | | | | | | | | | | 14 |
| DREIFALTIGKEITSSÄULE | | | | | | | | | | | | | 15 |
| ECKE HERRENSTRASSE | | | | | | | | | | | | | 16 |
| HAUPTPLATZ A | | | | | | | | | | | | | 17 |
| HAUPTPLATZ B | | | | | | | | | | | | | 18 |
| HAUPTPLATZ BRUNNEN | | | | | | | | | | | | | 19 |
| HOFASSE | | | | | | | | | | | | | 20 |
| PROMENADE | | | | | | | | | | | | | 21 |
| SCHLOSSEINGANG | | | | | | | | | | | | | 22 |
| STADTMAUER A | | | | | | | | | | | | | 23 |
| STADTMAUER B | | | | | | | | | | | | | 24 |

Die Zahl des besuchten Versteckplättchen links durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Versteckplättchen Nr. eintragen!

Die römische Zahl des Gebäude oben durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Gebäudekarte Nr. eintragen.
Erhält man eine Gebäudekarte von einem Mitspieler trägt man statt der Zahl den Namen ein.

| Gebäude besucht: | | | | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | Plättchen besucht |
|--|-----------------------|------------------|----------|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|-------------------|
| LINZ im 1600 Jh. - DAS VERSTECK | | | | | | | | | | | | | |
| Name | Versteckplättchen Nr. | Gebäudekarte Nr. | MEIN TIP | | | | | | | | | | |
| Altes Rathaus | | | | | | | | | | | | | 1 |
| Brücke über die Ludl | | | | | | | | | | | | | 2 |
| Spittelwiese | | | | | | | | | | | | | 3 |
| Brückenkopf Urfahr | | | | | | | | | | | | | 4 |
| Kamelittenkirche | | | | | | | | | | | | | 5 |
| Kapuzinerkirche | | | | | | | | | | | | | 6 |
| Landhaus | | | | | | | | | | | | | 7 |
| Martinskirche | | | | | | | | | | | | | 8 |
| Salzamt | | | | | | | | | | | | | 9 |
| Schloß Linz A | | | | | | | | | | | | | 10 |
| Schloß Linz B | | | | | | | | | | | | | 11 |
| Stadtpfarrkirche | | | | | | | | | | | | | 12 |
| AM GRABEN | | | | | | | | | | | | | 13 |
| BOOTSHAUS | | | | | | | | | | | | | 14 |
| DREIFALTIGKEITSSÄULE | | | | | | | | | | | | | 15 |
| ECKE HERRENSTRASSE | | | | | | | | | | | | | 16 |
| HAUPTPLATZ A | | | | | | | | | | | | | 17 |
| HAUPTPLATZ B | | | | | | | | | | | | | 18 |
| HAUPTPLATZ BRUNNEN | | | | | | | | | | | | | 19 |
| HOFASSE | | | | | | | | | | | | | 20 |
| PROMENADE | | | | | | | | | | | | | 21 |
| SCHLOSSEINGANG | | | | | | | | | | | | | 22 |
| STADTMAUER A | | | | | | | | | | | | | 23 |
| STADTMAUER B | | | | | | | | | | | | | 24 |

Die Zahl des besuchten Versteckplättchen links durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Versteckplättchen Nr. eintragen!

Die römische Zahl des Gebäude oben durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Gebäudekarte Nr. eintragen.
Erhält man eine Gebäudekarte von einem Mitspieler trägt man statt der Zahl den Namen ein.

| Gebäude besucht: | | | | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | Plättchen besucht |
|--|-----------------------|------------------|----------|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|-------------------|
| LINZ im 1600 Jh. - DAS VERSTECK | | | | | | | | | | | | | |
| Name | Versteckplättchen Nr. | Gebäudekarte Nr. | MEIN TIP | | | | | | | | | | |
| Altes Rathaus | | | | | | | | | | | | | 1 |
| Brücke über die Ludl | | | | | | | | | | | | | 2 |
| Spittelwiese | | | | | | | | | | | | | 3 |
| Brückenkopf Urfahr | | | | | | | | | | | | | 4 |
| Kamelittenkirche | | | | | | | | | | | | | 5 |
| Kapuzinerkirche | | | | | | | | | | | | | 6 |
| Landhaus | | | | | | | | | | | | | 7 |
| Martinskirche | | | | | | | | | | | | | 8 |
| Salzamt | | | | | | | | | | | | | 9 |
| Schloß Linz A | | | | | | | | | | | | | 10 |
| Schloß Linz B | | | | | | | | | | | | | 11 |
| Stadtpfarrkirche | | | | | | | | | | | | | 12 |
| AM GRABEN | | | | | | | | | | | | | 13 |
| BOOTSHAUS | | | | | | | | | | | | | 14 |
| DREIFALTIGKEITSSÄULE | | | | | | | | | | | | | 15 |
| ECKE HERRENSTRASSE | | | | | | | | | | | | | 16 |
| HAUPTPLATZ A | | | | | | | | | | | | | 17 |
| HAUPTPLATZ B | | | | | | | | | | | | | 18 |
| HAUPTPLATZ BRUNNEN | | | | | | | | | | | | | 19 |
| HOFASSE | | | | | | | | | | | | | 20 |
| PROMENADE | | | | | | | | | | | | | 21 |
| SCHLOSSEINGANG | | | | | | | | | | | | | 22 |
| STADTMAUER A | | | | | | | | | | | | | 23 |
| STADTMAUER B | | | | | | | | | | | | | 24 |

Die Zahl des besuchten Versteckplättchen links durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Versteckplättchen Nr. eintragen!

Die römische Zahl des Gebäude oben durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Gebäudekarte Nr. eintragen.
Erhält man eine Gebäudekarte von einem Mitspieler trägt man statt der Zahl den Namen ein.

| Gebäude besucht: | | | | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | Plättchen besucht |
|--|-----------------------|------------------|----------|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|-------------------|
| LINZ im 1600 Jh. - DAS VERSTECK | | | | | | | | | | | | | |
| Name | Versteckplättchen Nr. | Gebäudekarte Nr. | MEIN TIP | | | | | | | | | | |
| Altes Rathaus | | | | | | | | | | | | | 1 |
| Brücke über die Ludl | | | | | | | | | | | | | 2 |
| Spittelwiese | | | | | | | | | | | | | 3 |
| Brückenkopf Urfahr | | | | | | | | | | | | | 4 |
| Kamelittenkirche | | | | | | | | | | | | | 5 |
| Kapuzinerkirche | | | | | | | | | | | | | 6 |
| Landhaus | | | | | | | | | | | | | 7 |
| Martinskirche | | | | | | | | | | | | | 8 |
| Salzamt | | | | | | | | | | | | | 9 |
| Schloß Linz A | | | | | | | | | | | | | 10 |
| Schloß Linz B | | | | | | | | | | | | | 11 |
| Stadtpfarrkirche | | | | | | | | | | | | | 12 |
| AM GRABEN | | | | | | | | | | | | | 13 |
| BOOTSHAUS | | | | | | | | | | | | | 14 |
| DREIFALTIGKEITSSÄULE | | | | | | | | | | | | | 15 |
| ECKE HERRENSTRASSE | | | | | | | | | | | | | 16 |
| HAUPTPLATZ A | | | | | | | | | | | | | 17 |
| HAUPTPLATZ B | | | | | | | | | | | | | 18 |
| HAUPTPLATZ BRUNNEN | | | | | | | | | | | | | 19 |
| HOFASSE | | | | | | | | | | | | | 20 |
| PROMENADE | | | | | | | | | | | | | 21 |
| SCHLOSSEINGANG | | | | | | | | | | | | | 22 |
| STADTMAUER A | | | | | | | | | | | | | 23 |
| STADTMAUER B | | | | | | | | | | | | | 24 |

Die Zahl des besuchten Versteckplättchen links durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Versteckplättchen Nr. eintragen!

Die römische Zahl des Gebäude oben durchstreichen und dann die Zahl beim Feld Gebäudekarte Nr. eintragen.
Erhält man eine Gebäudekarte von einem Mitspieler trägt man statt der Zahl den Namen ein.