



Für 1 Person oder
ein Team ab 10 Jahren

ADVENTSKALENDER

Das intergalaktische Wettrennen



ACHTUNG! Schau dir das Spielmaterial (den anderen Block, die Decodiertafel, das Panoramabild usw.)
noch nicht genauer an! Lies **zuerst** diese Spielanleitung und führe alle Anweisungen genau aus.
Im hinteren Teil dieses Blockes findest du den Hilfe-Abschnitt. Du brauchst ihn erst später im Spiel.

HILFE-BLOCK und SPIELANLEITUNG

Beginne **HIER** zu lesen!

KOSMOS

Raum für Notizen



Spielanleitung

ADVENTSKALENDER

Das intergalaktische Wettrennen

Worum geht's?

Seit Monaten kennt der Kosmos kein anderes Thema: Das große 24-Tage-Rennen von Le Mond. Und du bist mit dabei! Dem Gewinner winkt neben Ruhm und Ehre diesmal auch das Recht, in Zukunft das äußerst lukrative Weihnachtsfest ausrichten zu dürfen! Klar, dass mehr Teams als je zuvor am Start sind. Während des Rennens stellst du dich Tag für Tag einem von 24 spannenden Rätseln. Die richtige Lösung verrät dir dabei immer, wo es am nächsten Tag weitergeht. Wirst du das Ziel erreichen?

WICHTIG: Schau dir vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer an und öffne keines der Türchen!** Warte damit, bis das Spiel dich im Text dazu auffordert. Lies dir zuerst diese Spielanleitung aufmerksam durch.

Spielmaterial

- 1 Story-Block: Erzählt Tag für Tag die Geschichte weiter
- 1 Hilfe-Block mit Spielanleitung: Hier findest du Hilfe, wenn du mal nicht weiterkommst
- 1 Decodiertafel inkl. 3 Decodierstreifen

und geheimes Zusatzmaterial zum Rätseln, versteckt hinter den 24 Türchen des Adventskalenders



Spielvorbereitung

Bevor du starten kannst, musst du die Decodiertafel vorbereiten. Nimm eine Schere und schneide die auf der Tafel abgebildeten drei Decodierstreifen sorgfältig entlang der gestrichelten Linien ab.

Jetzt fädelt du die drei Decodierstreifen waagrecht und genau wie hier abgebildet durch die entsprechenden Löcher auf der Decodiertafel – oben den roten, in der Mitte den blauen und unten den gelben.

Achtung: Es ist wichtig, dass du die Streifen **genau in dieser Reihenfolge** einsetzt! Achte darauf, dass du sie nicht durcheinanderbringst, sonst kannst du die Rätsel nicht lösen.

Auf der **Vorderseite der Decodiertafel** sind durch die mittleren Löcher nun die **Zahlen** sichtbar.



Auf der **Rückseite** siehst du auf jedem Decodierstreifen dann jeweils einen **Richtungspfeil** sowie ein **EXIT-Symbol**.

Beachte dabei immer nur die Pfeile und EXIT-Symbole, die **genau in der Mitte** untereinander stehen.



Damit ist die Decodiertafel einsatzbereit. Lege sie zusammen mit dem Story-Block auf den Tisch.

Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Zusätzlich benötigst du **Stifte** (am besten einen Kugelschreiber, einen schwarzen, wasserfesten Stift und einen **Blleistift**), mindestens eine **Schere**, eine **Taschenlampe** (oder ein Mobiltelefon mit Taschenlampefunktion) und bei Bedarf **Papier** für Notizen. Alles, was du sonst noch brauchst, wirst du hinter den Türen des Adventskalenders finden.

Wo ist der Spielplan?

In diesem Spiel ist der Adventskalender selbst dein Spielplan. Ergänzend dazu gibt es den **Story-Block**. Dort erfährst du, was genau geschehen ist, und findest jeden Tag ein einleitendes Kapitel, das die Geschichte weitererzählt. Sonst steht dir zu Beginn des Spiels nichts weiter zur Verfügung.

Rätsel lösen Schritt für Schritt

Führe **jeden Tag** die folgenden Schritte durch:

1. Trenne, wenn nicht anders angegeben, das aktuelle Kalenderblatt vorsichtig an der perforierten Linie aus dem Story-Block. Das Datum des aktuellen Tages findest du oben auf dem Blockblatt.
2. Lies das einleitende Kapitel.
3. Öffne das nächste Türchen, sobald du im Text dazu aufgefordert wirst. Dahinter findest du verschiedene Dinge, die dir helfen, das Rätsel des Tages zu lösen. Das können Rätsel-Karten und verschiedene seltsame Teile oder Gegenstände sein.
4. Löse das Rätsel. Du darfst und musst in der Regel alles nutzen, was du im aktuellen Raum oder im Story-Block findest. Nur so kannst du das aktuelle Rätsel lösen.



ACHTUNG:

- ➔ Um die Rätsel zu lösen, kannst du das **MATERIAL BESCHRIFTEN, FALTEN, ZERSCHNEIDEN ...** Alles ist erlaubt und manches sogar notwendig.
- ➔ Hebe das gesamte Spielmaterial auf, bis du den letzten Tag des Adventskalenders erreicht hast. **WIRF NICHTS WEG!** Du könntest es noch mal gebrauchen.
- ➔ Lies immer **NUR DAS AKTUELLE KALENDERBLATT**. Lies das nächste erst dann, wenn du mit dem nächsten Rätsel beginnen möchtest.

Bei welchem Türchen geht es weiter?

Wundere dich nicht, dass die Türchen deines Kalenders keine Zahlen haben. Nur das erste Türchen ist beschriftet.

Um am intergalaktischen Wettrennen teilzunehmen, rätselst du dich Schritt für Schritt von Türchen zu Türchen. Die Lösung des aktuellen Rätsels zeigt dir, wo es am nächsten Tag weitergeht. Und das funktioniert so:

Die Lösung jedes Rätsels ist immer ein **dreistelliger Zahlencode**. Den gefundenen Zahlencode stellst du mithilfe der drei Decodierstreifen auf der Decodiertafel ein. Beachte dabei immer die **korrekte Reihenfolge** der Ziffern.

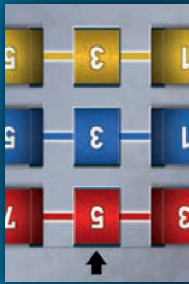
Hast du den Code eingestellt? Dann drehe die Decodiertafel um, **ohne dabei die Streifen zu verschieben**. Betrachte nun die Rückseite der Decodiertafel so, dass du den Text lesen kannst und der **Schritten nicht auf dem Kopf steht**. Nun siehst du im weiß markierten Bereich von oben nach unten **drei Richtungspfeile**.



Diese drei Richtungspfeile weisen dir den Weg zum nächsten Türchen. **Startpunkt ist immer dein aktuelles Türchen**. Von hier aus folgst du den Pfeilen von einem Türchen zum nächsten. Hast du alle drei Richtungsanweisungen genau befolgt, bist du bei einem Ziel-Türchen gelandet. Im nächsten Schritt überprüfst du, ob es auch das richtige ist.

Beispiel:

Die Lösung deines aktuellen Rätsels lautet 533. Diesen Code stellst du auf der Decodiertafel ein und drehst sie um. Auf der Rückseite findest du die Richtungspfeile: links, links oben, unten. Wenn dein Code richtig war, findest du an der angegebenen Stelle das Türchen für den nächsten Tag. Das kannst du im nächsten Schritt überprüfen.



Hinweis: Die Pfeile weisen dich im Spiel niemals über den Rand des Adventskalenders hinaus. Sollte dich eine Richtungsanweisung doch über den Adventskalender hinausführen, ist wahrscheinlich dein Lösungscode nicht richtig gewesen.

Hast du das richtige Ziel-Türchen gefunden?

Um das zu überprüfen, vergleichst du die drei EXIT-Symbole des Ziel-Türchens mit den drei EXIT-Symbolen auf deiner Decodiertafel.

➡ Stimmen die EXIT-Symbole NICHT überein?

Dann prüfe noch einmal genau deinen Weg. Hast du die Richtungsanweisungen vom Start- zum Ziel-Türchen genau befolgt? Wenn ja, dann ist wahrscheinlich dein Lösungscode nicht richtig. Schau dir das Rätsel noch einmal an. Hast du etwas übersehen? Solltest du einmal feststecken und nicht weiterkommen, nicht verzagen. Wirf einen Blick in den Hilfe-Block. Dort findest du zu jedem Rätsel Hinweise, die dir auf die Sprünge helfen. Eine Erklärung, wie du das Hilfesystem verwendest, findest du unten.

➔ Stimmen die EXIT-Symbole überein?

Dann hast du das Rätsel richtig gelöst und bist beim nächsten Türchen angekommen. **Schreibe das Datum des nächsten Tages in das dafür vorgesehene Feld** des neuen Türchens. Morgen startet dann das nächste Rätsel hier – natürlich erst, nachdem du das nächste Kapitel im Story-Block gelesen hast.

Beispiel:

Du hast das Rätsel des 1. Tages gelöst. Du gibst den Lösungscode ein und folgst den Richtungspfeilen auf der Decodiertafel. Am Ziel vergleichst du die EXIT-Symbole auf dem neuen Türchen mit der Decodiertafel. Sie stimmen überein, also trägst du eine „2“ in das leere Feld des Ziel-Türchens ein.



WICHTIG:

- ➔ Du musst die **Rätsel der Reihe nach lösen!** Das heißt: Du kannst und darfst immer erst mit dem nächsten Rätsel weitermachen und das nächste Türchen öffnen, wenn du den Code zuvor geknackt hast und das Spiel es dir im Text erlaubt!
- ➔ Alle Codes sind **logisch zu entschlüsseln**. Es geht also nicht darum, einfach alle möglichen Kombinationen auf der Decodiertafel auszuprobieren.
- ➔ Vergiss nicht, **das nächste Türchen zu beschriften!** Nur so weißt du am nächsten Tag sofort, wo es weitergeht.

Benötigst du Hilfe?

Falls du mal nicht weiterkommst, kann dir das Spiel Hilfestellungen geben. Du findest sie direkt im Anschluss an diese Spielanleitung. Zu jedem Code gibt es ein eigenes Hilfe-Blatt. Darauf findest du drei Hinweise, die dir bei der Lösung helfen.

Möchtest du eine Hilfestellung nutzen? Dann suche das Hilfe-Blatt mit dem entsprechenden Datum im Hilfe-Block. Faltest du nun den unteren Blattrand bis zur entsprechenden Markierung nach oben, wird der jeweilige Text sichtbar.

Jeder „**1. Tipp**“ gibt dir einen ersten nützlichen Hinweis und verrät dir, was du benötigst, um das entsprechende Rätsel lösen zu können.

Der „**2. Tipp**“ hilft dir konkreter, eine Lösung für das entsprechende Rätsel zu finden.

Die „**Auflösung**“ verrät dir den Lösungsweg und den richtigen Code für das Rätsel.

Scheue dich nicht, Hilfe-Texte zu nutzen, wenn du nicht weiterkommst.

Hinweis: Alle Bestandteile des Spiels wurden mit Sorgfalt gestaltet und verpackt. Sollten die Karten und seltsamen Teile in einem Raum einmal durcheinandergereiht sein, findest du unter kosmos.de/Wetrennen einen BEFÜLLUNGSPLAN des Adventskalenders. Er zeigt dir, wo die einzelnen Bestandteile hingehören. Lass den Kalender von einer am Spiel unbeteiligten Person sortieren. Dann kannst du das Spiel fortsetzen.

Bitte beachte: Der Adventskalender steckt voll abwechslungsreicher Rätsel. Damit alles funktioniert, muss jedes Exemplar einzeln von Hand zusammengebaut werden. Das geschieht natürlich äußerst sorgfältig und mit strengen Qualitätskontrollen. Trotzdem lassen sich Fehler leider nicht zu 100 % ausschließen. Sollte wider Erwarten doch einmal ein Teil fehlen, zögere nicht, dich an unseren Ersatzteilservice unter www.kosmos.de/servicecenter zu wenden. Wir helfen, so schnell es geht, oft schon innerhalb eines Tages.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn du das letzte Rätsel gelöst und das Ziel des intergalaktischen Wettrennens erreicht hast. Ein Hinweis wird dir dies mitteilen.

Das Spiel beginnt

Worauf wartest du? Jetzt geht es los! Nimm den Story-Block, schlag die erste Seite auf und lies die Einleitung. Das erste Rätsel beginnt auf dem Kalenderblatt „1. Dezember“. Wir wünschen dir viel Spaß!

Inka & Markus Brand und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.

Die Autoren:

Inka & Markus Brand leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen. Natürlich sind sie begeisterte Rätsel- und Live-Escape-Fans.



EXIT-Konzept: KOSMOS

Ralph Querfurth, Sandra Dochterermann
Illustration: Theresia Tobtschall
Cover-Illustration: Martin Hoffmann
Grafik: Fine Tuning
Story: Anne Rummennie
Redaktion: Christian Sachseneder
Technische Entwicklung: Monika Schall
Lektorat: Christian Wöllecke

ACHTUNG! Einzelteile dieses Adventskalenders haben funktionsbedingte scharfe Spitzen. Es besteht Verletzungsgefahr!

Art.-Nr. 684488

MADE IN GERMANY

Alle Rechte vorbehalten.

kosmos.de/servicecenter

70184 Stuttgart, DE

Pfizerstr. 5-7

Frankh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2024 KOSMOS

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

Hilfe

1. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Klaus hat sich den Raumschiff-Typ auf einer Visitenkarte notiert. Damit muss Rätsel-Karte A1 gemeint sein. Aber die Schriftzeichen dort am Rand sind kaum zu entziffern. Und warum ist die Telefonnummer in bunten Ziffern geschrieben? Anrufen musst du auf jeden Fall nicht! Rätsel-Karte A2 brauchst du hier nicht, die hebst du dir besser für später auf, aber das seltsame Teil „Glas-Untersetzer“ muss etwas mit der Lösung des Rätsels zu tun haben.

Benötigt: Rätsel-Karte A1, seltsames Teil „Glas-Untersetzer“, Kalenderblatt „1. Dezember“, Raum 1

2. TIPP

Wenn du Raum 1 genau betrachtest, siehst du dort die Visitenkarte direkt neben dem Glas-Untersetzer auf der Theke liegen. Das ist kein Zufall. Leg doch mal die beiden Dinge nebeneinander. Klaus meinte doch, sein Sternenshake habe im Weg gestanden, als er etwas notierte. Macht's klick? Dann kannst du bestimmt den richtigen Raumschiff-Typ herausfinden. Ist dir aufgefallen, dass die Typen-Bezeichnungen auf dem Kalenderblatt „1. Dezember“ bunt geschrieben sind?

AUFLÖSUNG

Legst du den Glas-Untersetzer mit der richtigen Seite leicht überlappend auf die Visitenkarte, dann fügen sich die Striche darauf mit den kryptischen Schriftzeichen am Rand der Visitenkarte zu einem lesbaren Text zusammen: Dort steht TYP IHF.

Eines der Raumschiffe auf dem Kalenderblatt „1. Dezember“ hat genau diese Bezeichnung. Sie ist in folgenden Farben geschrieben: **IHF**. Nun musst du nur noch die farblich passenden Ziffern aus der Telefonnummer auf Rätsel-Karte A1 heraussuchen, dann kannst du die Typenbezeichnung in einen Code „übersetzen“.

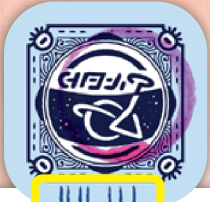
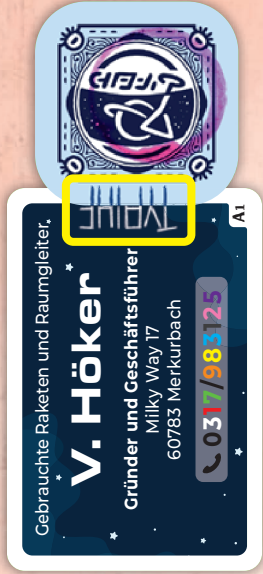
Der Code lautet **713**.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite.

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **2** in das Feld auf diesem Türchen.



Hilfe

2. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Du sollst den Motor anlassen und findest 5 mögliche Zündschlüssel. Sie alle passen in die Zündvorrichtung auf dem Kalenderblatt „2. Dezember“, aber welcher ist der richtige? Beachte die Notiz am Boden von Raum 2. Dort steht: „Ein Planet kann helfen, auch bei der Reihenfolge.“ Doch welcher Planet soll das sein? Findest du einen Hinweis auf das Aussehen bzw. die Farbe des gesuchten Planeten?

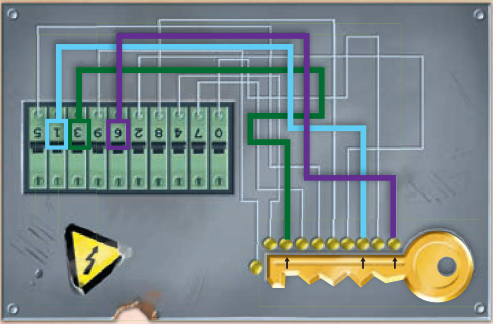
Benötigt: 5 seltsame Teile „Schlüssel“, Raum 2, Kalenderblatt „2. Dezember“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Das Wort „Planet“ auf der Notiz in Raum 2 ist rot geschrieben. Schau dir das Panorama auf der Box des Adventskalenders an. Zwischen den Türen findest du dort genau einen roten Planeten. Er ist von auffällig geformten Kratern überzogen. An was erinnern diese Formen bloß? Kann dieser Planet dir helfen, den richtigen Schlüssel zu identifizieren? Und falls ja, wie ist der Hinweis mit der Reihenfolge gemeint?

AUFLÖSUNG

Legst du die Schlüssel nacheinander an den Planeten an, findest du einen, dessen Schlüsselart genau zur Form des Kraters auf der Planetenoberfläche passt. Das ist der richtige Schlüssel. Setze ihn in die Zündvorrichtung ein, dann zeigen die Pfeilmarkierungen auf dem Schlüssel auf drei goldene Kontakte. Folge bei jedem der Kontakte der dünnen Linie. So findest du die Zahlen 6, 1 und 3. Um die richtige Reihenfolge herauszufinden, schaust du dir noch einmal den roten Planeten an. Er trägt drei auffällige Striche nebeneinander, einen kurzen, einen langen und einen mittellangen. Die Reihenfolge ist also: Klein – Groß – Mitte. Der Code lautet **163**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **3** in das Feld auf diesem Türen.

Hilfe

3. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

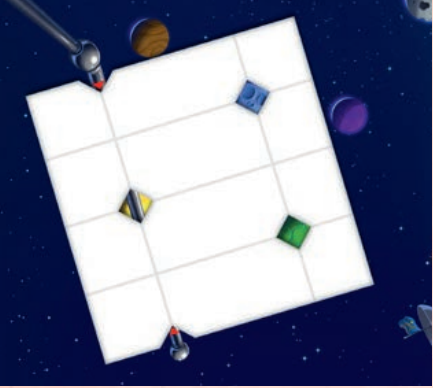
In Raum 3 siehst du die Startflage wehen, von der im Text die Rede ist. Dort hängt sie noch an einem eisernen Mast zwischen zwei roten Dreiecken. Das muss der Moment sein, kurz bevor sie sich vom Mast gelöst hat. Du erkennst auch noch ein paar der am Rennen teilnehmenden Raumschiffe. Obwohl ihr Vorsprung bereits wächst, sind ihre Startnummern noch klar erkennbar. Und nun? Wozu hast du das Taschentuch erhalten?

Benötigt: Rätsel-Karte C1, seltsames Teil „Taschentuch“, Raum 3, Kalenderblatt „3. Dezember“, Box des Adventskalenders, Schere

2. TIPP

Auf dem Kalenderblatt „3. Dezember“ findest du eine Schablone, die du offenbar ausschneiden sollst. Leg sie auf das Taschentuch und schneide dann die Ecken ab. Falte das Taschentuch auseinander. Erinnert dich das Ergebnis an etwas? Genau, es ähnelt der weißen Startflage in Raum 3. Finde einen Platz, wo du sie aufhängen kannst. Der Rest wird sich dann fast von selbst ergeben, sofern du auf die Farben achtest.

AUFLÖSUNG



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine 4 in das Feld auf diesem Türchen.

Das auseinandergefaltete Taschentuch hat **drei rechteckige Löcher** in der Mitte und zwei **dreieckige Einkerbungen** am Rand. Die beiden Einkerbungen passen genau zwischen die beiden roten Dreiecke am leeren Fahnenmast innen auf dem Kalenderdeckel. Wenn du das Taschentuch dort aufspannst, siehst du durch die rechteckigen Löcher drei bestimmte Plaketen: einen grünen, einen blauen und einen gelben. Das ist kein Zufall, denn die Farben passen zu drei der Raumschiffe in Raum 3. So kannst du die Farben in Ziffern übersetzen: Grün = 2, Blau = 8, Gelb = 1. Die Rätsel-Karte C1 verrät dir die Reihenfolge. Der Code lautet **281**.

Hilfe

4. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Der Text auf dem Kalenderblatt „4. Dezember“ enthält zwei Wörter in Großbuchstaben. Sie scheinen wichtig zu sein. Die Abbildung der Sternenkarten auf der Rückseite ist auch sehr interessant. Hoffentlich hast du in den letzten Tagen auch alles aufgehoben und nichts im Müll entsorgt! Dann wirst du ohne Schwierigkeiten drei Zahlen finden.

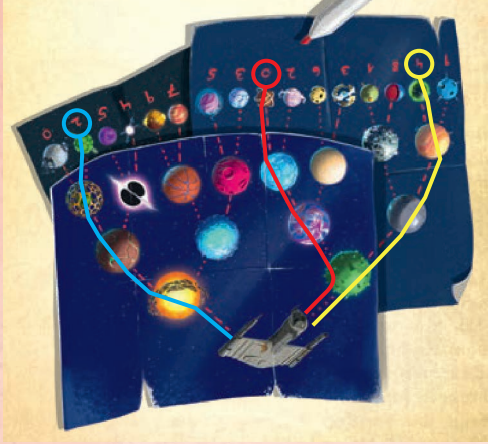
Benötigt: Rätsel-Karten A2, B1, C2 und D1, Kalenderblatt „4. Dezember“

2. TIPP

Der Hinweis der IMB-Gründerin könnte hilfreich sein. Darin sind zwei Wörter hervor- gehoben: „KURZ“ und „LANG“. Das lässt vielleicht an Morsezeichen denken. Auch die Striche und Punkte auf den Rätsel-Karten A2, B1 und C2 könnten in diese Richtung weisen. Tatsächlich brauchst du hier aber gar kein Morsealphabet. Schau dir die Sternenkarten auf dem Kalenderblatt „4. Dezember“ an. Siehst du darauf die roten Markierungen? Hm, da sind gestrichelte und gepunktete Linien, und sie führen zu Zahlen. Wenn du doch nur einen Hinweis auf die richtige Reihenfolge hättest ...

AUFLÖSUNG

Rätsel-Karte D1 gibt dir die Reihenfolge vor: A, B, C. Zuerst beachtest du also die Rätsel-Karte A2, darauf siehst du zwei Punkte und zwei Striche. Jetzt benötigst du die Sternenkarten auf dem Kalender- blatt. Du startest immer oben, bei deinem Raumschiff. Folge zuerst der gepunkteten Linie zu dem grünen Planeten. Darunter folgst du noch mal den Punkten. Dann folgst du den Strichen und ein letztes Mal den Strichen. Du endest bei einem kleinen Planeten und der Zahl 0. Das ist die erste Ziffer für den Code.



Rätsel-Karte B1 führt dich analog über Strich, Strich, Punkt zur Zahl 2. Rätsel-Karte C2 führt über Punkt, Strich, Strich zur 4. Der Code lautet also **024**.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine 5 in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

5. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Irgendwie musst du den Text auf Rätsel-Karte E1 übersetzen. Das geht aber nur, wenn du Murrelorianisch lernst. Aber wie? Wer – oder besser: **was** – kann dir die Sprache beibringen? Vielleicht der Notizzettel auf dem Kalenderblatt „5. Dezember“? An was erinnert dich die Skizze darauf? Wenn du das herausfindest, wirst du im Handumdrehen Murrelorianisch verstehen. Umdrehen ist ein gutes Stichwort! Nimm die Box des Adventskalenders in die Hand und dreh sie um ...

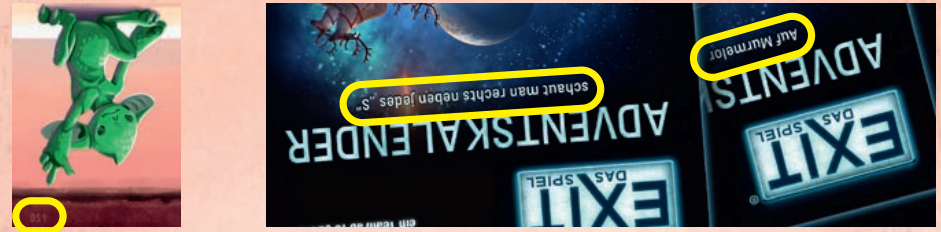
Benötigt: Rätsel-Karte E1, Kalenderblatt „5. Dezember“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Die Skizze auf dem Notizzettel zeigt zwei überlappend liegende EXIT®-Blöcke. Auf der Unterseite der Adventskalender-Box findest du zwei genauso angeordnete Blöcke. Schau sie dir näher an, vor allem die Stellen, die auf dem Notizzettel mit Pfeilen markiert sind. Dort steht eine geheime Botschaft, die dir beim Übersetzen von Rätsel-Karte E1 hilft. Das Ergebnis hat etwas mit den Murrelorianern auf der Rückseite vom Kalenderblatt „5. Dezember“ zu tun. Eine Sache ist noch wichtig: Hast du auf dem Kalenderblatt gelesen, dass es ausnahmsweise besser wäre, es NICHT aus dem Story-Block zu trennen? Was könnte dieser Rat bedeuten?

AUFLÖSUNG

*Auf Murrelor schaut man rechts neben jedes „S“ steht in den Unterteilen der beiden Blöcke auf der Unterseite der Adventskalender-Box. Nimm Rätsel-Karte E1 zur Hand und beachte nun nur die Buchstaben des Textes, die rechts neben einem „S“ stehen. Du erhältst: „Der grüne Murrelorianer zeigt dir wo“. Den grünen Murrelorianer findest du ganz oben auf der Rückseite vom Kalenderblatt „5. Dezember“. Seine Finger zeigen nicht etwa eine Zwei, nein, er deutet auf etwas. Er deutet auf den oberen Rand des Kalenderblattes und zeigt dir damit an, **wo** du suchen sollst. Und tatsächlich, dort oben im roten Rand findest du eine kleine Zahl. Der Code lautet **450**.*



Kannst du die Zahl nicht sehen, dann biege die Blätter des Story-Blockes an der Stelle vorsichtig etwas auseinander. Solltest du das Kalenderblatt aus dem Block getrennt haben, musst du es natürlich an seine ursprüngliche Stelle halten, um den Code finden zu können.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:  Schreibe eine 6 in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

6. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Auf Schlaraffia findest du zwei Schilder, eines in Raum 6, eines auf dem Kalenderblatt „6. Dezember“, die dir beim Rätseln helfen. Beachte zuerst das Schild im Raum. Es verrät dir, dass du zunächst Zahlen aus Zuckerguss finden solltest. Aber wie? Das hat bestimmt etwas mit den drei Nüssen auf dem Schild zu tun, genauso wie mit den leckeren Lebkuchen auf den Rätsel-Karten F1-F4. Das andere Schild **auf dem Kalenderblatt** brauchst du erst im zweiten Schritt.

Benötigt: Rätsel-Karten F1-F4, Raum 6, Kalenderblatt „6. Dezember“, Decodiertafel

2. TIPP

Auf den Lebkuchen siehst du sehr symmetrisch angeordnete weiße Zuckerguss-Linien. Darauf kleben in wildem Muster verschiedene Nüsse. Such dir nacheinander immer eine Nuss-Sorte aus und betrachte NUR die Linien, auf denen eine davon klebt. Am besten beginnst du mit der Walnuss. Welche Form ergeben die zugehörigen Linien? Solltest du die Zuckerguss-Zahlen gefunden haben, ist dein Job diesmal noch nicht getan. Du brauchst nun noch das Schild auf dem Kalenderblatt „6. Dezember“. Da ist die Rede von „streifenfreier“ Sicht. Hm, wo gibt es Streifen? Natürlich, auf der Decodiertafel.

AUFLÖSUNG



Betrachtest du nur die Zuckerguss-Linien, auf denen Walnüsse kleben, formen diese auf jeder Rätsel-Karte einen Buchstaben. Du erhältst L, N, U, L. Richtig sortiert ergibt das NULL. Analog erhältst du für die Mandel VIER und für die Pistazie NEUN. Das ist noch NICHT der Code. Du brauchst noch einen zweiten Schritt:

Schiebe die Streifen der Decodiertafel beiseite. Bei „streifenfreier“ Sicht erkennst du, dass dort dieselben Nüsse noch einmal abgebildet sind. Schiebe die Decodier-Streifen wieder zurück und zwar jeweils an bestimmte Positionen. Schiebe den blauen Streifen so zurecht, dass die Walnuss von der Zahl 0 abgedeckt wird. Decke die Mandel mit der Zahl 4 des roten Streifens und die Pistazie mit der Zahl 9 des gelben Streifens ab. Nun kannst du auf der Decodiertafel den Code ablesen. Er lautet **737**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine 7 in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

7. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Um die 9 Tarotkarten bzw. die Rätsel-Karten G1–G9 richtig zu legen, musst du nur Schritt für Schritt die Anleitung auf dem Kalenderblatt „7. Dezember“ befolgen. Beachte, dass jede Rätsel-Karte oben auf der Vorderseite eine römische Zahl trägt. Achte auch darauf, wann Karten offen oder verdeckt platziert werden sollen. Ja, du darfst dich frei entscheiden, ob du drei-, fünf- oder siebenmal abhebst, bevor du weitermachst. Hast du alles befolgt, solltest du auf den Hinweis in Raum 7 achten.

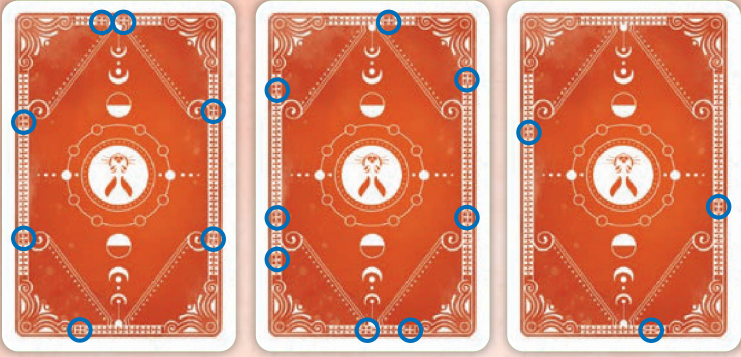
Benötigt: Rätsel-Karten G1–G9, Kalenderblatt „7. Dezember“, Raum 7

2. TIPP

Hast du die Anweisung zum Legen deiner Tarotkarten exakt befolgt? Gut. Dann wagen wir die Prognose, dass du auf magische Weise die Tarotkarten Magier (I), Hohepriesterin (II) und die Liebenden (VI) in der Hand hältst. Wenn dem nicht so ist, hast du die Legeregeln nicht genau genug befolgt. Wenn wir recht haben, **„agierst“** du nun **„umsichtig“**, indem du die Karten umdrehst und dort die Rückseiten **„genau“** betrachtest. Fällt dir eine Unregelmäßigkeit auf? Wer zählen kann, ist übrigens klar im Vorteil.

AUFLÖSUNG

Diese Tarotkarten sind schon was Tolles. Wenn du die Legeregeln exakt befolgst, hast du am Ende **immer** den Magier (I bzw. G1), die Hohepriesterin (II bzw. G2) und die Liebenden (VI bzw. G6) in der Hand. Dreh die Karten um und untersuche auf den Rückseiten ganz genau das Muster am Rand. Schnell erkennst du Unregelmäßigkeiten. Auf jeder Karte sind ein paar wenige der kleinen Quadrate dunkler als der Rest. Zähle die Unregelmäßigkeiten auf jeder Karte. Du findest auf der ersten Karte 3, auf der nächsten 8 und auf der letzten 7 Stück. Von klein nach groß bilden diese Zahlen den Code **378**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:

Schreibe eine 8 in das Feld auf diesem Türchen.



Hilfe

8. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

HINWEIS: Dir fehlt das räumliche Vorstellungsvermögen und das Rätsel ist zu schwer? Kein Problem! Löse stattdessen das ultimative **Ersatzrätsel**. Du findest es auf der vorletzten Seite im Hilfe-Block.

Beim Rätsel vom 8. Dezember musst du einen Zauberwürfel aus dem inneren und natürlich im Kopf lösen. Versetze dich gedanklich in Raum 8 und „schließe“ das Türchen hinter dir. Du brauchst jetzt nur zwei 90°-Drehungen, um den Zauberwürfel „farbrein“ zu lösen. Der untere Monitor auf dem Kalenderblatt „8. Dezember“ zeigt vier Möglichkeiten. Eine davon ist richtig. Doch welche?

Benötigt: Rätsel-Karte H1, Kalenderblatt „8. Dezember“, Raum 8 inklusive Türchen-Innenseite

2. TIPP

Der Monitor auf dem Kalenderblatt zeigt u. a. diese zwei Drehungen: Diese beiden benötigst du zum Lösen des Zauberwürfels. Drehe zu-nächst die obere waagrechte Ebene des Würfels um 90° gegen den Uhrzeigersinn. Bedenke, dass sich alle Zahlen der oberen **Reihe** auf allen vier Seitenwänden „mitdrehen“ und dass sich genauso die gesamte **Deckfläche** um 90° dreht. Anschließend musst du die rechte senkrechte Ebene um 90° „nach hinten“ drehen. Bedenke auch hier, was sich alles mitdreht. Jetzt wäre der Würfel „farbrein“ gelöst. Rätsel-Karte H1 zeigt dir, wo du nun die Code-Zahlen findest.



AUFLÖSUNG

Hast du den Würfel in Gedanken farbrein gelöst? Als Hilfestellung zeigen wir dir hier, wie der Würfel aufgeklappt aussehen und wie er sich dann im Zuge der zwei Drehungen schrittweise verändern würde:



Vergleiche das Ergebnis nun mit der räumlichen Würfel-Darstellung auf Rätsel-Karte H1. Die gelbe Fläche muss links sein, dann ist die Decke orange, die Rückwand rot und der Boden blau. Weil du dich nur für die mit einem X markierten Stellen interessierst, sind die Seiten Grün und Weiß für dich uninteressant. Das auf Rätsel-Karte H1 an der Decke markierte Feld trägt auf dem Würfel die Zahl 6. Das in unserer Lösung manche Zahlen um 90° oder 180° gedreht stehen, kannst du ignorieren. Auf der Rückwand ist Feld 0 und am Boden Feld 4 markiert. Sortiert nach „oben, unten, hinten“ lautet der Code **640**.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite.

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **9** in das Feld auf diesem Türchen.



Hilfe

9. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Die Rätsel-Karten 11 und 12 erklären, welche Regeln für die Fotoaufnahmen der Satelliten gelten. Außerdem findest du auf den Rätsel-Karten 13–16 vier Fotos, von jedem der vier Satelliten in Raum 9 eines. Damit sollte es dir gelingen, die 9 Meteoroiden, die du als seltsame Teile in Raum 9 gefunden hast, auf dem Raster auf dem Kalenderblatt „9. Dezember“ zu platzieren. Du musst nur noch herausfinden, aus welcher Richtung die Fotos jeweils gemacht wurden. Es gibt nur eine einzige mögliche Lösung.

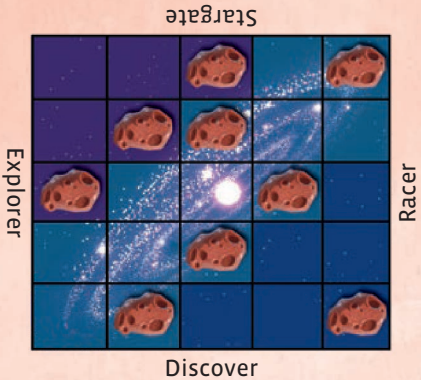
Benötigt: Rätsel-Karten 11–16, 9 seltsame Teile „Meteoroiden“, Kalenderblatt „9. Dezember“, Raum 9 inkl. Türchen-Innenseite

2. TIPP

Eines der Fotos kannst du eindeutig einem der Satelliten zuordnen. Das Foto auf Rätsel-Karte 14 kann nur von der Türchen-Innenseite aus aufgenommen worden sein, denn nur von dort kann die kleine Sonne rechts oben im Bild erscheinen. Das ist also Satellit Stargate. Platziere die 5 Meteoroiden, die er „sieht“, gemäß den Regeln der Rätsel-Karten 11 und 12. Stargate würde auf dem Kalenderblatt „von unten nach oben“ auf das Raster mit der Galaxie blicken. Jetzt wird klar, das Foto von rechts muss einen großen Meteoroiden in der Mitte zeigen. Es kann nur das von Explorer (13) sein. Auf diese Weise kannst du schlussfolgern, welcher der beiden übrigen Satelliten Discover und welcher Racer ist. Liegen alle Meteoroiden korrekt, musst du für den Code nur ein wenig zählen.

AUFLÖSUNG

Stargate befindet sich gegenüber der Sonne, er blickt also von unten auf das Raster. Explorer befindet sich rechts, links schwebt Racer, Discover schaut von oben auf das G-Raster. Durch ihre Fotos kannst du die 9 Meteoroiden auf dem Raster platzieren. Das Raster ist in drei farblich unterschiedliche Bereiche geteilt: Zähle, wie viele Meteoroiden sich in jedem davon befinden. Im hellblauen Bereich mit der Galaxie sind 5, im dunkelblauen Bereich 1 und im violetten Bereich 3 Meteoroiden. Der Code lautet also **513**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **10** in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

10. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Am besten hörst du heute mal auf Klaus. Auch wenn er sonst etwas zerstreut wirkt, hat er diesmal wirklich recht. Sieh dich in Raum 10 gut um und nutze dafür auf jeden Fall den Spiegel. Streck deine Hand mitsamt Spiegel durch das Türchen und untersuche alle Ecken. Falls es dir im Raum zu dunkel ist, nutze ruhig eine Taschenlampe. Hast du etwas gefunden? Gut! Dann kannst du es bestimmt für Rätsel-Karte J1 gebrauchen. Die zeigt nämlich ein Koordinatensystem!

Benötigt: Rätsel-Karte J1, seltsames Teil „Spiegel“, Raum 10, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Hast du mit dem Spiegel alles in Raum 10 abgesehen? Auch direkt oben unter dem Rahmen des Türchens? Dort sind auf der Innenseite der kalenderschachtel nämlich ein paar Koordinaten versteckt. Mit ihnen kannst du genau drei Felder des Rasters auf Rätsel-Karte J1 bestimmen. Und nun? Na überleg doch mal. Erinnerst dich das Raster auf Rätsel-Karte J1 nicht an irgendetwas? Es sind 4 Reihen mit jeweils 6 Feldern, macht 24 Felder insgesamt ...

AUFLÖSUNG

Wenn du mit dem Spiegel innerhalb von Raum 10 die Innenseite der Adventskalender-Box absuchst, findest du knapp oberhalb der Türchen-Öffnung folgende Koordinaten: H/M, H/D und E/C. Sie bestimmen drei Felder des Rasters auf Rätsel-Karte J1. Die drei des Rasters entsprechen dabei genau den Türchen des Adventskalenders. Die drei Koordinaten verweisen also auf die Türchen 5, 8 und 2. Der Code lautet somit **582**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:

Schreibe eine **11** in das Feld auf diesem Türchen.



Hilfe

11. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Auf dem Kalenderblatt „11. Dezember“ sind drei Worte fett gedruckt: „Schrauben miteinander verbinden“. Du findest vier verschiedene Schrauben an der Wand in Raum 11, dort sind sie in einem Quadrat angeordnet. Außerdem findest du die gleichen Schrauben auch auf der Rückseite des Kalenderblattes. Hier stehen sie in zahlreichen Reihen untereinander, als würde es um ganz bestimmte Abfolgen gehen. Probiere doch mal, die Schrauben im Raum gedanklich in diesen Abfolgen zu verbinden. Was kommt dabei heraus?

Benötigt: Rätsel-Karten K1–K3, Kalenderblatt „11. Dezember“, Raum 11, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Verbinde die Schrauben im Raum gedanklich in den Abfolgen, die auf dem Kalenderblatt angegeben sind. Dann ergibt sich aus jeder Zeile eine geometrische Form. Die erste Zeile führt vom Kreuz zum Schütz, dann zum Stern und zum Sechseck. Das ergibt ein eckiges „U“; Die nächsten beiden Zeilen ergeben jeweils ein gespiegeltes „L“ usw. Und nun? Ist dir aufgefallen, dass die Verbindungslinien auf dem Kalenderblatt drei Farben haben? Dieselben Farben findest du auf den Rätsel-Karten K1–K3. Das heißt, die erste Zeile ergibt also ein **blaues** eckiges „U“. Betrachte Rätsel-Karte K1. Findest du dort einen Buchstaben, der von so einer Form umrahmt ist? Na, klingelt's?

AUFLÖSUNG

Mithilfe der Rätsel-Karten K1–K3 kannst du die geometrischen Formen in Buchstaben übersetzen. Denn auf K1 ist zum Beispiel der Buchstabe „T“ von einer Art blauem eckigen „U“ umrahmt. Das gespiegelte grüne „L“ wird mit Rätsel-Karte K2 zu einem „A“. Übersetze so jede einzelne Zeile und du erhältst das Wort

„TASCHENUHR“.



Der Code lautet also **246**.

Eine Taschenuhr findest du auf der Unterseite des Adventskalenders. Ihre Zeiger zeigen auf die römischen Zahlen 2, 4 und 6. Solltest du Zweifel bezüglich der Reihenfolge haben, ein Pfeil oben auf dem Ziffernblatt empfiehlt den Uhrzeigersinn.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **12** in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

12. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Du hast in Raum 12 vier Puzzleteile gefunden. Worauf wartest du? Was lässt sich aus den Teilen legen? Könnten das nicht die Umrisse von Tieren werden? Und sind da nicht auch auffällige Stein tafeln mit Tieren in Raum 12 zu sehen?

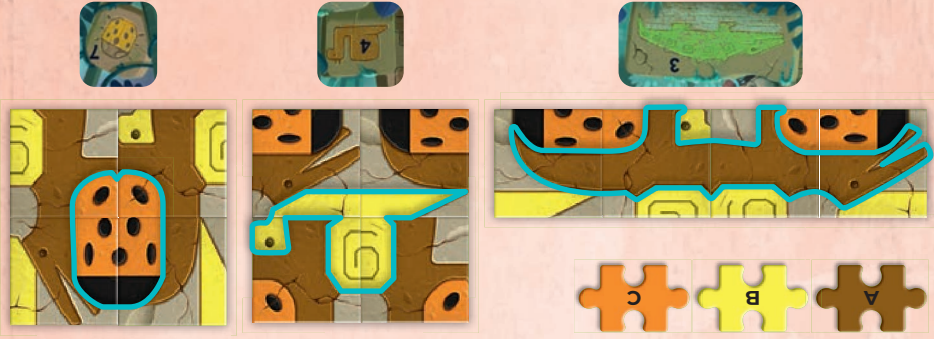
Benötigt: 4 seltsame Teile "Puzzle", Kalenderblatt "12. Dezember", Raum 12

2. TIPP

Du kannst aus den Puzzleteilen definitiv interessante Formen bilden. Das geht leichter, wenn du dich dabei immer auf eine bestimmte Farbe konzentrierst. Aus den orangefarbenen Flächen lässt sich leicht ein Marienkäfer legen. Das passt, denn in Raum 12 siehst du links eine Stein tafel mit einem ganz ähnlich geformten Marienkäfer. Sie trägt die Ziffer 7. Die gelben Puzz le-Fächen könnten eine Schnecke bilden. Und was ist mit den braunen? Ordnest du sie im Quadrat an, könnte man einen Hasen vermuten. Das wäre aber ein sehr schiefer Hase.

AUFLÖSUNG

Aus den orangefarbenen Flächen kannst du einen Marienkäfer puzzeln. Das ergibt die Code-Zahl 7. Die gelben Flächen lassen sich optimal zu einer Schnecke formen, die in Raum 12 eine 4 trägt. Die braunen Flächen lassen sich ein feines Krokodil und die Code-Zahl 3. Die Reihenfolge des Codes ergibt sich aus den verschiedenfarbigen Puzzleteilen auf dem Kalenderblatt "12. Dezember": Erst Braun, dann Gelb, dann Orange. Der Code lautet also 347.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:

Schreibe eine 13 in das Feld auf diesem Türchen.



Hilfe

13. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Auf zur Raumsprung-Navigation! Bevor du loslegst, trenne das Kalenderblatt „13. Dezember“ und die darauf folgende Seite vorsichtig aus dem Story-Block und puzze sie zu einem Gesamt-panorama zusammen. Alles weitere steht Schritt für Schritt auf den Rätsel-Karten L1 und L2. Jetzt solltest du das Steuerungspanel in den weißen Rahmen einsetzen. Den Rahmen siehst du auf dem Panorama. Aber wo hast du das Wort „Steuerungspanel“ schon gelesen? Hast du außer- dem die Startposition gefunden? Suche euer Raumschiff auf der Box des Adventskalenders.

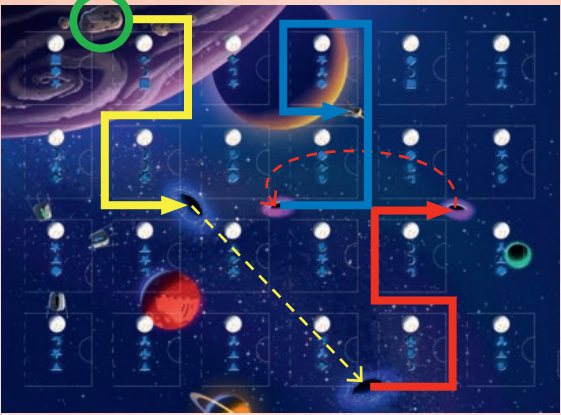
Benötigt: Rätsel-Karten L1-L3, Kalenderblatt „13. Dezember“ und Folgeseite, Decodiertafel, Box des Adventskalenders, Stift

2. TIPP

Die Decodiertafel ist gleichzeitig das Steuerungspanel. Lege sie passgenau auf den weißen Rahmen. Hast du die Startposition gefunden? Euer Raumschiff parkt links unterhalb von Türchen 5. Befolge nun das Flugprotokoll von Rätsel-Karte L3. Dazu stellst du nacheinander die abgedruckten Zahlen mit den Decodierstreifen ein. Beginne mit der ersten Zahl: roter Streifen auf 5, Blau auf 7 und Gelb auf 0. Na? Worauf deuten die Zielscheiben an den Enden der Decodierstreifen nun? Beachte, dass die Decodiertafel zum korrekten Ablesen genau den weißen Rahmen bedecken muss. Nun weißt du, wie das Raumschiff zwischen den Türchen hindurchfliegt. Geradeaus fliegen bedeutet übrigens 1 „Schritt“ bis zum nächsten Kreuzungspunkt. Rechts abbiegen bedeutet, eine 90°-Drehung und 1 Schritt. Alles klar? Guten Flug. Zeichne deine Flugroute am besten mit einem Stift auf den Kalender.

AUFLÖSUNG

Befolgst du das gesamte Flugprotokoll, bewegt sich das Raumschiff auf verschlungenen Pfaden zwischen den Türchen hindurch. Fliegt es in ein Wurmloch hinein, taucht es aus einem gleichaussehenden Wurmloch an anderer Stelle wieder auf. Zeichne die Flugbahn mit einem Stift ein. Bist du am Ziel, betrachte deine Route. Du erkennst die Umrisse von Ziffern. Von links nach rechts liest du den Code **562**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:

Schreibe eine **14** in das Feld auf diesem Türchen.



Hilfe

14. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Was ist das denn? Klaus' Fernglas muss ja erst noch zusammengebaut werden. Wie es geformt wird und wo du es platzieren musst, verrät dir Rätsel-Karte M1. Trenn das Kalenderblatt „14. Dezember“ aus dem Story-Block, roll es zusammen und steck es mit den Büroklammern fest. Dann stell es in Raum 14, achte auf die Markierungen „oben“ und „unten“. Wie es weitergeht, sagt dir das Gedicht auf Rätsel-Karte M2. Darin ist die Rede von Rätsel-Karten, die irgendwo „hinten“ an „Ort und Stelle“ bleiben. Na dann, such sie!

Benötigt: Rätsel-Karten M1/M2, 2 seltsame Teile „Büroklammern“, Kalenderblatt „14. Dezember“, Raum 14, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Auf der Unterseite des Adventskalenders findest du drei Beispiel-Rätsel-Karten mit den Buchstaben „O“, „F“, und „E“. Anders als üblich, sind diese Buchstaben teils farbig gedruckt. Da ist ein blaues **O**, ein schwarzes **F** und ein grünes **E**. Steckst du das Fernglas in Raum 14, fallen dir bestimmt die drei Satelliten auf, die rund um das Türchen angeordnet sind und farbige Pfeile tragen – blau, schwarz und grün. Das ist kein Zufall. Steckst das Fernglas erst mal im Raum, tauchen auf Höhe der Pfeile außen auf dem Fernglas Buchstaben auf. Schaust du durch das Fernglas, zeigt unten am Grund ein roter Pfeil auf eine von ziemlich vielen weißen Ziffern.

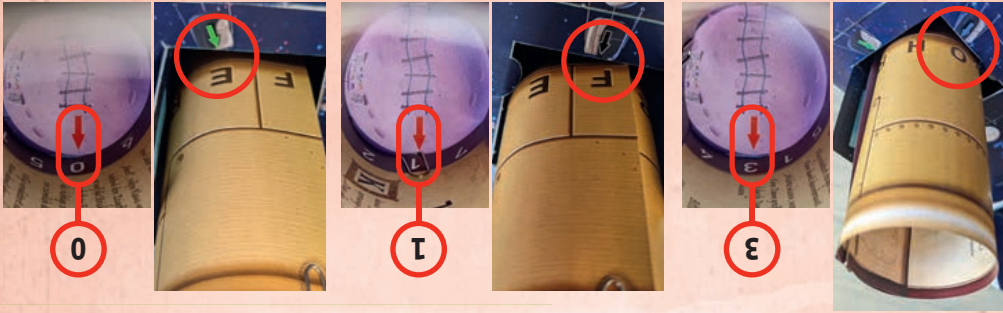
Na? Ist dir klar, wie du hier den Durchblick bekommst?

AUFLÖSUNG

Stecke das Fernglas in Raum 14. Drehe es zunächst so, dass der blaue Pfeil von außen auf den Buchstaben „O“ zeigt. Schau durchs Fernglas, dann zeigt unten der rote Pfeil auf die Ziffer 3. Drehe das Fernglas als nächstes so, dass der schwarze Pfeil außen auf das **F** zeigt, du erkennst innen eine 1.

Hinweis: Es ist möglich, dass die Büroklammer die Ziffer leicht verdeckt. Wenn du beim Feststecken den größeren Bogen innen anbringst, sollte das Ablesen leichter gehen.

Drehe das Fernglas ein letztes Mal, so dass der grüne Pfeil außen auf das **E** zeigt, dann erkennst du innen die 0. Für den Code nutzt du die Buchstaben auf der Unterseite des Adventskalenders von links nach rechts. Der Code lautet also **310**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **15** in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

15. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Oje, so viele Trümmerteile, und du musst sie alle wegschaffen. Die Frage ist, wie und wo-hin? Der Text auf der Rätsel-Karte N1 gibt dir wertvolle Hinweise dazu. Auf den ersten Blick wirken Klaus' Erklärungen mal wieder wenig hilfreich. Aber konzentriere dich doch mal auf die kursiv gesetzten Worte. Na? Und hast du in Raum 15 das Trümmerteil auf dem Boden bemerkt? Es sieht aus wie eines der Türen und trägt eine Reihe von Zahlen.

Benötigt: Rätsel-Karte N1, Raum 15, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Hast du bemerkt, dass sich auf vielen Türen-innenseiten Trümmerteile befinden, und zwar konkret auf den Türen 1, 2, 6, 7, 10, 11, 13, 14 und 15? Aber was soll damit passieren? Die kursiven Stellen auf Rätsel-Karte N1 lauten zusammen: „Trümmerteile auf Türen senkrecht stellen. Ein Auge zudrücken. Auf die Schachtel blicken.“

Öffne also alle oben genannten Türen (und nur diese) und stelle sie senkrecht auf. Dann suche nach einer guten Stelle, um von dort einen Blick auf die Schachtel zu werfen.

AUFLÖSUNG

Stelle die 9 Türen der Tage 1, 2, 6, 7, 10, 11, 13, 14 und 15 allesamt senkrecht auf. Schließe, falls noch nicht geschehen, alle anderen Türen. Drücke nun ein Auge zu und schau auf die Adventskalender-Schachtel. Wenn du nichts erkennst, verändere deine Perspektive. Gehe mit dem Kopf tiefer oder höher, weiter nach links oder weiter nach rechts, bis du den richtigen Blickwinkel gefunden hast. Wenn du relativ flach und von der linken Seite aus auf die Schachtel blickst, fügen sich die Trümmerteile der senkrecht gestellten Türen zu einem Gesamtbild zusammen. Du erkennst die Umrisse dreier Zahlen. Der Code lautet **759**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türen mit diesen Symbolen:

Schreibe eine **16** in das Feld auf diesem Türen.



Hilfe

16. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

HINWEIS: Dir fehlt das musikalische Talent und das Rätsel ist zu schwer? Kein Problem! Löse stattdessen das ultimative Ersatzrätsel. Du findest es auf der vorletzten Seite im Hilfe-Block.

Was für ein Song, oder? Das Schöne ist, du musst kein Instrument spielen können. Auch den Text musst du nicht so genau kennen. Du brauchst nur ein Gespür für die Melodie und den Rhythmus. Summe die Melodie! Wie lange wird jeder Ton gehalten? Eher kurz, mittellang oder lang? Tipp: Den Anfang „Last Christmas“ summt man zum Beispiel so: „Hmmm Hm Hm Hm“, also lang und zweimal mittellang. Verstehst du? Summe sauber, dann kannst du die vier selbstassen Teile „Weihnachtslied“ leicht in die richtige Reihenfolge bringen.

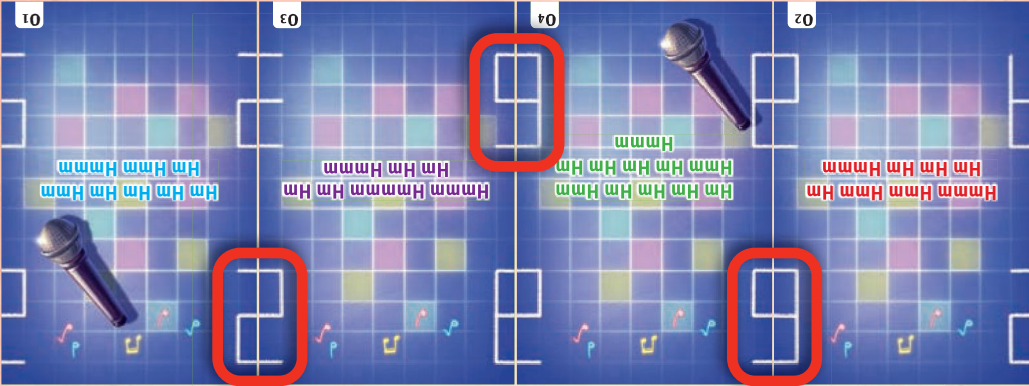
Benötigt: 4 selbstasse Teile „Weihnachtslied“, Kalenderblatt „16. Dezember“

2. TIPP

Summe die Melodie von „Last Christmas“ und vergleiche den Rhythmus mit den unterschiedlich langen „Hms“ auf den selbstassen Teilen. So kannst du letztere in die richtige Reihenfolge bringen. Die selbstassen Teile sehen übrigens aus wie Rätsel-Karten und sind praktisch schwerer mit 01–04 gekennzeichnet. Das Lied beginnt, wie du seit dem 1. Tipp sicher weißt, mit 02. Danach kommt 04, dann 03, zuletzt 01. Und jetzt? Leg die vier selbstassen Teile mal in dieser Reihenfolge nebeneinander.

AUFLÖSUNG

Du hast die selbstassen Teile richtig sortiert: 02, 04, 03, 01. Lege sie eng nebeneinander und beachte jetzt die weißen Striche an den Rändern. An genau drei Stellen ergänzen sie sich zu den Umrissen von Zahlen. In Leserichtung erkennst du den Code 662.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine 17 in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

17. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

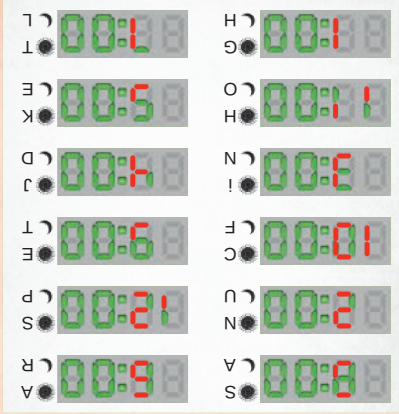
Auf der Rückseite des Kalenderblattes „17. Dezember“ findest du viele defekte Uhren. 12 Anzeigen, jede davon soll eine volle Stunde von 1:00 bis 12:00 Uhr darstellen, keine Stunde kommt doppelt vor. Und alle grün leuchtenden Dioden sind in Ordnung und leuchten zurecht. Du musst jetzt also nur noch mit dem Stift die fehlenden Dioden ergänzen. Aber welche fehlen wo? Solltest du dir unsicher sein, wie digitale Zahlen geformt sind, schau in Raum 17.

Benötigt: Rätsel-Karte P1, Raum 17, Kalenderblatt „17. Dezember“, Stift

2. TIPP

Um alle Uhrzeiten korrekt zu ergänzen, musst du das Ausschlussprinzip anwenden. Vorausgesetzt, dass alle bereits leuchtenden Dioden korrekt sind, gibt es nur eine einzige Anzeige, in die 1:00 Uhr „hineinpasst“, nämlich die unterste in der linken Spalte. Ergänze die Dioden. Nun bleibt für 4:00 Uhr auch nur eine Möglichkeit. Schrittweise kannst du so eine Anzeige nach der anderen zuordnen und füllen. Wir empfehlen übrigens folgende Reihenfolge: 1, 4, 7, 11, 3, 5, 9, 2, 12, 6, 8 und zuletzt 10 Uhr. Hast du alle Uhrzeiten eingetragen, nimm Rätsel-Karte P1. Sie verrät dir, welche Buchstaben du nun lesen sollst.

Hast du alle Uhrzeiten ergänzt, siehst dein Ergebnis ungefähr so aus.



Nun sollst du die Uhrzeiten der Reihe nach durchgehen und bei jeder davon einen der beiden daneben abgedruckten Buchstaben notieren. Rätsel-Karte P1 verrät dir: Bei allen Uhrzeiten von 1:00 bis 6:00 Uhr notierst du den Buchstaben neben dem Mond. Ab 7:00 Uhr notierst du die Buchstaben neben der Sonne. So erhältst du H-U-N-D-E-R-T-S-E-C-H-S. Der Code lautet folglich **106**.
Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:
Schreibe eine **18** in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

18. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Diese Sterne – also **genau** diese – leuchten von vorne und hinten gleichermaßen! Was will uns der Text auf Rätsel-Karte Q2 sagen? Vor allem, wenn man bedenkt, dass dort nur **ein** Stern abgebildet ist, der Text aber von mehreren spricht. Irgendwo muss es noch weitere Sterne dieser Art geben. Kannst du sie finden? Vielleicht auf der Box des Adventskalenders?

Benötigt: Rätsel-Karten Q1/Q2, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Der sechszackige Stern auf Rätsel-Karte Q2 leuchtet auffällig hell. Genau solche Sterne leuchten auch auf dem Deckel des Adventskalenders. Und zwar sowohl innen als auch außen. Interessant, als würden sie sich auf beiden Seiten spiegeln! Kannst du überprüfen, ob sie **alle** auf beiden Seiten an den zueinander passenden Stellen stehen? Bestimmt wirst du die eine oder andere Unregelmäßigkeit entdecken. Dann hilft dir jetzt ein Blick auf Rätsel-Karte Q1. Übrigens: Es gibt außen auf dem Deckel drei Sterne, die etwas anders aussehen als der auf Rätsel-Karte Q2, eher wie ein Kreuz. Die interessieren uns nicht.

Tatsächlich entdeckst du auf der **Innenseite** des Kalender-deckels drei der sechszackigen Sterne, zu denen **außen** kein entsprechendes Pendant zu finden ist. Es handelt sich um diese drei Sterne:



Mit anderen Worten: Außen fehlt also an drei Stellen ein entsprechender Stern. Und zwar ungefähr hier:



Vergleiche die drei Stellen jetzt mit Rätsel-Karte Q1, dann kannst du von den Lücken auf Zahlen schließen. Denn die Rätsel-Karte Q1 zeigt eine verkleinerte Ansicht des Kalender-deckels. Natürlich ohne den vorbereitenden Hasen. Die Lücken liegen in den Segmenten 9, 8 und 5. Mit der Reihenfolge Mitte – Klein – Groß ergibt sich der Code **859**.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite.

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **19** in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

19. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Du sollst das Mainboard reparieren, indem du einige Kontakte darauf kurzschließt. Schau auf die Rückseite des Kalenderblattes „19. Dezember“ und schneide dort das Mainboard sorgfältig entlang der gestrichelten Linie aus. Dann schau es dir genauer an. Es hat wirklich zahlreiche Kontakte in verschiedenen Farben. Jeder davon kommt paarweise vor. Interessant. Die gleichen Kontakte findest du auch auf Rätsel-Karte R1.

Benötigt: Rätsel-Karten R1/R2, Kalenderblatt „19. Dezember“, Schere

2. TIPP

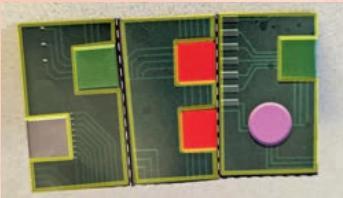
Die vielen Angaben auf Rätsel-Karte R1 scheinen eine Faltanleitung zu sein. Die Frage ist nur, was du zuerst falten sollst. Du musst nicht alle Schritte der Rätsel-Karte R1 beachten, sondern ganz bestimmte. Hast du bemerkt, dass jede Falthanweisung mit einem Buchstaben versehen ist? Rätsel-Karte R2 trägt auch Buchstaben. Die beiden Rätsel-Karten haben sicher miteinander zu tun. Hast du eine Idee, was du nacheinander falten könntest? Bist du mit deinem Werk zufrieden, betrachte es mit etwas Abstand. Dann wirst du den Code bald erkennen.

AUFLÖSUNG

Das Wort PENG auf Rätsel-Karte R2 gibt vor, welche Falthanweisungen du auf Rätsel-Karte R1 nacheinander befolgen sollst, nämlich zuerst Zeile P, dann E, N und G.



Faltest du das Mainboard entsprechend und mit der nötigen Sorgfalt, sieht dein Ergebnis ungefähr so aus. Zumindest wenn du es jetzt von der richtigen Seite und mit etwas Abstand betrachtest, solltest du die Umrisse der Zahlen 9, 3 und 5 erkennen können. Der Code lautet **935**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:  Schreibe eine **20** in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

20. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Ok, du sollst Treibstoff zusammenschichten. Die Regale mit allerlei pinken, gelben und grünen Zutaten siehst auf dem Kalenderblatt „20. Dezember“. Jetzt ist die Frage, welche davon du in welcher Reihenfolge brauchst. Dabei helfen dir die Rätsel-Karten S1 und S2. Vor allem das Farbschema auf S1 ist interessant. Es hat genauso viele Reihen und Spalten wie jedes der Regale – und es trägt die gleichen Farben. Das pinke Feld links oben ist mit dem Wort „Start“ beschriftet.

Benötigt: Rätsel-Karten S1/S2, Kalenderblatt „20. Dezember“

2. TIPP

Du beginnst das Zutatensammeln bei dem Startfeld auf Rätsel-Karte S2. Wegen seiner Farbe schaust du zuerst ins pinke Regal. In dem Fach links oben findest du einen Pfeil. Gemäß Rätsel-Karte S2 folgst du den Pfeilen so weit, bis du auf eine Flasche stößt, in dem Fall die pinke 8. Und nun? Jetzt brauchst du erneut das Farbschema. Schau dort nach, welche Farbe das Fach hat, bei dem du gerade gelandet bist. Der Rest ist einfach, oder? Sammle die Zutaten zusammen und achte dabei darauf, dass anscheinend genau drei davon besonders wichtig sind.

AUFLÖSUNG

Du beginnst deine Suche im pinken Regal und folgst den Pfeilen bis zur pinken Flasche 8 in der oberen Reihe, drittes Fach von links. Das Farbschema sagt dir, dass es an dieser Stelle im gelben Regal weitergeht. Auch hier folgst du den Pfeilen bis zur gelben 5. Du wechselst ins grüne Regal und immer so weiter. Notiere dir alle Flaschen, an denen du vorbeikommst, bis du im Ziel angekommen bist. Das sind in dieser Reihenfolge die folgenden Flaschen:

8, 5, 6, 9, 2, 0, 3, 4, 1, 4, 7

Für den Code brauchst du die erste pinke Flasche (8), an der du vorbeikommst. Dann die fünfte gelbe (7) und schließlich die dritte grüne Flasche (4). Der Code lautet **874**.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **21** in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

21. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Nun ist echte Handwerkspower gefragt. Um das Hitzeschutzschild zu aktivieren, musst du die von Klaus selbst geschnitzten Ersatzhebel im Cockpit einbauen. Die ziemlich massiven Hebel und ein Werkzeug zum Vorbohren findest du in Raum 21. Aber wo war noch gleich das Cockpit? Bist du dort nicht schon gewesen? Und kommen dir diese grünen Flächen nicht bekannt vor?

Benötigt: Werkzeug „Pinnadel“, 3 seltame Teile „Hebel“, 3 seltame Teile „Kleidungsstücke“, Kalenderblatt „21. Dezember“, Raum 2, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Das Cockpit befindet sich in Raum 2. Dort am Armaturenbrett findest du auch die drei grünen Flächen. Jetzt musst du gut aufpassen. Stich mit der Pinnadel vorsichtig (!) genau in die Mitte jeder grünen Fläche und bohre ein Loch hinein. Pass dabei auf deine Finger auf! Fertig? Dann nutze die kleinen Löcher, um jeweils einen Hebel mit etwas Kraft hineinzubohren. Bist du beim Arbeiten ins Schwitzen gekommen? So oder so, solltest du die Kleidungsstücke ordentlich aufhängen, damit Klaus nicht meckert. Wenn du doch nur eine Garderobe finden könntest ...

AUFLÖSUNG

Wenn du die Hebel im Cockpit fest ins Armaturenbrett gebohrt hast, hast du automatisch auch ein paar Garderobenhaken erstellt. Wo? Na auf der Unterseite des Adventskalenders, denn dort ragen die Spitzen deutlich heraus. Daran kannst du nun die drei Kleidungsstücke aufhängen. Die richtige Reihenfolge erklärt dir die Notiz auf dem Kalenderblatt „21. Dezember“. Und wo findest du jetzt den Code? Hängen die Kleidungsstücke? Dann zeigen ihre Spitzen jeweils genau auf eine der Ziffern einer dort abgedruckten Decodiertafel. Der Schal zeigt auf eine 1, die Hose auf eine 6, die Handschuhe ebenfalls auf eine 6. Der Code lautet somit **166**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:
Schreibe eine **22** in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

22. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Jetzt wird es festlich, du sollst ein Geschenk verpacken. Nimm die roten Geschenkblätter und „verpacke“ damit den Adventskalender. Binde eines senkrecht, das andere waagrecht um die Box, so dass sie sich oben auf dem Cover kreuzen. Achte darauf, dass du sie straff, aber nicht zu straff bindest. Du musst jedes Band immer noch auf der Box verschieben können. Hast du die auffälligen Sterne auf dem Cover bemerkt? Laut Rätsel-Karte T1 sind sie die optimalen Kreuzungspunkte für die Geschenkblätter.

Benötigt: Rätsel-Karten T1/T2, 2 selbstsame Teile „Geschenkband“, 1 selbstames Teil „Pergament“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Schiebe die Bänder so zurecht, dass sie sich genau in einem der kreuzförmigen Sterne auf dem Cover treffen. Beachte Rätsel-Karte T2 und beginne deshalb mit dem Stern ganz rechts. Fertig? Dann kreuzen sich die Bänder auch auf der Unterseite des Adventskalenders und zwar an einem ganz bestimmten Punkt. Pass auf, dass die Bänder ordentlich und nicht etwa schräg um die Ecken laufen. Dann solltest du am Kreuzungspunkt auf der Unterseite etwas Cleveres mit dem Pergament anstellen, etwas, das mit den roten Winkeln auf Rätsel-Karte T2 zu tun hat.

AUFLÖSUNG

Der gesuchte Winkel wird natürlich durch die Geschenkblätter gebildet. Sie unterteilen die Unterseite des Adventskalenders in vier Quadranten. Der rote Winkel soll dir sagen, in welchem Quadranten du das Pergament jeweils anlegst. Es gibt drei Varianten A, B und C – passend zu den drei Sternen auf dem Cover. Das heißt: Zuerst kreuzen sich die Bänder auf dem Cover im Stern ganz rechts. Du drehst die Box um und beachtest den Winkel A. Folglich legst du das Pergament im Quadranten links unten an. Jetzt kannst du durch das Pergament einen weißen „fleck“ bzw. eine weiße Eule sehen. In der weißen Fläche siehst du die Zahl 4. Stell auf dem Cover mit den Bändern den zweiten Stern von rechts ein und leg unten das Pergament im Quadrant B (links oben) an. Auf der weißen Rakete liegt die Zahl 5. Stell den dritten Stern ein, leg das Pergament in Quadrant C (rechts oben).

Auf dem weißen Anzug des Raumfahrers siehst du die 7. Der Code lautet 457.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine 23 in das Feld auf diesem Türchen.

Hilfe

23. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Die Situation ist brenzlig, du solltest schnellstmöglichst den DIV-Airbag aktivieren, den du in Raum 23 gefunden hast. Die Anleitung auf dem Kalenderblatt „23. Dezember“ erklärt dir, wie. Den Schacht findest du links auf der Box des Adventskalenders. Der Rest ist klar, oder?

Benötigt: Kalenderblatt „23. Dezember“, Raum 23, 1 seltsames Teil „DIV-Airbag“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Öffne den Schacht, setz den Airbag ein und lass vorsichtig Luft hinein. Halte ihn gut fest – er darf unter keinen Umständen in den Schacht fallen. Beobachte die benachbarten Räume, dann wirst du bald – und zwar in Raum 23 – eine versteckte Botschaft erkennen. Dort steht etwas von einem ganz bestimmten Planeten, der mittig entzwei reißt. Den Planeten findest du oben auf der Box des Adventskalenders. Wie, er reißt nicht entzwei? Dann solltest du vielleicht nachhelfen. Trau dich!

AUFLÖSUNG

Wenn du den Airbag im Schacht mit Luft füllst, drückt er die Seitenwand des benachbarten Raumes 23 zur Seite. Auf der Rückseite der Wand erkennst du die geheime Botschaft. Jetzt musst du noch einmal aktiv werden. Der gesuchte Planet befindet sich genau im Übergang von der Innenseite des Kalenderdeckels zu der Fläche mit den Türen.



Packe dort an und reiß die Schachtel so auseinander, dass der Planet geteilt wird! Nun kannst du von oben in die Box blicken und wirst dort ein verstecktes „Türchen 24“ finden. Für dieses Rätsel musst du keinen Code auf der Decodiertafel einstellen. Du weißt ausnahmsweise schon, wo das nächste Türchen ist. Lies zuerst das Kalenderblatt „24. Dezember“, bevor du es öffnest.



Hilfe

24. DEZEMBER

AUFLÖSUNG

Für die Auflösung das Blatt ganz nach oben klappen.



2. TIPP

Für den zweiten Tipp ein zweites Mal bis zur blauen Linie falten.



1. TIPP

Für den ersten Tipp die untere Blattkante bis zur gelben Linie nach oben falten.



1. TIPP

Wenn du das versteckte Türchen 24 öffnest, findest du den Weg zum Ziel des intergalaktischen Wettrennens. Es ist zum Greifen nahe. Doch zunächst musst du noch eine letzte Aufgabe erledigen, dann wartet eine kleine Belohnung auf dich. Dazu musst du alle 24 Türchen **gemeinsam** wegklappen. Wie könnte das gemeint sein?

Benötigt: Verstecktes Türchen 24, Box des Adventskalenders, Stift

2. TIPP

Alle Türchen gemeinsam wegklappen, damit ist Folgendes gemeint: Klappe die gesamte Deckfläche mit allen 24 Türchen nach oben weg, so dass du auf die offenen Flächen mit all den Räumen blicken kannst. Weißt du noch, wo du zuallererst warst? Geh zurück zu Raum 1 und untersuche genau links davon den Stegrücken. Dort ist ein Buchstabe versteckt. Besuche nacheinander alle Räume in der richtigen Reihenfolge und notiere die Buchstaben, die du findest.

AUFLÖSUNG

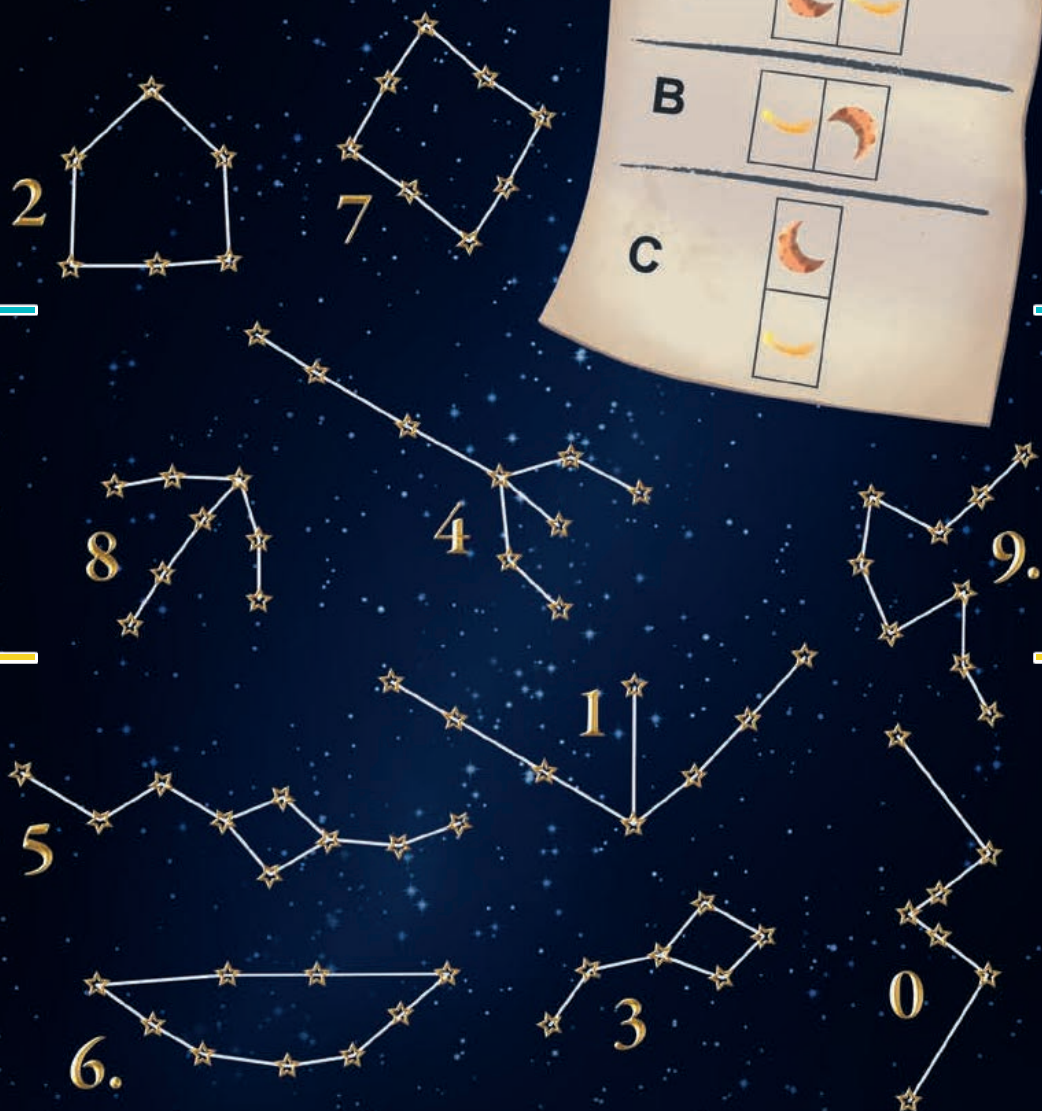
Besuchst du alle Räume noch einmal in chronologischer Reihenfolge und notierst immer den Buchstaben, der sich links davon auf dem Rücken des Steges versteckt, erhältst du folgende Botschaft: NIMM ALLES AUS DER SCHACHTEL

Worauf wartest du? Befolge was dort steht! Alles muss raus – nur so wirst du dein Geschenk entdecken. Auf dem Boden in der Schublade findest du einen Bogen mit Stickern, die dich an dein beständiges Abenteuer erinnern sollen.

**Wir gratulieren an dieser Stelle schon herzlich.
Du hast dich wahrhaft meisterlich geschlagen!**

Und jetzt willst du sicher wissen, wie die Geschichte um das intergalaktische Wettrennen ausgegangen ist. Na, dann nimm den Story-Block und lies den Schluss.

Das ultimative ERSATZRÄTSEL



Tipps zum Ersatzrätsel findest du wie gewohnt auf der **Rückseite** dieses Blattes. Die kleinen gelben und hellblauen Markierungen am Rand helfen dir wie üblich, den richtigen Tipp aufzufalten. Was macht das Ersatzrätsel „ultimativ“? Du kannst es als Ersatz für zwei verschiedene Rätsel verwenden. Löst du es als Ersatz für **Rätsel 8**, kannst du gleich loslegen. Benutzt du es als Ersatz für **Rätsel 16**, beachte zusätzlich den grünen Kasten auf der Rückseite dieses Blattes. Wichtig: Wirf das Rätsel nach dem Lösen nicht weg, vielleicht brauchst du es noch.

ACHTUNG: Beachte diesen grünen Kasten nur falls du das Rätsel als Ersatz für Rätsel 16 nutzt. Denn dann musst du dein Ergebnis am Ende noch manipulieren. Addiere zur zweiten und dritten gefundenen Ziffer je 2 hinzu, dann hast du den finalen Code.

1. TIPP

Dieses Rätsel hat offenbar etwas mit Sternbildern zu tun. Auf dem Deckblatt des Ersatzrätsels siehst du viele fünfzackige Sterne in unterschiedlichen und nummerierten Anordnungen. Genau solche Sterne findest du auch auf den Rückseiten der beiden Blöcke. Das ist kein Zufall.

Benötigt: Vorletzte Seite im Hilfe-Block, Rückseiten von Story- und Hilfe-Block.

2. TIPP

Schau dir die Rückseiten der beiden Blöcke an. Neben vielen fünfzackigen Sternen zeigt eine davon einen Halbmond, die andere einen geschweiften Stern. Mond und geschweiffter Stern tauchen auch auf dem Pergament beim Ersatzrätsel auf. Darauf sind die beiden Himmelskörper auf drei unterschiedliche Weisen (A, B und C) neben- bzw. übereinander platziert. Kannst du diese Anordnungen mit den Blöcken nachbilden? Vielleicht kannst du danach bestimmte Sternbilder erkennen.

AUFLÖSUNG

Lege die Block-Rückseiten so nebeneinander, wie es das Pergament des Ersatzrätsels vorschlägt. Für A platzierst du links den Hilfe-Block, rechts den Story-Block. Dann kannst du unten über beide Blöcke hinweg eines der Sternbilder erkennen, und zwar die Nummer 6. Für B musst du den Hilfe-Block auf den Kopf stellen und rechts vom Story-Block platzieren. Du erkennst Sternbild 4. Für C legst die Blöcke übereinander ab und erkennst Sternbild 0. Der Code lautet somit 640.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge dann den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:  Schreibe eine 9 in das Feld auf diesem Türchen.

ACHTUNG: Löst du das Rätsel als Ersatz für Rätsel 16 musst du bei der zweiten und dritten Ziffer des Codes 2 addieren. Der Code lautet 662. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:  Schreibe eine 17 in das Feld auf diesem Türchen.



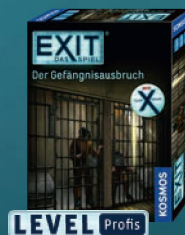
HOL DIR NOCH MEHR RÄTSELSPASS

Die Original Escape-Room Spiele für Zuhause!

FÜR DIE
GANZE
FAMILIE



FÜR DICH
& DEIN TEAM



Puzzle-Erlebnisse für Rätselfans

ENTDECKE
DIE GANZE
EXIT®-WELT



