



Für 1 Person oder
ein Team ab 10 Jahren

ADVENTSKALENDER

Das versteckte Level



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 versteckte Level

Worum geht's?

Eigentlich wolltest du nur die Weihnachtsbaumkugeln vom Dachboden holen, als dein Blick auf den alten, fast vergessenen Spielautomaten deines Onkels fällt. Merkwürdig, dass das Display leuchtet, obwohl das Gerät nicht eingesteckt ist. Und während du näher trittst, wirst du in den Automaten gesaugt. Plötzlich bist du mittendrin in einem Videospiel, dessen Level dir seltsam vertraut vorkommen. Doch wie kommst du hier wieder raus?

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 grünen, 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** 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 aus dem Videospielautomaten zu entkommen, 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:

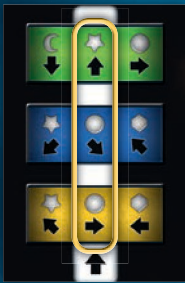
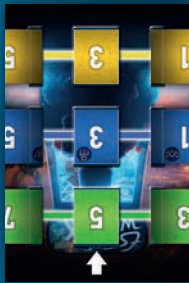
Die Lösung jedes Rätsels ist immer ein **dreistelliger Zahlencode**. Den gefundenen Zahlencode stellst du mithilfe der drei Decodierstreifen auf der Decodiertafel ein. Beachte dabei immer die **korrekte Reihenfolge** der Ziffern.

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 die **Laterne 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.



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 selbstamen Teile in einem Raum einmal durcheinandergeregt sein, findest du unter kosmos.de/level 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 dich aus dem Videospielautomaten herausgerätselt 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 & Emily Brand und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleisern.

Die Autoren:

Inka & Markus Brand leben mit ihren Kindern Emily und Lukas 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 Querfurt, Sandra Döchtermann

Illustration: Theresa Tobschall,

Florian Biege, Claus Stephan

Cover-Illustration: Martin Hoffmann

Grafik: Fine Tuning

Story: Anne Rummene

Redaktion: Christian Sachse, Alexander Kunz

Technische Entwicklung: Monika Schall,

Carsten Engel

Lektorat: Christian Wöllecke

Art.-Nr. 687366

MADE IN GERMANY

Alle Rechte vorbehalten.

kosmos.de/servicecenter

70184 Stuttgart, DE

Pfizerstr. 5-7

Frankh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2026 KOSMOS

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.



Hilfe

1. DEZEMBER

– Die verlassene Hütte –

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.



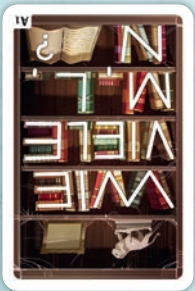
1. TIPP

Hast du das Kalenderblatt „1. Dezember“ aufmerksam gelesen, dass du etwas zählen sollst und es was mit den Büchern zu tun hat? Klar, du könntest die Bücher im Schrank auf Rätsel-Karte A1 zählen, aber das wäre schon echt langweilig. Aber vielleicht schaust du dir das Bücherregal dennoch etwas genauer an. Es ist kein Zufall, dass manche der Bücher aufrecht stehen, einige liegen und manche lehnen. Vielleicht kannst du ja etwas in den Büchern lesen?

Benötigt: Rätsel-Karte A1, Raum 1, Kalenderblatt „1. Dezember“

2. TIPP

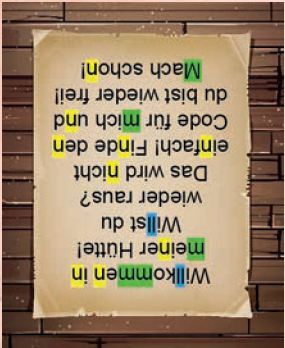
Mit den Lesebändchen als Kommas, kannst du im Bücherschrank die Frage „WIE VIELE M, L, N?“ lesen. Okay, nun weißt du, was du zählen sollst, aber noch nicht wo. Schau dich noch mal um, ob dazu nicht noch irgendwo eine Notiz zu finden ist.



AUFLÖSUNG

Die Bücher im Bücherschrank fordern dich auf, die Anzahl der Buchstaben M, L und N herauszufinden – und zwar in der Notiz, die auf der Innenseite des Türchens liegt. Zählst du nun alle M (5), alle L (4) und alle N (9) in der Notiz, hast du auch schon den Code.

Der Code lautet somit 549.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:  Schreibe eine 2 neben das Level auf diesem Türchen.

Denk an die Kugel, die du in der Hütte am Geweih hängend gefunden hast. Beschreibe sie am Weihnachtsbaum auf der Rückseite dieses Blockes mit dem Buchstaben E.



Hilfe

2. DEZEMBER

- Das geheime Labor -

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 bist in einem typischen Labor gelandet und da gehört neben Bunsenbrenner und Reagenzgläsern auch ein Periodensystem dazu – nur sieht das ganz anders aus, als du es kennst! Gut, dass du es auf der Rückseite vom heutigen Kalenderblatt vergrößert hast. Statt der Kürzel für die Elemente sind Striche abgebildet, denen Hunderter, Zehner und Einer zugeordnet wurden. Die Notizzettel auf Rätsel-Karte B1 helfen dir sicherlich weiter, hier Ordnung zu schaffen.

Benötigt: Rätsel-Karte B1, Raum 2, Kalenderblatt „2. Dezember“, Stift

2. TIPP

Außer der 20 findest du die Zahlen auf den Notizzetteln leider nicht im Periodensystem wieder – oder doch? Was wäre, wenn du die Zahlen auf den Notizzetteln zerteilen würdest? Du kannst jede davon als Summe aus Hundertern, Zehnern und Einer darstellen. Die erste Zahl von Notizzettel A lautet 426, sie lässt sich als Summe $400 + 20 + 6$ darstellen. Für jeden dieser Summanden findest du ein Kästchen im Periodensystem und darin eine Strich-Markierung. Am besten malst du die Striche ab. Da ergibt sich doch ein Buchstabe, oder nicht?

AUFLÖSUNG

Die Striche für die Zahlen 400, 20 und 6 bilden zusammen den Umriss des Buchstabens N. Auf die gleiche Art ergibt für 403 ein E, für 520 ein U und für 426 wieder ein N. Für Notizzettel A hast du also das Wort **NEUN** und die erste Ziffer des Codes. Für Notizzettel B ergeben die Striche allerdings VIII – was für ein komisches Wort. Kurz hättest du auf eine VIER gehorft. Aber hier hilft dir die große Uhr an der Laborwand mit ihren römischen Ziffern: VIII steht an der Stelle der 8. Notizzettel C ist dagegen ein Klacks: Die Striche von 10 und 5 ergeben wieder kein Wort, sondern diesmal direkt eine eckige 6.

15	426	520	403
20	426	520	403
20	426	520	403
20	426	520	403
881	426	520	403

Der Code lautet somit **986**.

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



Schreibe eine **3** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf dem Hocker im Raum. Trage ein **U** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

3. DEZEMBER

- Die Grabkammer des Pharao -

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

Puzzle Teile in einer ägyptischen Grabkammer? Das muss doch ein Hinweis sein. Mach dich ans Puzzeln und leg die Teile richtig aneinander. Du erkennst so eine Art Kompass. Außerdem siehst du einige Zahlen im Puzzlebild, aber welche sind die richtigen? Was es wohl mit den kleinen Symbolen auf dem Ring um den Kompass in der Mitte auf sich hat? Apropos, Kompass – in welche Richtung schaut du? Wo ist oben, wo unten?

Benötigt: Raum 3, 10 seltsame Teile „Puzzle“

2. TIPP

Die Zahlen auf dem Puzzle sind alle unterschiedlich ausgerichtet. Du musst also aus unterschiedlichen Himmelsrichtungen draufschaun, um jede Zahl richtig herum zu sehen. Doch die Himmelsrichtungen sind nicht durch Buchstaben, sondern durch die Symbole gekennzeichnet. Die Steintafel auf der Innenseite des Türchens sagt dir, in welche drei Richtungen du schauen musst.

AUFLÖSUNG

„Sieh: eine Katze, eine Blume und eine Vase!“ Diese drei Symbole findest du auch um den Kompass herum. Wenn du so auf das Puzzlebild schaust, dass die Katze oben ist, ist die 2 die einzige Zahl, die richtig ausgerichtet ist. Drehest du die Blume nach oben, ist die 0 richtig ausgerichtet. Drehest du die Vase nach oben, siehst du die 3 richtig herum. Der Code lautet somit 203.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:  Schreibe eine 4 neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf der Innenseite des Türchens. Trage ein W an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

4. DEZEMBER

- Die verbotene Burg -

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.



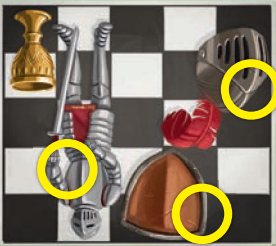
1. TIPP

Um dich herum findest du lauter Dinge, die du in einer Burg erwarten würdest: Schwerter, eine Ritterrüstung, einen Wandteppich, ... Sogar die am Boden liegende Notiz erwähnt ihn – genauso wie drei Unregelmäßigkeiten in der Eingangshalle. Findest du diese im Raum? Und wie kannst du sie dann in einen Code umwandeln?

Benötigt: Rätsel-Karte C1, Raum 4, Decodiertafel

2. TIPP

Das 5x5-Muster im Wandteppich sieht regelmäßig aus; die Symbole kommen dir auch bekannt vor. So als hättest du sie schon in der Hand gehabt. Aber beim Fußboden solltest du genauer hinschauen. Denn die schwarzen und weißen Fliesen sind nicht komplett abwechselnd verlegt: Hinter dem Schild, dem Helm und der Rüstung findest du eine schwarze Fliese, wo eine weiße sein sollte, oder anders herum. Gut, du hast nun die drei Unregelmäßigkeiten gefunden, nun fehlt dir noch der rote Faden, um daraus die Lösung zu knüpfen.



AUFLÖSUNG

Das 5x5-Raster des Fliesenbodens kannst du mit dem 5x5-Raster des Wandteppichs vergleichen und findest dadurch drei Symbole: Das 2. Symbol in der 1. Zeile, das 4. Symbol in der 2. Zeile und das 1. Symbol in der 4. Zeile. Diese Symbole kommen dir bekannt vor, weil du sie in den letzten Tagen in der Hand hattest, als du die Codes auf der Decodiertafel eingestellt hast. Du findest sie auf dem blauen Decodierstreifen:



So kannst du die Symbole in die Ziffern 1, 6 und 7 übersetzen. Rätsel-Karte C1 sagt, dass der Code von unten nach oben gelesen werden muss. Schau noch einmal auf den Wandteppich und übersetze die Symbole von unten nach oben in Ziffern. Der Code lautet dann **671**.

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



Schreibe eine **5** neben das Level auf diesem Türchen.



Du findest eine Kugel auf der Bank links im Raum. Trage ein **N** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.

Hilfe

5. DEZEMBER

- Die vergessene Insel -

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 solltest auf dich aufmerksam machen, um von dieser Insel wegzukommen, und „Steine am Strand auslegen“. Aus den Buchstaben auf der einen Seite der Steine wirst du gerade noch nicht schlau. Aber die Kombinationen aus Zahlen und Symbolen auf der anderen Seite sehen verdächtig nach Koordinaten aus. Leg die Steine schnell am Strand auf der Rückseite des Kalenderblatts aus, bevor die Hitze dir das Hirn weichkocht oder dich die Flut überrascht.

Benötigt: Kalenderblatt „5. Dezember“, 27 seltsame „Steine“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Wenn du die Steine passend zu ihren Symbol-Zahl-Koordinaten auf dem Strand auslegst, ergeben sie das Wort „HELPER“ – Hilfe, wie passend. Helfen sollte es dir auch, wenn du die Steine auf ihre Buchstabenseite umdrehst. Denn wenn du dann Zeile für Zeile liest und Lücken dabei großzügig ausblendest, steht dort: „FINDE DIE FLUT UND ENTFERNE DIE NASSEN STEINE!“ Wo könnte die Flut stecken? Vielleicht solltest du nicht nur die Steine umdrehen!



AUFLÖSUNG

Die FLUT findest du auf der Rückseite der Adventskalender-Schachtel. Folge nun einfach der Aufforderung, die auf den Steinen stand. Entferne alle Steine, die auf den blauen (= nassen) Feldern der FLUT-Abbildung liegen. Die übrig gebliebenen Steine bilden dann den Umriss von drei Ziffern. Der Code lautet **431**.

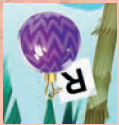


Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **6** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel an einer Palme links im Raum. Notiere ein **R** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.



Hilfe

6. DEZEMBER

- Die Station im ewigen Eis -

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

Fünf Funkfrequenzen, ein Songtext und eine Melodie, die dir nicht mehr aus dem Kopf geht. Du solltest besser auf die blecherne Stimme hören und beim Summen und Singen mitschreiben. Was, fragst du dich? Na, die Frequenzen! Eine muss doch die richtige sein.

Benötigt: 5 Rätsel-Karten D1-D5, Kalenderblatt „6. Dezember“, Stift

2. TIPP

Singe oder summe die Melodie zum Text von „Last Christmas“, der auf Rätsel-Karte D5 steht. Und probiere es gleich nochmal – nur diesmal schreibst du zum Rhythmus der Melodie gleichzeitig die Frequenzen auf und zwar genau so, wie sie auf den Rätsel-Karten D1-D4 stehen. Jede Silbe ist ein gerader Strich! Hast du den Liedtext nicht parat? Kein Problem, du findest ihn auf Rätsel-Karte D5. Alternativ kannst du auch die Frequenzen auf den Rätsel-Karten selbst mit einem Stift nachfahren. Nur eine der vier Frequenzen passt auf den Rhythmus. Aber was dann? Siehst du schon rot?

AUFLÖSUNG

Wenn du die Frequenzen auf den Rätsel-Karten D1-D4 zum Rhythmus von „Last Christmas“ schreibst, dann passt nur die Frequenz von Rätsel-Karte D3. Auf dem Kalenderblatt „6. Dezember“ ist das Wort „Code“ rot geschrieben. Auch bei dem Text des Liedes auf Rätsel-Karte D5 sind einige Worte rot geschrieben. Um genau diese Textpassage muss es gehen. Wenn du jetzt also noch darauf achtest, welche Zahlen du schreibst, während du den rot markierten Text „Gave you my heart but the“ singst/summt, dann erhältst du den Code **417**.

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



Schreibe eine **7** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf der Rückseite von Rätsel-Karte D1. Notiere ein **Z** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.



Hilfe

7. DEZEMBER

- Der Tote im Orient-Express -

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

Dieses Rätsel ist ein Kriminalfall: Du hast drei Fragen bekommen und benötigst einen dreistelligen Code – alles klar. Aber wo sollst du anfangen? Obwohl nicht direkt nach der Person des Mörders gefragt wurde, solltest du herausfinden, wer es war. Der Mord ist in einer Stadt geschähen und zwar als Georges Nagelmackers nur mit einer einzigen Person in Wagen 7 war. Die Tickets verraten dir, wo die Personen ein- und ausgestiegen sind. Vergleiche ihre Routen mit dem Streckenverlauf des Orient Expresses auf dem Kalenderblatt „7. Dezember“.

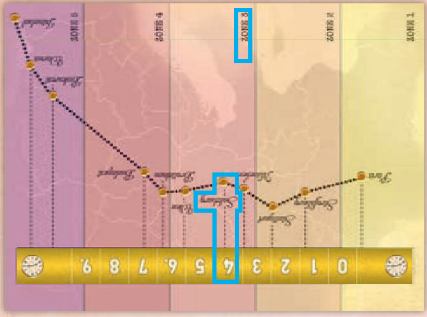
Benötigt: 7 Rätsel-Karten E1-E7, Kalenderblatt „7. Dezember“, Decodiertafel

2. TIPP

Wenn du die Reiserouten aller Verdächtigen und des Opfers miteinander vergleichst, findest du heraus, dass Georges Nagelmackers zwischen München und Wien nur mit einem Mitreisenden in Wagen 7 war: Hector Mcking. Damit kennst du nicht nur den Täter, sondern auch gleich die Strecken-Zone, in der der Mord begangen wurde, und das Abteil, das der Täter gebucht hatte. Aber wie findest du nun die Uhrzeit heraus? Die zwei Uhren in einem Rechteck auf dem Streckenverlauf kommen dir bekannt vor. Allerdings hatte das Rechteck eine andere Farbe, als du es in der Hand hattest.

AUFLÖSUNG

Georges Nagelmackers und Hector Mcking waren nach München und vor Wien alleine in Wagen 7. Wenn der Mord in einer Stadt passiert ist, dann kann das nur Salzburg sein. Mit diesen Informationen kannst du die drei Fragen des Kalenderblattes beantworten: Strecken-Zone 3 (Rückseite Kalenderblatt „7. Dezember“) und Abteil 9 (Rätsel-Karte E4).



Die Uhrzeit, zu der das Verbrechen begangen wurde, findest du heraus, indem du den gelben Decodierstreifen mit den Uhren passend auf das Rechteck des Streckenverlaufs legst und der gestrichelten Linie von Salzburg folgst. Die se Linie zeigt auf Feld 4 des Decodierstreifens. In der Reihenfolge der Fragen (Strecken-Zone, Abteil, Uhrzeit) lautet der Code 394.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: Schreibe eine 8 neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf dem Tisch rechts im Raum. Notiere ein G an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.



Hilfe

8. DEZEMBER

- Der versunkene Schatz -

3. TIPP

Für den dritten Tipp 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-Karte F1 verspricht, dass „die Muscheln dir den Weg weisen“. Hinzukommt ihr Hinweis, „keine halben Sachen zu machen und den gleichfarbigen Linien zu folgen“. Wie wäre es mit den halben Dingen sowie den bunten Linien auf dem seltsamen Fünfeck von Rätsel-Karte F2? Schneide das Fünfeck sorgfältig aus und finde die fehlenden anderen Hälften zwischen den Muscheln auf der Rückseite des Kalenderblatts „8. Dezember“. Dann kommen die gleichfarbigen Linien ins Spiel!

Benötigt: 2 Rätsel-Karten F1/F2, Kalenderblatt „8. Dezember“, Hilfe-Block, Schere, Stift

2. TIPP

Zwischen den Muscheln findest du die passenden zweiten Hälften zu denen vom Fünfeck. Leg das Fünfeck so an, dass die zwei Hälften ein Ganzes ergeben, dann zieh die gleichfarbige Linie nach: Am besten fängst du mit dem **hellblauen** Schneckenhaus an, legst es passend auf das Kalenderblatt und fährst mit einem Stift die **hellblaue** Linie nach. Damit markierst du drei Meeresbewohner mit den Buchstaben „H E U“. Nach Heu wirst du im Meer sicher nicht suchen müssen! Mach besser mit den anderen vier Seiten weiter und finde heraus, was du wirklich suchst.



3. TIPP

Wenn du die Auflösung für dieses Rätsel benötigst, dann bist du hier ausnahmsweise an der falschen Stelle. Schau auf der letzten Seite des Hilfe-Blocks nach.

Wenn du allerdings den gleichfarbigen Linien gefolgt bist und „HEUTE TIPP 3“ gelesen hast, dann bist du sehr wohl an der richtigen Stelle!

Zähle für den gesuchten Code, die **vioioletten Schneckenhäuser**, die **orangefarbenen Muscheln** und die **pinklen Seesterne**.

Aus der jeweiligen Anzahl in dieser Reihenfolge ergibt sich dann der Code.

Hilfe

9. DEZEMBER

- Das mysteriöse Museum -

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

So mysteriös wie das Museum, so rätselhaft klingt auch die Anweisung der Infotafel auf dem Kalenderblatt. Du sollst die drei historischen Ausstellungsgestücke hinter Glas (Rätsel-Karten G1-G3) mit der modernen Kunst mitten im Raum in Verbindung bringen. Vielleicht solltest du dir das Gemälde genauer anschauen. Rätselhaft ist auch die Beschriftung der Schilder unterhalb der Ausstellungsgestücke – es wirkt fast so, als ob die Worte in Paare aufgeteilt wurden ...

Benötigt: 3 Rätsel-Karten G1-G3, Raum 9, Kalenderblatt „9. Dezember“

2. TIPP

Bei genauerem Betrachten fallen dir neben den bekannten drei Farben Grün, Blau und Gelb auch die Buchstaben auf dem Rahmen des modernen Gemäldes auf. Ob die wohl mit der Beschriftung der Ausstellungsgestücke zusammenhängen? Suche die Buchstabenpaare! Direkt oben links entdeckst du das K von „KO|RB“ und das O liegt genau gegenüber! Wo sind denn nun R und B? Das wird doch kein Zufall sein, dass sie sich links und rechts gegenüber liegen.

AUFLÖSUNG

Für „KO|RB“ musst du jeweils K und O senkrecht sowie R und B waagrecht miteinander verbinden. Die beiden Linien treffen sich auf der **gelben 5**. Wenn du auf dieselbe Weise die Buchstaben für „SE|IL“ verbindest, treffen sich die Linien auf einer **grünen 7**. Und für „TU|CH“ bekommst du auf diese Weise eine **blaue 4**. Die Farben passen wunderbar zu denen der Decodierterscheiben und so ergibt sich die Reihenfolge des Codes: **745**.



Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:  Schreibe eine **10** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf der Rückseite von Rätsel-Karte G3. Notiere ein **A** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.



Hilfe

10. DEZEMBER

- Die Katakomben des Grauens -

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

Ganz schön gruselig, diese Katakomben. Hoffentlich musst du keinen Schädel suchen ... Nein, wohl eher die drei anderen Grüften. Wo könnten die sein? Du selbst bist gerade in Grüft 10 – logisch, ist ja auch der 10. Dezember. Aber wo ist zum Beispiel diese Grüft 3? Der Wegweiser deutet nach unten. Beachte dazu auch die Rätsel-Karte H1: Es geht nicht nur runter, es geht auch tiefer. Was könnte mit tiefer gemeint sein? Und was soll dir die Kreideskizze an der Wand von Raum 10 sagen?

Benötigt: Rätsel-Karte H1, Räume 10, 3, 7 und 6

2. TIPP

Wenn du Grüft 10 am 10. Dezember betrittst, dann könnte Grüft 3 am 3. Dezember zu finden sein. Denn der Wegweiser in Raum 10 weist nach unten, und Raum 3 liegt genau unter Raum 10. Wie, in Raum 3 ist die Grabkammer des Pharaos, aber keine Grüft? Tja, wenn du dort bist, sollst du tiefer gehen. Schau doch mal **unter** die Grabkammer. Wie das geht? Jetzt hilft dir die Skizze aus Raum 10. Drücke vorsichtig rechts und links gegen die Seitenwände von Raum 3. Nimm dann die Mitte heraus. Du hast Grüft 3 gefunden. Jetzt findest du sicher auch die Grüften 6 und 7. Sie sind ja gut beschillderti Ach, noch etwas: Wirf die entfernten Wände besser nicht weg. Schau sie dir genau an. Siehst du die roten Rubine? Wie es weitergeht, verraten dir die Böden der Grüften 3, 6 und 7.

AUFLÖSUNG

Nimmst du die Wände aus den Räumen 3, 6 und 7 heraus, erhältst du drei Streifen. Die Böden auf den darunterliegenden Grüften erklären dir, was du mit den Streifen tun sollst. Jeder der Streifen zeigt einen kleinen roten Rubin. Grüft 3 sagt: Richte die Streifen so aus, dass die Seite mit dem Rubin jeweils nach rechts zeigt. Grüft 6 erklärt dir, welcher der drei Streifen schwarz, welcher grau und welcher weiß dargestellt ist. Grüft 7 empfiehlt, die drei Streifen leicht versetzt übereinander zu legen. Jeder der Streifen hat am Rand seltsame braune Markierungen, Punkte und Flächen. Legst du die Streifen korrekt übereinander, ergänzen sich diese Markierungen zu den Umrissen von Zahlen.



Du erkennst von oben nach unten die Ziffern des Codes **804**.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge den Pfeilen auf der Rückseite. Gib Acht, dass du beim richtigen Türchen startest, nämlich bei Raum 10. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **11** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf dem Kalenderblatt „10. Dezember“. Notiere ein **1** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.



Hilfe

11. DEZEMBER

- Die Geisterbahn des Schreckens -

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 Stimme hat sich klar genug ausgedrückt: Du sollst das seltsame schwarze Ding entfernen. Schemenhat erkannt du etwas Schwarzes zwischen den Schienen, aber du kannst nicht genau erkennen, was es ist. Es hilft nichts, du musst den Schienenstrang anheben. Und das ist wörtlich gemeint! Na los, aber sei vorsichtig! Greif mit Gefühl in den Raum und klappe den Boden des Raumes nach oben. Wenn das erledigt ist, weißt du bestimmt, wie es weitergeht.

Benötigt: 3 Rätsel-Karten i2-i3, Raum 11, Kalenderblatt „11. Dezember“, seltsames schwarzes Ding, Box des Adventskalenders, Hilfe-Block

2. TIPP

Was für ein Schreck! Das seltsame schwarze Ding stellt sich als Spinne heraus, die unter dem Boden von Raum 11 sitzt. Hoffentlich hast du dich nicht wieder so erschreckt wie damals, als du die Geisterbahn des Schreckens das erste Mal besucht hast. Du kannst die Spinne ganz einfach vom Boden abziehen. Dort steht außerdem, du sollst zwei Orte finden, an denen die Spinne besser aufgehoben ist. Wenn du sie nicht findest, schau auf die Rückseite des Hilfe-Blocks und die Unterseite des Adventskalenders. Setz die Spinne dort hin, dann wirst du wissen, wie es weitergeht. Achte auf ihre Beine und wo sie hinzeigen. Und beachte dann noch die farbigen Lichter auf den Rätsel-Karten i2-i3.

AUFLÖSUNG

Setze die Spinne zuerst auf das Spinnennetz auf der Unterseite des Adventskalenders. Achte darauf, dass du sie passend auf den Uhrvis im Zentrum des Netzes setzt. Du wirst feststellen, dass nun jedes Spinnenbein auf einen der farbigen Fäden zeigt. So kannst du jedem Bein eine Farbe zuordnen, zum Beispiel zeigt das vorderste linke Bein auf Pink, das nächste gegen den Uhrzeigersinn auf Lila mit breiten Streifen usw.



Auf dem Hilfe-Block kannst du – ist die Spinne einmal korrekt positioniert – jedem Bein genau einen Buchstaben zuweisen. Das vorderste linke Bein zeigt auf ein A, das nächste gegen den Uhrzeiger-sinn auf ein S und so weiter. Damit wäre Pink = A, Lila mit breiten Streifen = S. So werden aus 8 Spinn-nenbeinen 8 Farben und daraus 8 Buchstaben, mit denen sich ganz leicht Dinge schreiben lassen.

Pink: A
Lila (mit breiten Streifen): S
Rot (dünn gestreift): T
Gelb: E
Hellblau: C
Orange: N
Dunkelblau: H
Grün (gepunktet): I

Die farbigen Lichterketten auf den Rätsel-Karten i2-i3 sagen dir, welche Buchstaben nacheinander gesucht werden. Für Rätsel-Karte i2 bildest du aus Lila mit breiten Streifen, Gelb, Hellblau, Dunkelblau und noch einmal Lila mit breiten Streifen das Wort S-E-C-H-S. Rätsel-Karte i2 ergibt E-I-N-S. Rätsel-Karte i3 ergibt A-C-H-T. Der Code lautet somit 618.

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

Du gelangst zu dem Türen mit diesen Symbolen:
Schreibe eine i2 neben das Level auf diesem Türen.



Du findest eine Kugel auf dem Kalenderblatt „11. Dezember“. Trage ein U an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

12. DEZEMBER

– Die Jagd durch Amsterdam –

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 Zettel auf dem Boot empfiehlt, die Faltanleitung von Rätsel-Karte J1 drei Mal zu befolgen. Das geht natürlich nur, wenn du die drei quadratischen Bastelvorlagen auf dem Kalenderblatt und der nächsten Seite ausschneidest. Dann bastelst du also Tulpen. Eine gelbe, eine orangefarbene und eine pinke. Aber ohne Stiel wird da nie ein Blumenstrauß draus. Die grünen Blätter auf den Tulpenblüten kommen dir sicherlich bekannt vor, oder?

Benötigt: Rätsel-Karte J1, 2 Kalenderblätter „12. Dezember“, Decodiertafel, Schere

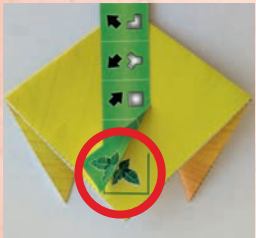
2. TIPP



Hast du die Falthanleitung exakt befolgt? Dann hast du nun drei vollflächig farbige Blüten. Jetzt musst du nur noch den Stiel finden, dann sind die Blumen komplett. Der Stiel ist grün und lang. So, wie ... ja, was denn? Die Markierungen mit den grünen Blättern auf den Tulpenblüten liefern den entscheidenden Hinweis. Finde die passenden Gegenstücke, dann weißt du genau, was zu tun ist.

AUFLÖSUNG

Als Stiel für die Blüten dient natürlich der grüne Decodierstreifen. An seinen Enden findest du genau dieselben grünen Blätter, die auch auf den Tulpenblüten abgebildet sind. Bringe für jede der Blüten die zueinander passenden Blätter in Deckung und lege den Decodierstreifen entsprechend korrekt an.



Hast du das für die erste Blüte gemacht? Dann deutet eine ihrer Spitzen genau auf eine der Zahlen auf dem Decodierstreifen. Bei der gelben Blüte deutet die Spitze auf die 3, die orangefarbene Blüte deutet auf die 2 und die pinke auf die 9. Der Blumenstrauß auf dem Kalenderblatt „12. Dezember“ gibt dir die Reihenfolge für den Code vor: Orange – Gelb – Pink. Damit lautet der Code **239**.

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



Schreibe eine **13** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf dem Boot im Raum. Trage ein **N** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

13. DEZEMBER

- Der Flug ins Ungewisse -

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

Wo könntest du die Rialto-Brücke schon einmal gesehen haben? Das ist die auffällige Frage, die dir Rätsel-Karte K1 stellt. Es muss diese Brücke noch an einer anderen Stelle geben, nicht nur auf der Homepage der Fluggesellschaft. Wenn du diese Stelle findest, dann findest du vielleicht auch Antworten auf die Fragen nach der Anzahl der mitreisenden Personen, nach der Aufenthaltsdauer in Tagen und nach dem Alter der jüngsten mitreisenden Person.

Benötigt: Rätsel-Karte K1, Kalenderblatt „13. Dezember“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Klappe den Adventskalender auf, dann schau rechts auf das Seitenteil. Ahi! Da ist sie ja, die Rialto-Brücke. Jetzt musst du eigentlich nur noch die Fragen der Fluggesellschaft beantworten. Warum es dazu die Rialto-Brücke braucht? Keine Ahnung. Vielleicht stehen die Antworten ja dort irgendwo in der Nähe ...

AUFLÖSUNG



Wenn du die Rialto-Brücke auf der rechten Seitenfläche des Adventskalenders gefunden hast, dann ist dir dort vielleicht noch etwas aufgefallen. Direkt neben der Abbildung siehst du drei kleine Kästchen mit den üblichen Angaben zur Spieldauer, zum empfohlenen Mindestalter ... äh, Moment, was steht denn da? Es scheint, als hätte jemand die Daten in den Kästchen manipuliert. Dort stehen andere Zahlen als überall sonst auf dem Kalender. Die Personenanzahl ist mit 6+ angegeben, bei Tage steht dort 3 und beim Alter 7+. Da hast du doch deine Antworten auf die Fragen der Fluggesellschaft: 6 Personen fliegen nach Venedig, sie bleiben 3 Tage dort, die jüngste mitreisende Person ist 7 Jahre alt. Wenn das so ist, dann lautet der Code **6 3 7**.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: Schreibe eine **14** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf der Wartebank rechts im Raum. Trage ein **A** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

14. DEZEMBER

- Die Entführung in Fortune City -

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

Eine Schießerei im Saloon. Duck dich und bring dich in Sicherheit, da geht grad einiges zu Bruch. Viele der Gefäße werden am Ende in Scherben liegen. Die Frage ist, was bleibt ganz? Welche Getränke überstehen den Kugelhagel? Im Raum siehst du verschiedene Gefäße mit Zahlen. Durch Rätsel-Karte L2 weißt du auch, was sich jeweils darin befindet. Das alleine hilft dir aber noch nicht weiter. Rechts im Raum fällt dir neben den Flaschen noch etwas anderes auf, das zum Rätsel gehören könnte. Kannst du das mit dem Worte-Wirrwarr auf Rätsel-Karte L1 in Verbindung bringen?

Benötigt: 2 Rätsel-Karten L1/L2, Raum 14

2. TIPP

Das Worte-Wirrwarr auf Rätsel-Karte L1 lässt dir keine Ruhe. Was hat es damit auf sich? Warum sind dort alle Anfangsbuchstaben so stark hervorgehoben? Diese fett gedruckten Buchstaben, die kommen dir doch bekannt vor. Die passen doch zu diesem Plakat rechts im Raum. Was stand dort noch mal?

AUFLÖSUNG

WANTED steht auf dem Plakat an der Wand des Saloons und es ist bestimmt kein Zufall, dass die Buchstaben genauso fett gedruckt sind wie die Anfangsbuchstaben auf Rätsel-Karte L1. Wenn du nun der Reihe nach genau die Worte im Wirrwarr findest, die mit den Buchstaben W, A, N, T, E und D anfangen, bilden diese den Satz: **Weder Absinth Noch Tequila Enden Defekt**. Damit weißt du, welche Flaschen den Kugelhagel überstehen: Absinth- und Tequila-Flaschen bleiben heil. Es gibt zwei Absinth-Flaschen im Raum, sie tragen die Ziffern 1 und 7. Die Tequila-Flasche trägt eine 4. Über die Balken auf dem WANTED-Plakat kannst du die Ziffern in die korrekte Reihenfolge (klein – groß – Mitte) bringen. Der Code lautet also **174**.



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



Schreibe eine **15** neben das Level auf diesem Türchen.



Links im Raum hängt eine deiner Kugeln. Trage ein **1** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.

Hilfe

15. DEZEMBER

- Der verwunschene Wald -

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

Ist das nicht eine seltsame Bemerkung des Mädchens, dass du eine Verbindung zwischen der Schlaflosigkeit und den Erbsen herstellen sollst? Wenn du nur die hervorgehobenen Worte liest, steht dort: "Verbindung zwischen Erbsen". Wie kannst du eine Verbindung zwischen Hülsenfrüchten herstellen? Auf jeder der farbigen Matratzen findest du genau eine Erbsen; das Bettzeug ist voller Löcher. Es ist bestimmt kein Zufall, dass jede der Erbsen in einem dieser Löcher auftaucht, wenn man die Bettdecke so auf eine Matratze legt, dass Bettpfosten auf Bettpfosten landet.

Benötigt: 9 seltsame Teile „Matratzen“, 1 seltsames Teil „Bettzeug voller Löcher“, Raum 15, Kalenderblatt „15. Dezember“, Stift

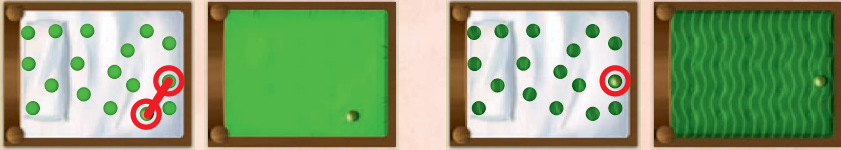
2. TIPP



Schau dir die gestapelten Matratzen in Raum 15 an, sie sind in einer ganz bestimmten Reihenfolge gestapelt. Deine 9 seltsamen Teile „Matratzen“ haben genau dieselben Farben. Damit kannst du ein kleines Modell des Bettes nachbauen. Achte auf die Bettpfosten, damit du alle Matratzen richtig herum stapelst. Vielleicht legst du immer kurz das Bettzeug auf jede der Matratzen, bevor du die nächste darauf packst. Na, wird dir langsam klar, wie du eine „Verbindung“ zwischen den Erbsen erstellen kannst?

AUFLÖSUNG

Staplele nach und nach die 9 seltsamen Teile „Matratzen“ wie in Raum 15 abgebildet aufeinander. Starte mit der untersten dunkelgrünen Matratze. Leg einmal fix das Bettzeug darauf und merke dir, in welchem Loch die Erbsen zu sehen ist.



Jetzt nimm das Bettzeug weg und leg die hellgrüne Matratze auf den Stapel. Bettzeug drauß! Wo ist jetzt die Erbsen? Verbinde die erste Erbsenposition mit der neuen mit einem Stift. Wiederhole diese Schritte für jede der Matratzen, so schreibst du nach und nach ein Muster auf das Bettzeug. Tatsächlich schreibst du so den Code auf die Decke. Mit etwas Abstand erkennst du die Ziffern **157**.



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



Schreibe eine **16** neben das Level auf diesem Türchen.

Eine deiner Kugeln hängt rechts im Raum von einem Baum. Trage ein **U** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

16. DEZEMBER

- Die Rückkehr in die verlassene Hütte -

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

Tatsächlich bist du zurück in der verlassenen Hütte. Doch sie hat sich ganz schön verändert. Der Autor des Briefes auf der Innenseite des Türrahmens sieht das ganz genauso: Es sei hier ganz schön dreckig und staubig geworden, seit du das letzte Mal da warst. Um den Schmutz zu beseitigen, hat man dir etwas dagelassen, aber was soll das sein? Ein Putzlappen? Sieh dich in der Hütte um und du findest einen Hinweis darauf, wie du effektiv sauber machen könntest. Vielleicht hilft das bei des Rätsels Lösung.

Benötigt: Rätsel-Karte M1, Raum 16, 1 seltsames Teil „Lappen“

2. TIPP

Um richtig sauber zu machen, hilft es nicht viel, einen trockenen Lappen über den Boden zu ziehen. Das weiß jedes Kind. So richtig sauber wird es nur, wenn du feucht durchwischst! Na los, worauf wartest du: Mach den Lappen nass. Wringe ihn aber aus, bevor du ihn benutzt! Du willst den Raum schließlich nicht noch mehr unter Wasser setzen. Putze Wände und Boden. Vor allem die weißen Flächen sehen stark staubig aus. Und dann überleg, was das Ganze mit Rätsel-Karte M1 zu tun haben könnte. Sie zeigt eine grobe Skizze des Raumes.

AUFLÖSUNG

Wische mit dem feuchten Lappen durch den Raum, konzentriere dich vor allem auf die größeren weißen Flächen. Siehe da, dort werden Ziffern sichtbar. Du erkennst drei Mal die Ziffer 8. Aber das ist noch nicht der richtige Code.



Jetzt brauchst du Rätsel-Karte M1. Zu der 8 links im Fenster sollst du 1 addieren, bei der Zahl am Boden 1 abziehen. Die Zahl an der Tür bleibt, wie sie ist. So erhältst du den Code 978.

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



Schreibe eine 17 neben das Level auf diesem Türrahmen.

Hast du die Kugel auf der Rückseite von Rätsel-Karte M1 entdeckt? Trage ein Z an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

17. DEZEMBER

– Der Friedhof der Finsternis –

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

Dass du es auf einem Friedhof mit Grabsteinen zu tun hast, wundert dich nicht. Vermutlich auch nicht, dass die Umrisse der Grabsteine auf den Rätsel-Karten N2-N6 auch auf Rätsel-Karte N1 zu finden sind. Aber was hat es mit den unterstrichenen Namen auf sich? Auch auf dem Schild in Raum 17 und der Notiz zu sein, und die Farben sollen dir helfen, die Schritte nachzuvollziehen. Falls du wohl ein Beispiel zu sein, und die Farben sollen dir helfen, die Schritte nachzuvollziehen. Falls du Hilfe bei den römischen Zahlen benötigst, dann wirf noch mal einen Blick auf die Uhr in Raum 2.

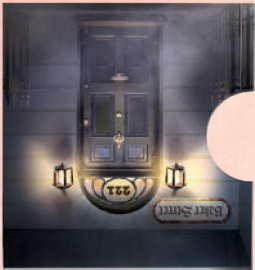
Benötigt: 6 Rätsel-Karten N1-N6, Raum 17, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Bringe die Grabsteine N2-N6 in die gleiche Reihenfolge wie die Grabsteinumrisse auf Rätsel-Karte N1. Das ergibt: N6, N5, N2, N3, N4. Jetzt musst du aber noch verstehen, wie das Schild-Beispiel in Raum 17 funktioniert. Auf dem großen Schild ist das Wort **FRIEDHOF** unterstrichen. Vier Buchstaben sind farbig gedruckt, genau wie vier Zahlen im Text darunter. Die römische Zahl **V** ist violett, genau wie der **fünfte** Buchstabe im Wort „Friedhof“. Das Wort „**zweite**“ ist grün, wie der **zweite** Buchstabe in „Friedhof“. Na, klingelts? Suche für jede Zahl im Text den entsprechenden Buchstaben aus dem unterstrichenen Wort und zwar in der Reihenfolge, wie die Zahlen im Text vorkommen. Du erhältst: **DREI**. Nach diesem Muster kannst du jetzt die Grabsteine ansehen. Bei Abraham II., sechster Sohn aus dem Hause Frey, brauchst du also den 2. und den 6. Buchstaben. Das gibt BA. Bearbeite so alle Namen und du weißt, wo du den Code findest.

AUFLÖSUNG

Bei ABRAHAM brauchst du den 2. und 6. Buchstaben (BA); bei KATHERINE den 1. und 5. (KE); bei STEWARD den 6., 1. und 2. (RST); bei THERESA den 4. und 3. (RE); und zu guter Letzt bei BEATRIX den 2. und 4. (ET). Diese Buchstaben ergeben zwar keinen Code, aber das Wort BA-KE-RST-RE-ET – Baker Street. Eine berühmte Straße, und du hast eines ihrer Häuser auch schon häufiger gesehen – und zwar als Beispiel-Raum auf der Rückseite des Adventskalenders! Auch die Hausnummer ist berühmt: 221 (ausnahmsweise ohne B 😊), der Wohnort des Detektivs Sherlock Holmes! Der gesuchte Code lautet somit **221**.



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



Schreibe eine **18** neben das Level auf diesem Türchen.



Du findest eine Kugel auf dem Kalenderblatt „17. Dezember“. Notiere ein **R** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.

Hilfe

18. DEZEMBER

– Das Vermächtnis des Weltreisenden –

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

Genie und Wahnsinn liegen ja bekanntlich nahe beieinander. Scheinbar konnte sich der Professor die diversen Start- und Zielorte seiner Reisen allein durch die Wahl der Verkehrsmittel merken. Und dir wird es sicherlich auch gelingen, aus den Verkehrsmitteln und den darauf abgedruckten Zahlen die Routen der drei Touren zu rekonstruieren. Das ist so klar, wie dass Flugzeuge fliegen, Schiffe schwimmen und Autos fahren. Die Landkarte, auf der die Reiseziele markiert sind, hattest du doch gerade noch in der Hand ...

Benötigt: 3 Rätsel-Karten 01-03, Kalenderblatt „18. Dezember“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Du findest auf der Deckelinnenseite der Box des Adventskalenders eine Weltkarte, auf der sieben Orte mit blauen Fähnchen markiert sind. Den Symbolen auf den Fähnchen sind oben in einer Leiste jeweils Zahlen zugeordnet: Weihnachtsmann – 1, Glocke – 2, Socke – 4, Tannenbaum – 8, Kerze – 16, Mütze – 32, Geschenk – 64, Warte mal, hatten nicht auch die Verkehrsmittel auf den Rätsel-Karten Zahlen? Die Zahlen der Orte und die der Verkehrsmittel stehen doch im Zusammenhang! Vielleicht kannst du 1 und 2 zusammenaddieren – und die Verbindung daraus ergibt 3!

AUFLÖSUNG

Die Verkehrsmittel sind die Verbindungen zwischen zwei Orten auf der Weltkarte, und die Zahl auf dem Verkehrsmittel ist die Summe der beiden Orte, die sich damit verbinden lassen.
Für Tour A sind das folgende Strecken:

- **Bus (3)** = Weihnachtsmann (1) + Mütze (32)
- **Zug (20)** = Socke (4) + Kerze (16)
- **Propellerflugzeug (9)** = Weihnachtsmann (1) + Tannenbaum (8)
- **Helikopter (17)** = Weihnachtsmann (1) + Kerze (16)
- **Jumbojet (36)** = Socke (4) + Mütze (32)
- **Schiff (10)** = Glocke (2) + Tannenbaum (8)

Die Strecken ergeben zusammen die Form einer 5, die Ziffer für Tour A.
Auf die gleiche Art ergibt sich für Tour B eine 7 und für Tour C eine 3.
Der Code lautet somit **673**.

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



Schreibe eine **19** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel im Büro des Professors. Notiere ein **N** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.



Hilfe

19. DEZEMBER

- Das verfluchte Labyrinth -

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.

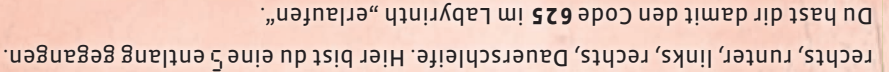


Ein Labyrinth! Das gab es doch schon mal als Bildschirmsschoner. Damit du dich in den scheiðbar endlosen Gängen nicht hoffnungslos verirrst, hast du sogar eine Hilfestellung. Rätsel-Karten P1 und P2 weisen dir poetisch den Weg. Du sollst von drei Orten starten und dann darauf achten, in welche Richtung das Tor aufgeht, weil es dir das nächste Tor zeigt. Äh? Okay. Drei Orte, hm, könnte das etwas mit den Zahlen auf den schweren Holzüren in Raum 19 zu tun haben? Na, dann lauft mal los!

Ein Labyrinth! Das gab es doch schon mal als Bildschirmsschoner. Damit du dich in den scheiðbar endlosen Gängen nicht hoffnungslos verirrst, hast du sogar eine Hilfestellung. Rätsel-Karten P1 und P2 weisen dir poetisch den Weg. Du sollst von drei Orten starten und dann darauf achten, in welche Richtung das Tor aufgeht, weil es dir das nächste Tor zeigt. Äh? Okay. Drei Orte, hm, könnte das etwas mit den Zahlen auf den schweren Holzüren in Raum 19 zu tun haben? Na, dann lauft mal los!

A, B und C: eine bekannte Reihenfolge. Dann fang doch mal mit Holztür A, der 7, an. Aber nicht in Raum 19, das bringt dich nicht weiter, sondern bei Türen 7 des Adventskalenders. Wie in Raum 19 abgebildet, öffnet es sich nach links. Das ist dann wohl die Richtung, in die es weitergeht. Das nächste Türen 17 öffnet sich nach unten, genauso auch Türen 1 darunter. Türen 8 öffnet sich nach rechts, Türen 2 nach oben und Türen 16 nach links. Dann bist du wieder bei Türen 1 angekommen und drehst dich im Kreis. Wie war das? "Der Weg ist das Ziel" – ganz schön kalender-spruchartig, aber durchaus wahr! Achte auf den Weg, den du gegangen bist.

Links, runter, runter, rechts, hoch, links.
Was nach einem Cheat-Code klinglt, bringt dich ordentlich voran. Denn wenn du auf den Weg schaust, den du von Türchen 7 aus gegangen bist, dann erkennst du eine ibi



Hast du die Kugel auf Rätsel-Karte P2 entdeckt? Notiere ein T an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.

Hilfe

20. DEZEMBER

- Der Gefängnisausbruch -

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

Es ist wirklich auffällig, dass diese andere Gefangene eine Schere in der Hand hatte. So eine könntest du jetzt auch gebrauchen. Auf dem Kalenderblatt steht, dass du „KLEMMEN“, „KABELSTRANG“, „DECKEL“ und „NIETEN“ entfernen sollst. Wirf mal einen Blick auf die Rätsel-Karten Q1-Q4 und entferne die entsprechenden Dinge. Aber nur die! Alles andere brauchst du noch.

Benötigt: 4 Rätsel-Karten Q1-Q4, Raum 20, Kalenderblatt „20. Dezember“, Schere

2. TIPP

Alle Rätsel-Karten zeigen ein Raster mit Buchstaben. Such auf Rätsel-Karte Q1 das Wort „KLEMMEN“ und schneide diesen Bereich heraus. Schneide auf Q2 das Wort „KABELSTRANG“, auf Q3 „DECKEL“ und auf Q4 „NIETEN“ heraus. Lege die herausgeschnittenen Wörter beiseite. Du brauchst nur die übriggebliebenen Rahmen. Hast du auf dem Kalenderblatt das Eingabefeld gesehen? Die Rätsel-Karten passen genau darauf!

AUFLÖSUNG



Durch die Lücken siehst du nun genau drei Codeziffern, nämlich 9, 3 und 5. Hast du die weißen Balken rechts oben auf dem Eingabefeld bemerkt? Sie helfen dir bei der Code Reihenfolge: groß – klein – Mitte. Der Code lautet also **935**.



Wenn du aus jeder Rätsel-Karte das richtige Wort herausgeschnitten hast, kannst du die übrig gebliebenen Rahmen auf dem Eingabefeld im Kalenderblatt stapeln.

Stell den Code auf der Decodiertafel ein und folge den Pfeilen auf der Rückseite. Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: Schreibe eine **21** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel an der Kette auf dem Boden in Raum 20. Trage ein **D** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

21. DEZEMBER

- Die Akademie der Zauberkünste -

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

Rätsel-Karte R1 verrät dir den Code: 602. Fertig? Pustekuchen! Denn natürlich ist der Code nicht richtig. Du musst ihn erst „verzaubern“. Wie das geht? Folge einfach den Anweisungen auf dem Kalenderblatt, dann findest du die notwendigen Tränke. Nur Mut! Hast du das Regal mit Tränken auf der Türcheninnenseite entdeckt? Das wirst du brauchen.

Benötigt: Rätsel-Karte R1, Raum 21, Kalenderblatt „21. Dezember“

2. TIPP

Wenn du den Anweisungen der Polterbolde Schritt für Schritt folgst und sie auf die Tränke im Regal auf der Türcheninnenseite anwendst, dann findest du die vier Gefäße, die du zum Verzaubern brauchst. Du benötigst: Zuerst den schwarzen runden Trank, danach den violetten runden, den roten eckigen und den gelben eckigen Trank. Warum du immer bei diesen Tränken landest, egal wo du startest und egal wie deine Entscheidungen zwischen durch ausfallen? Tja: Magici! Nimm dir nun Rätsel-Karte R1 und wende diese vier Tränke auf den Code 602 an. Was die einzelnen Tränke bewirken, kannst du auf der Rückseite des Kalenderblatts lesen.



AUFLÖSUNG

Der Code auf Rätsel-Karte R1 lautet 602. Du wendest zuerst den schwarzen runden Trank an. Er sagt, dass du zuerst den Zauberrhut um 180° drehen sollst. Dazu musst du die ganze Rätsel-Karte auf den Kopf stellen. Lies du den Code jetzt noch mal, lautet er 209.



Wende jetzt die anderen drei Tränke in beliebiger Reihenfolge an. Der violette Trank lässt dich die zweitgrößte Ziffer halbieren. Der Code lautet also jetzt 109. Der rote eckige Trank fordert dich auf, die größte Ziffer um 5 zu reduzieren. Damit lautet der Code nun 104. Der gelbe eckige Trank bewirkt, dass die erste und die dritte Ziffer ihre Positionen tauschen. Der endgültige Code lautet also: **401**.

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



Auf dem Teppich in Raum 21 findest du eine Kugel. Trage ein **W** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.

Hilfe

22. DEZEMBER

- Der Raub auf dem Mississippi -

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 die Schaufelräder auf der Backbordseite des Dampfers anlegen und in die korrekte Position bringen. Den Dampfer findest du auf dem Kalenderblatt. Schneide den unteren Teil entlang der gestrichelten Linie ab. Nun kannst du die Rätsel-Karten darunter anlegen. Beginne mit dem „Anfänglichen Schaufelrad“ (S1). Aber wie musst du die Rätsel-Karte ausrichten? Es sieht fast so aus, als stünden immer eine Zahl und der genau gegenüberliegende Buchstabe in einem Zusammenhang.

Benötigt: 3 Rätsel-Karten S1-S3, Kalenderblatt „22. Dezember“, Schere

2. TIPP

„Anfänglich“ bedeutet nicht nur, dass du mit diesem Schaufelrad beginnen sollst. Es bedeutet auch, dass es bei Rätsel-Karte S1 um Anfangsbuchstaben geht. Schiebe das Schaufelrad so unter den Dampfer, dass „Gegenüberliegendes zusammenpasst“. Gegenüber der Ziffer 7 muss das „S“ für SIEBEN, gegenüber der Ziffer 3 das „D“ für DREI und gegenüber der Ziffer 5 das „F“ für FÜNF liegen. Was liegt nun dem Fragezeichen gegenüber? Der Buchstabe A – wie ACHT. Die Acht ist also die erste gesuchte Codeziffer. Verwende dann Rätsel-Karte S2. Hier heißt es „Zweites Schaufelrad“. Was könnte damit wohl gemeint sein?

Schiebe die drei Schaufelräder nacheinander unter den Dampfer. Richte S1 so aus, dass die Anfangsbuchstaben zu den gegenüberliegenden Zahlen passen. Du erhältst eine ACHT für den Code. Beim „zweiten Schaufelrad“ geht es immer um den zweiten Buchstaben. Das U liegt also gegenüber der Ziffer Fünf und so weiter. Korrekt ausgerichtet liegt gegenüber vom Fragezeichen ein W. Die zweite Codeziffer ist also die Zwei. Beim „letzten Schaufelrad“ geht es jeweils um den letzten Buchstaben. Korrekt ausgerichtet liegt ein r gegenüber vom Fragezeichen. Die dritte Ziffer muss also eine Vier sein. Der Code lautet 824.



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

Schreibe eine 23 neben das Level auf diesem Türchen.



Du findest eine Kugel auf dem Kalenderblatt „22. Dezember“. Trage ein E an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

23. DEZEMBER

- Das Tor zwischen den Welten -

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

Onkel Arthur empfiehlt dir, die Schritte A bis E der Reihe nach zu befolgen. Was er damit meint, siehst du auf den Rätsel-Karten T1-T5. Die Schritte A, B und C fordern dich dazu auf, die unterschiedlichen dicken Holzstäbe zu platzieren. Hast du die Sterne zwischen den Türen auf dem Adventskalender gesehen? Achte genau auf die Farben. Dann wirst du die richtigen Stäbe leicht an die richtigen Stellen bringen. Du darfst den Kalender ruhig piksen. Was könnten nun die Schritte D und E bedeuten?

Benötigt: 5 Rätsel-Karten T1-T5, 10 seltsame Teile „Holzstäbe“, 7 seltsame Teile „Gummiringe“ (einer davon als Ersatz, falls etwas schief geht)

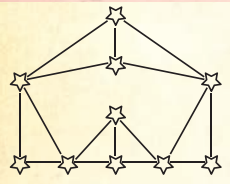
2. TIPP

Die farbigen Sterne auf dem Adventskalender haben kleine kreuzförmige Einschnitte. Dort kannst du mit Gefühl die Holzstäbe senkrecht einstechen und so weit hineinschieben, dass nur noch ein paar Zentimeter heraus schauen. Achte darauf, dass du die richtigen Holzstäbe (dünn, mittel, dick) bei den richtigen Sternen einsteckst. Erledigt? Dann kannst du jetzt die Gummibänder anbringen. Die Schritte D und E sagen dir, um welche drei Holzstäbe jeweils ein Gummiband kommt. Hast du alle sechs angebracht? Dann schau dir dein Ergebnis an und vergleiche es mit den Sternbildern auf dem Kalenderblatt. Dort erfährst du, welche Holzstäbe du wieder entfernen musst. Halte die Gummibänder dabei etwas fest, damit sie nicht davonflutschen. Na, weißt du jetzt, wo sich Raum 24 versteckt?

Hast du alle Gummis und Holzstäbe korrekt angebracht, sollte es ungefähr so aussehen:



Du erkennst das Sternbild rechts oben auf dem Kalenderblatt. Das sagt dir, dass du die 4 dünnen Holzstäbe (oben weiß markiert) vorsichtig wieder entfernen musst. Das Ergebnis sieht dann so aus:



Das ist ein rotes Herz und es sieht genauso aus wie das Bild links unten auf dem Kalender neben dem **+1UP**.

Dort muss sich also Raum 24 verstecken. Reiß den Kalender an dieser Stelle auf. Darunter findest du den geheimen Zugang zu Raum 24. Aber noch nicht öffnen! Lies erst im Story-Block das Kalenderblatt „24. Dezember“.

Auf der Rückseite von Rätsel-Karte T1 findest du eine Kugel. Trage ein **Z** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks ein.



Hilfe

24. DEZEMBER

- Zurück in der realen Welt -

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.



Hast du das Klappteil mit dem Türchen zu Raum 24 herausgezogen und dir die Rückseite angeschaut? Dann hast du ja auch den Baum mit dem eingezeichneten Weg gesehen. Das Wort „Start“ zeigt dir, wo du beginnen musst. Folge dem Weg, aber nicht in Level 24 ...

Benötigt: Raum 24, Story-Block, Box des Adventskalenders

1. TIPP

2. TIPP

Der Baum auf der Rückseite von Raum 24 zeigt genau die gleichen Weihnachtskugeln wie der große Baum auf der Rückseite des Story-Blocks. Und dort hast du jeder Kugel einen Buchstaben zugeordnet. Wenn du also den Weg von Raum 24 auf den ausgefüllten Baum auf der Rückseite im Story-Block überträgst, kannst du einen Satz lesen, der dir verrät, wo du dein Geschenk findest. Du hast den Baum nicht komplett ausgefüllt? Kein Problem: Hier im Hilfe-Block kannst du für alle Tage noch einmal nachschlagen, welche Kugel mit welchem Buchstaben du jeweils hättest finden können.

Wenn du den Baum auf dem Story-Block richtig ausgefüllt hast, sollte er so aussehen:



AUFLÖSUNG

Fröhliche Weihnachten!

Folgst du dem vorgegebenen Weg von Kugel zu Kugel kannst du folgenden Satz lesen: Dein Geschenk befindet sich ... UNTER RAUM 22 aus dem Kalender. Um besser ranzukommen, darfst du den Steg um das Türchen herum vorsichtig aufreißen.

Raum für Notizen

8. DEZEMBER

- Der versunkene Schatz -

AUFLÖSUNG

Wenn du alle fünf Hälften des Fünfecks passend auf dem Kalenderblatt angelegt und die gleichfarbige Linie mit einem Stift nachgezogen hast, dann markierst du damit Muscheln, Schneckenhäuser und Seesterne auf dem Kalenderblatt. Die Buchstaben darauf ergeben von links nach rechts den Text „HEUTE TIPP 3“. Und tatsächlich findest du heute im Hilfe-Block einen 3. Tipp!

Dieser Tipp besagt, dass du die violetten Schneckenhäuser, die orangefarbenen Muscheln und die pinken Seesterne zählen sollst und der Code genau diese Reihenfolge hat. Du findest **2** violette Schneckenhäuser, **8** orangefarbenen Muscheln und **2** pinke Seesterne. Code lautet somit **282**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



Schreibe eine **9** neben das Level auf diesem Türchen.

Du findest eine Kugel auf dem sandigen Boden im Raum. Notiere ein **M** an der entsprechenden Stelle auf der Rückseite des Story-Blocks.





KOSMOS

HOL DIR NOCH MEHR RÄTSELSPASS

Die Original Escape-Room-Spiele für zu Hause!

FÜR DIE
GANZE
FAMILIE



KIDS



FAMILY

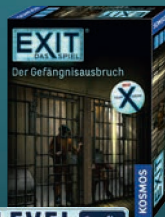
FÜR DICH
& DEIN TEAM



LEVEL Einsteiger



LEVEL Fortgeschrittene



LEVEL Profis

Puzzle-Erlebnisse für Rätselfans

ENTDECKE
DIE GANZE
EXIT®-WELT



