

Nur für die Spielleitung

Dieses Heft enthält sämtliche Lösungen und Belohnungsbuchstaben. Gebt es vor dem Finale nicht an die Rätselgruppe weiter. Das Rätselheft wird einmal für die Gruppe gedruckt; dieses Heft bleibt bei euch.

Lasst die Gruppe selbst rätseln. Auf Wunsch lest ihr zunächst Hinweis 1 vor, danach bei Bedarf Hinweis 2 und schließlich Hinweis 3. Der dritte Hinweis ist jeweils sehr deutlich. Hilfen kosten keine Punkte und es gibt keinen Zeitdruck.

Prüft die ersten fünf Antworten als vierstellige Zeichenfolge, einschließlich einer möglichen Null am Anfang. Bei richtiger Lösung nennt ihr Symbolname und Buchstabe der Marke und lest den jeweiligen Abschnitt „Danach“ vor. Die Gruppe trägt beides in ihr Sammelfeld ein.

Das Finale verwendet alle fünf Marken in einer neuen, ausdrücklich genannten Reihenfolge. Das Schlusswort hat fünf Buchstaben; Groß- und Kleinschreibung sind egal. Nach der richtigen Lösung lest ihr die letzte Nachricht vor.

Euer schneller Kontrollblick

Station	Lösung	Belohnung
Speisekarte	1520	Tasse = S
Bierdeckel	4286	Stern = P
Wanduhr	2115	Mond = T
Gästebuch	0572	Schlüssel = R
Schlüsselbrett	6038	Blatt = O
Koffer	PROST	Abschlussnachricht

Alle Personen, Belege und Ereignisse sind erfunden. Das Abenteuer verlangt weder Internetrecherche noch Farbenwissen. Die Raumillustration ist reine Atmosphäre; maßgeblich sind die gedruckten Stationshinweise.

1. Die Rechnung auf der Speisekarte

Hinweis 1: Rechnet zunächst die gesamte Bestellung mit den Preisen der Speisekarte zusammen. Beachtet dabei die Stückzahlen.

Hinweis 2: Die Bestellung kostet vor den Abzügen 19,60 Euro. Die kostenlose Brezel bedeutet einen Abzug von 2,40 Euro; danach gilt noch der Gutschein.

Hinweis 3: 19,60 minus 2,40 minus 2,00 ergibt 15,20 Euro. Für das Schloss braucht ihr den Betrag in Cent, ohne Komma.

Lösung: 1520. $2 \times 3,20 + 2,80 + 2 \times 2,40 + 5,60 = 19,60$ Euro. Eine kostenlose Brezel und der Gutschein reduzieren den Betrag um 2,40 + 2,00 Euro. Es bleiben 15,20 Euro, also 1520 Cent. Der Code lautet 1520.

Freigeben: Tasse = S

Danach: Die Schachtel springt auf. Darin liegen eure erste Buchstabenmarke und ein Zettel: „Am Stammtisch fehlt niemand. Nur die Plätze stimmen noch nicht.“ Vier beschriftete Bierdeckel warten bereits.

2. Die vier Plätze am Stammtisch

Hinweis 1: Ada und Cem bilden ein festes Paar: Ada steht unmittelbar vor Cem. Prüft, an welchen Stellen dieses Paar beginnen könnte.

Hinweis 2: Auf den Plätzen 3 und 4 kann das Paar nicht sitzen, weil rechts von Cem noch Ben Platz braucht. Auf 2 und 3 würde für Dora nur der äußere Platz 1 bleiben.

Hinweis 3: Die Namen stehen von links nach rechts in der Reihenfolge Ada, Cem, Dora, Ben. Lest jetzt ihre aufgedruckten Ziffern in genau dieser Reihenfolge.

Lösung: 4286. Ada und Cem müssen nebeneinander stehen. Die Positionen 3/4 scheiden aus, weil Ben rechts von Cem sitzt. Bei 2/3 müsste Ben auf 4 und Dora auf 1 sitzen; Dora darf aber nicht außen sitzen. Also stehen Ada und Cem auf 1/2, Dora auf 3 und Ben auf 4. Die Ziffern ergeben 4-2-8-6, also 4286.

Freigeben: Stern = P

Danach: Unter dem richtig geordneten Stapel findet ihr eine weitere Marke. Auf dem letzten Deckel steht: „Für die letzte Runde kam niemand zu spät. Unsere Wanduhr war allerdings anderer Meinung.“

3. Die stehengebliebene Wanduhr

Hinweis 1: Lest zuerst nur die angezeigte Zeit ab. Die Ziffer 2 beim langen Zeiger bedeutet 10 Minuten; die Notiz legt den Abend fest.

Hinweis 2: Angezeigt werden 22:10 Uhr. Weil die Uhr 20 Minuten vorgeht, war es beim Stillstand tatsächlich erst 21:50 Uhr.

Hinweis 3: Die Runde begann 35 Minuten vor 21:50 Uhr, also um 21:15 Uhr. Schreibt Stunde und Minuten direkt hintereinander.

Lösung: 2115. Die Zeiger zeigen 10:10 Uhr. Da es abends ist, steht die Anzeige für 22:10 Uhr. Die Uhr geht 20 Minuten vor, deshalb ist die tatsächliche Zeit beim Stillstand 21:50 Uhr. Weitere 35 Minuten zurück führen zum Rundenbeginn um 21:15 Uhr. Der vierstellige Code lautet 2115.

Freigeben: Mond = T

Danach: Hinter dem Uhrgehäuse steckt die nächste Marke. Daneben liegt ein Lesezeichen: „Manche Gäste schreiben ihre Grüße nicht so, wie man sie liest.“ Es gehört ins Gästebuch am Tresen.

4. Der verschobene Gruß

Hinweis 1: Die Hausregel beschreibt das Verschlüsseln. Zum Lesen müsst ihr die Richtung umkehren und für jeden Buchstaben zwei Plätze zurückgehen.

Hinweis 2: P wird beim Entschlüsseln zu N, W zu U und N zu L. Das erste Wort heißt daher NULL. Bei B führt der Rückweg über A zu Z.

Hinweis 3: Die vier Wörter ergeben NULL, FUENF, SIEBEN, ZWEI. Schreibt die entsprechenden Ziffern in derselben Reihenfolge auf.

Lösung: 0572. Jeder Geheimtextbuchstabe wird zwei Alphabetplätze zurückgesetzt, mit Umlauf am Alphabetanfang. PWNN wird NULL, HWGPH wird FUENF, UKGDGP wird SIEBEN und BYGK wird ZWEI. Die vier Ziffern lauten 0, 5, 7, 2. Der Code ist 0572; die führende Null darf nicht wegfallen.

Freigeben: Schlüssel = R

Danach: Zwischen den Seiten liegt eine Marke. Ein letzter Gruß verrät: „Die passende Ordnung hängt am Schlüsselbrett. Dort füllt immer das eine, was dem anderen fehlt.“

5. Was dem Muster fehlt

Hinweis 1: Sucht zu jedem Muster sein genaues Gegenstück: Wo oben ein Strich steht, braucht ihr unten einen Punkt - und umgekehrt.

Hinweis 2: Platz 1 braucht Punkt, Punkt, Strich, Strich. Diesen Anhänger trägt der Schlüssel mit der Ziffer 6. Geht bei den anderen Plätzen genauso vor.

Hinweis 3: Platz 2 braucht Punkt, Strich, Punkt, Strich; Platz 3 braucht Strich, Punkt, Punkt, Strich; Platz 4 braucht Punkt, Punkt, Punkt, Strich. Lest die Ziffern der passenden Anhänger nach Platznummer.

Lösung: 6038. An Platz 1 passt nur Schlüssel 6, an Platz 2 nur Schlüssel 0, an Platz 3 nur Schlüssel 3 und an Platz 4 nur Schlüssel 8. Jede Zuordnung liefert in allen vier Spalten genau einen Strich und einen Punkt. Die Ziffern in der Reihenfolge der Plätze ergeben 6038.

Freigeben: Blatt = O

Danach: Im Fach hinter dem Schlüsselbrett wartet eure fünfte Marke. Jetzt habt ihr alle Buchstaben. Der Koffer auf dem Stammtisch zeigt euch, in welcher Reihenfolge sie gelesen werden.

6. Das Geheimnis im Koffer

Hinweis 1: Die Reihenfolge, in der ihr die Buchstaben gefunden habt, ist nicht die Leserichtung am Koffer. Entscheidend sind die Symbolnamen.

Hinweis 2: Die Stern-Marke stammt von den Bierdeckeln, die Schlüssel-Marke aus dem Gästebuch und die Blatt-Marke vom Schlüsselbrett. Danach folgen Tasse und Mond.

Hinweis 3: Die ersten drei Felder ergeben P, R und O. Ergänzt den Buchstaben der Tasse und danach den des Mondes.

Lösung: PROST. Die gefundenen Marken lauten: Tasse = S, Stern = P, Mond = T, Schlüssel = R und Blatt = O. Die Kofferreihenfolge Stern, Schlüssel, Blatt, Tasse, Mond ergibt P-R-O-S-T. Das Lösungswort lautet PROST.

Danach: Der Koffer öffnet sich. Auf einer handgeschriebenen Karte steht: „Die letzte Runde gehört nicht dem klügsten Kopf. Sie gehört allen, die gemeinsam weitergedacht haben.“ Darunter hat Mara Platz für euren Teamnamen gelassen. Ihr habt das Geheimnis der letzten Runde gelöst. Stoßt mit eurem Lieblingsgetränk an - oder gönnt euch einfach eine gute Pause. Das war euer gemeinsames Finale; ein echter Gewinn oder Gutschein ist damit nicht verbunden.