SECHS STATIONEN. EIN VERBORGENES WORT.

Das Geheimnis der letzten Runde

In der erfundenen Kneipe „Zum letzten Zettel“ liegt ein kleiner Koffer auf dem Stammtisch. Die Gastgeberin Mara hat ihn für euch vorbereitet. Ihre Nachricht: „Fünf Fundstücke, fünf Buchstaben. Wer sie zusammenbringt, erfährt, wem unsere letzte Runde gehört.“ Zwischen Speisekarte, Bierdeckeln und Wanduhr beginnt ein gemütliches Rätselabenteuer. Niemand ist eingeschlossen; ihr könnt jederzeit eine Pause machen.



Stimmungsillustration - die Rätselhinweise stehen auf den Stationsseiten.

Eure Mission: Löst fünf Zahlenschlösser, sammelt die freigeschalteten Marken und findet damit das Wort für den Koffer. Startet auf der nächsten Seite mit den Spielregeln.

So spielt ihr gemeinsam

1. Online spielt ihr allein oder gemeinsam mit bis zu 6 Personen, ohne Spielleitung. Für die Druckfassung braucht ihr zusätzlich eine Person als Spielleitung; sie behält das Lösungsheft und gibt nach gelösten Stationen die Belohnungen aus. Plant ungefähr 40 Minuten ein; die Zeit ist eine Schätzung, kein Countdown.

2. Ihr braucht nur die Rätsel, etwas Platz für Notizen und einen Stift. Alle notwendigen Informationen stehen im Spiel. Internetrecherche, Ortskenntnisse, Musik und Farberkennung sind nicht nötig.

3. Spielt die fünf Fundstücke in der angegebenen Reihenfolge und öffnet danach den Koffer. Jede der ersten fünf Stationen hat einen vierstelligen Zahlencode. Führende Nullen gehören dazu; gebt keine Leerzeichen oder Trennzeichen ein.

4. Nach jeder gelösten Station erhaltet ihr eine Marke mit einem Symbolnamen und einem Buchstaben. Notiert beides für das Finale. Das Schlussrätsel verlangt ein Wort mit fünf Buchstaben.

5. Pro Station gibt es drei zunehmend deutliche Hinweise. Nutzt zuerst Hinweis 1 und schaut nur bei Bedarf weiter. Hinweise kosten keine Punkte; das Ziel ist, gemeinsam bis zum Ende zu kommen.

6. Alle Figuren, Belege, Preise und Ereignisse sind erfunden. Es gibt keinen echten Gewinn und ihr benötigt kein Websitekonto. In der Druckfassung stehen Hinweise, Lösungen und Belohnungen im getrennten Lösungsheft.

Eure Marken für das Finale

Gefunden bei	Symbolname	Buchstabe
Speisekarte		
Bierdeckel		
Wanduhr		
Gästebuch		
Schlüsselbrett		

Neue Quizze per Newsletter: kneipenquiz.org/newsletter
Materialideen: kneipenquiz.org/quizmaterial
Auf der Materialseite: gekennzeichnete Amazon-Werbelinks.

STATION 01 / 06

Die Rechnung auf der Speisekarte

Unter der Speisekarte steckt ein Bestellzettel. Auf der Rückseite steht: „Die Kasse bleibt zu, bis die Rechnung stimmt. Freundlichkeiten des Hauses nicht vergessen!“ Neben dem Zettel liegt eine kleine Schachtel mit vier Zahlenrädern.

Eure Aufgabe: Berechnet den zu zahlenden Gesamtbetrag. Der Code ist dieser Betrag in Cent, mit genau vier Ziffern. Beispiel: 9,50 Euro würde als 0950 eingegeben.

SPEISEKARTE / PREIS JE STÜCK

Apfelschorle	**3,20 Euro**
Karaffe Wasser	**2,80 Euro**
Brezel	**2,40 Euro**
Käseteller	**5,60 Euro**

Bestellzettel: 2 Apfelschorlen, 1 Karaffe Wasser, 2 Brezeln und 1 Käseteller.

Handschriftlicher Zusatz: Eine der beiden bestellten Brezeln geht aufs Haus. Zieht außerdem den Gutschein über 2,00 Euro ab. Beides gilt zusammen. Es kommen keine weiteren Kosten hinzu.

Euer Zahlencode ☐ ☐ ☐ ☐

Nach der richtigen Lösung von der Spielleitung erhalten:
Symbolname: _____ Buchstabe: _____

STATION 02 / 06

Die vier Plätze am Stammtisch

Die Stühle stehen alle auf derselben Seite eines langen Tisches. Mara hat vier Bierdeckel mit erfundenen Namen und großen Ziffern beschriftet. Ordnet sie so, wie es auf ihrem Sitzplan steht.

Eure Aufgabe: Legt die vier Namen gedanklich auf die Plätze 1 bis 4. Lest anschließend die Ziffern der Bierdeckel von links nach rechts. Jeder Deckel wird genau einmal verwendet.

Die Plätze aus eurer Blickrichtung: links [1] [2] [3] [4] rechts. Alle Hinweise beziehen sich auf diese Blickrichtung, nicht auf die Sicht der sitzenden Personen.

DIE VIER BIERDECKEL / NOCH NICHT GEORDNET

Ben	Dora	Ada	Cem
6	8	4	2

Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4

- Ada sitzt direkt links von Cem.
- Ben sitzt rechts von Cem, muss aber nicht direkt neben ihm sitzen.
- Dora sitzt auf keinem der beiden äußeren Plätze.

Euer Zahlencode ☐ ☐ ☐ ☐

Nach der richtigen Lösung von der Spielleitung erhalten:
Symbolname: _____ Buchstabe: _____

STATION 03 / 06

Die stehengebliebene Wanduhr

Über dem Tresen hängt eine stehengebliebene Uhr. Daneben klebt eine genaue Notiz über den Abend, an dem sie angehalten hat. Der Beginn der letzten Fragerunde ist darin versteckt.

Eure Aufgabe: Zu welcher tatsächlichen Uhrzeit begann die letzte Fragerunde? Gebt vier Ziffern im 24-Stunden-Format ein: erst die Stunde, dann die Minuten, ohne Doppelpunkt.



Langer Minutenzeiger
Genau auf der Ziffer 2.

Kurzer Stundenzeiger
Ein kleines Stück nach der Ziffer 10, zwischen 10 und 11.

Uhr-Legende: Der lange Zeiger zählt ab der 12 die Minuten. Zwischen zwei benachbarten Ziffern liegen 5 Minuten. Der kurze Zeiger zeigt die Stunde. Für eine Abendstunde zwischen 1 und 11 addiert ihr im 24-Stunden-Format 12.

Maras Notiz: „Als die Uhr stehenblieb, war es tatsächlich zwischen 18:00 und 23:00 Uhr. Die Wanduhr ging genau 20 Minuten vor. Unsere letzte Fragerunde hatte genau 35 Minuten vor dem Stillstand begonnen.“

Euer Zahlencode ☐ ☐ ☐ ☐

Nach der richtigen Lösung von der Spielleitung erhalten:
Symbolname: _____ Buchstabe: _____

STATION 04 / 06

Der verschobene Gruß

Im Gästebuch stehen vier merkwürdige Wörter. Die Hausregel zum Verschlüsseln wurde zum Glück daneben notiert. Ihr braucht keinen Namen für diese Chiffre zu kennen - nur ihre Regel.

Eure Aufgabe: Entschlüsselt die vier Wörter von links nach rechts. Jedes Wort bezeichnet eine einzelne Ziffer. Diese Ziffern bilden den Code; auch eine Null am Anfang muss mit eingegeben werden.

DAS VERWENDETE ALPHABET

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Hausregel zum Verschlüsseln: Jeder Buchstabe wird durch den Buchstaben zwei Plätze weiter rechts im Alphabet ersetzt. Nach Z beginnt das Alphabet wieder bei A. Beispiele: A wird C, M wird O, Y wird A. Umlaute werden vor dem Verschlüsseln als AE, OE oder UE geschrieben. Die Wortabstände bleiben erhalten.

Der verschlüsselte Gruß:

PWNN **HWGPH** **UKGDGP** **BYGK**

Euer Zahlencode ☐ ☐ ☐ ☐

Nach der richtigen Lösung von der Spielleitung erhalten:
Symbolname: _____ Buchstabe: _____

STATION 05 / 06

Was dem Muster fehlt

Am Schlüsselbrett hängen vier Schlüssel mit nummerierten Anhängern. Vier Plätze auf dem Brett tragen kleine Muster. Die Anhänger sehen ähnlich aus, passen aber jeweils nur an einen Platz.

Eure Aufgabe: Ordnet jedem Platz genau einen Schlüssel zu. Lest dann die Ziffern der Schlüssel an den Plätzen 1 bis 4. Die Muster werden immer so gelesen, wie sie hier stehen: von links nach rechts; nichts wird gedreht oder gespiegelt.

Legende: | bedeutet Strich; **.** bedeutet Punkt. Die Leerzeichen trennen die vier Felder.

Passregel: Legt das Muster eines Anhängers gedanklich unter das Muster eines Platzes. In jeder der vier Spalten muss dann genau ein Strich und genau ein Punkt stehen. Zwei Striche oder zwei Punkte übereinander passen nicht. Jeder Schlüssel wird genau einmal benutzt.

PLÄTZE AUF DEM BRETT

Platz 1	| | . .
Platz 2	| . | .
Platz 3	. | | .
Platz 4	| | | .

SCHLÜSSELANHÄNGER

Ziffer 3	| . . |
Ziffer 8	. . . |
Ziffer 6	. . | |
Ziffer 0	. | . |

Euer Zahlencode ☐ ☐ ☐ ☐

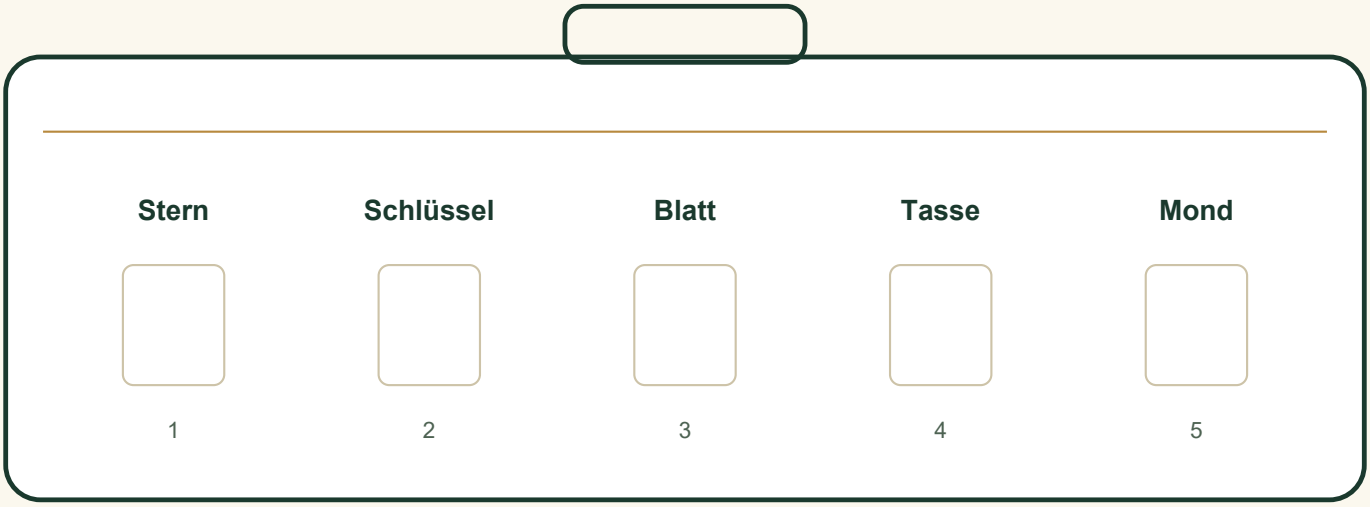
Nach der richtigen Lösung von der Spielleitung erhalten:
Symbolname: _____ Buchstabe: _____

STATION 06 / 06

Das Geheimnis im Koffer

Der Koffer hat kein Zahlenschloss, sondern ein Wortschloss mit fünf Buchstaben. Unter dem Griff steht eine kleine Reihe von Symbolnamen. Eure gesammelten Marken gehören genau an diese Stellen.

Eure Aufgabe: Ordnet die fünf gesammelten Marken nach der Symbolreihe am Koffer. Lest ihre Buchstaben von links nach rechts und gebt das Wort ohne Leerzeichen ein. Groß- und Kleinschreibung spielen keine Rolle.



Die fünf Felder am Koffer, von links nach rechts:

Notiz am Griff: Jede gefundene Marke hat einen Symbolnamen und einen Buchstaben. Legt die Marke mit dem passenden Namen an jedes Feld und lest nur die Buchstaben. Ihr braucht alle fünf Marken; kein zusätzliches Wissen ist nötig.

Euer Lösungswort

Wenn euer Wort stimmt, liest die Spielleitung euch die letzte Nachricht vor.