



Für 1 Person oder
ein Team ab 10 Jahren

ADVENTSKALENDER

Der verschwundene Hollywood-Star



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

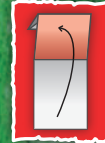
Raum für Notizen

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

In Raum 1 hast du einige auffällige Filmrollen gefunden. Hast du auch den Zettel an der Wand gesehen? Er zeigt einen Stapel von nach Größe sortierten Filmrollen. Zufall? Vermutlich nicht. Versuch doch mal, deine Filmrollen nach Größe geordnet übereinanderzulegen. Die größte befindet sich übrigens auf dem Kalenderblatt „1. Dezember“.

Benötigt: Raum 1, Kalenderblatt „1. Dezember“, 5 seltsame Teile „Filmrollen“

2. TIPP

Schau dir die Filmrollen genau an. Siehst du die dünnen, hellen Linien an den Rändern? Beim Stapeln lassen sie sich zu kleinen Motiven zusammenpuzzeln. Dafür musst du die Filmrollen von groß nach klein stapeln und jede davon in die richtige Position drehen.

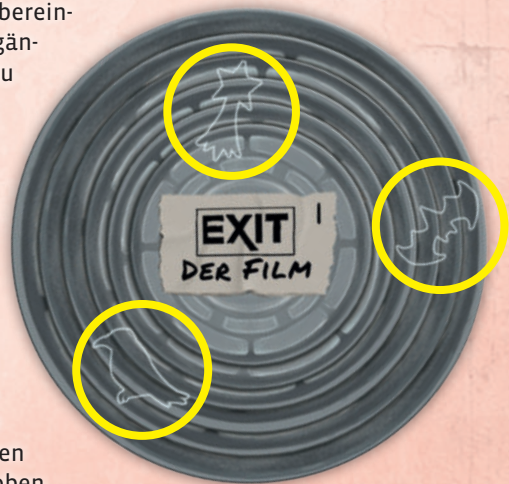
Fertig? Dann kannst du drei Motive erkennen. Und nun? Hast du gesehen, dass jede Filmrolle auch eine Nummer trägt? Schau dir vielleicht noch mal den Zettel im Raum an. Der kleine Pfeil darauf verrät dir etwas über die Code-Reihenfolge.

AUFLÖSUNG

Stapel die Filmrollen nach Größe sortiert übereinander. Richtest du jede davon korrekt aus, ergänzen sich die dünnen Linien an den Rändern zu drei Motiven: Fledermaus, Vogel und Stern. Für den Zahlencode sind demnach folgende Filmrollen relevant: *Batman*, *Die Vögel* und *Die Weihnachtsgeschichte*. Auf diesen Filmrollen findest du die Zahlen 4, 8 und 6. Und wie ist die Reihenfolge?

Jetzt hilft dir der Zettel in Raum 1. Er zeigt neben dem Stapel Filmrollen einen Pfeil nach oben. Du sollst also darauf achten, an welcher Position die relevanten Filmrollen im Stapel liegen. Ganz unten liegt *Die Weihnachtsgeschichte* (6), weiter oben liegen *Die Vögel* (8), *Batman* (4) liegt am weitesten oben.

So ergibt sich der Code **684**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: ★ 🦋 ○

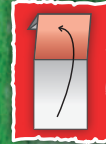
Schreibe eine **2** in das Feld auf diesem Türchen.

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

In Raum 2 siehst du 72 Sicherungen, mit den Rätsel-Karten A1-A4 kannst du eine etwas vergrößerte Ansicht davon vor dir auslegen. Beachte die farbigen Balken (schwarz, grün, gelb, blau). Dann weißt du, wie du die Rätsel-Karten aneinanderlegen musst. Doch wie findest du heraus, welche Sicherungen falsch sind? Wenn du das weißt, benötigst du übrigens einen Stift, um alle falschen auszumalen.

Benötigt: Rätsel-Karten A1/A2/A3/A4, Raum 2, Kalenderblatt „2. Dezember“, Box des Adventskalenders, Stift

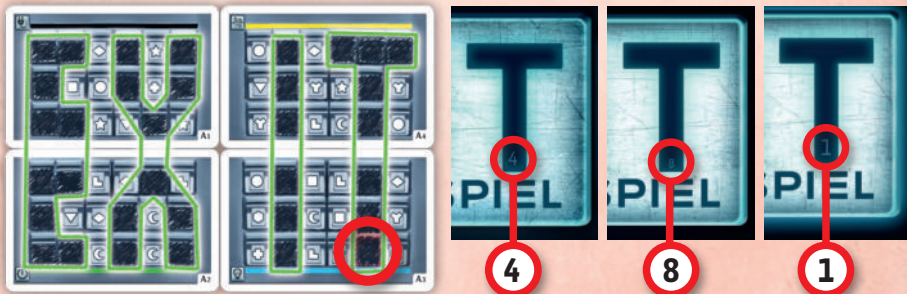
2. TIPP

Links neben den Türchen des Adventskalenders findest du 4 technische Symbole. Jedes davon befindet sich noch einmal auf einer der Rätsel-Karten. So kannst du **jeder Rätsel-Karte eine Türchen-Reihe zuordnen**. Beide (Rätsel-Karte und Türchen-Reihe) zeigen jeweils genau 18 EXIT-Symbole. Vergleiche sie! So findest du schnell die falschen Sicherungen. Mal sie **auf den Rätsel-Karten** aus! Fertig? Dann leg die 4 Rätsel-Karten wie in Raum 2 empfohlen aneinander. Kannst du ein Wort lesen? Gut. Es gibt viele Orte, wo du dieses Wort noch lesen kannst, nicht nur auf der Box. Dich interessiert aber eine ganz bestimmte Stelle in den Worten. Der rote Hauptsicherungsschalter zeigt dir, welche.


AUFLÖSUNG

Vergleiche auf jeder Rätsel-Karte die darauf abgebildeten EXIT-Symbole mit der zugehörigen Türchen-Reihe und markiere die falschen. Ordne die bemalten Rätsel-Karten richtig an, dann kannst du darauf das Wort EXIT lesen. Schau dir also alle EXIT-Logos auf dem Adventskalender noch mal an. Wo genau du suchen sollst, das sagt dir der rote Hauptsicherungsschalter. Er markiert das untere Ende des Buchstabens „T“. Achte also besonders auf diese Stelle. Dort ist in drei der EXIT-Logos eine Zahl versteckt. Nämlich die 8 auf der Schachtelunterseite. Die 4 auf der rechten Seite des Adventskalenders und die 1 auf dem Cover des Story-Blocks.

Die Codereihenfolge ist Mitte – groß – klein. So ergibt sich der Code **481**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: 

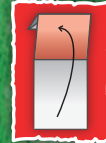
Schreibe eine **3** in das Feld auf diesem Türchen.

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

Schau dir das Bild der drei Geisterjäger auf dem Kalenderblatt „3. Dezember“ genau an. Jeder von ihnen „lächelt“ auf seine eigene Art. Ist dir außerdem etwas an dem Emblem der Geisterjäger aufgefallen? Du findest es gleich mehrfach an verschiedenen Stellen, aber es sieht jedes Mal etwas anders aus. Kannst du eine Verbindung herstellen?

Benötigt: Rätsel-Karten B1/B2/B3/B4, Kalenderblatt „3. Dezember“

2. TIPP

Für jeden der drei Geisterjäger findest du einen Geist, der exakt den gleichen Gesichtsausdruck hat. Zum ersten passt der Geist auf der Rückseite des Kalenderblatts „3. Dezember“, zum zweiten passt Rätsel-Karte B1, zum dritten passt Rätsel-Karte B4. Diese drei Geister sind für den Code relevant. Die Reihenfolge ergibt sich aus dem Bild der Geisterjäger (von links nach rechts). Jetzt musst du nur noch herausfinden, wie die Zahlen lauten.


AUFLÖSUNG

Von links nach rechts kannst du jedem Geisterjäger einen Geist mit demselben Gesichtsausdruck zuordnen. Um jetzt die Zahlen für den Code zu finden, musst du auf alle **Details** achten. Die Geister haben alle unterschiedlich viele **Finger**.

Wenn du sie zählst, erhältst du von links nach rechts den Code **458**.



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.

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

Das Kalenderblatt „4. Dezember“ zeigt eine Vergrößerung der Bodenmarkierungen für die Stunt-doubles. Darunter siehst du außerdem sechs farbige Kästen, die verschiedene Kampfszenen zeigen. Worauf wartest du? Höre auf Rätsel-Karte C1, schnapp dir die Lichtschwerter und stell die Kampfszenen nach. Wer richtet sein Schwert auf wen? Sind dir außerdem die drei farbigen Balken im Raum aufgefallen? Die passen ganz gut zu den Hintergrundfarben der Kampfszenen ...

Benötigt: Rätsel-Karte C1, 3 seltsame Teile „Lichtschwerter“, Kalenderblatt „4. Dezember“, Raum 4

2. TIPP

Die farbigen Balken in Raum 4 verraten dir: Für den Code musst du zuerst Lila, dann Weiß und zuletzt Gelb beachten. Beachte also zuerst nur die beiden Kampfszenen mit lila Hintergrund auf dem Kalenderblatt „4. Dezember“. Wer richtet dort welches Lichtschwert gegen wen? Leg die drei Schwerter entsprechend auf die Markierungen. Das Ganze machst du drei Mal. Je einmal für die Farben Lila, Weiß und Gelb.




AUFLÖSUNG

Legst du die Lichtschwerter korrekt auf die Markierungen, ergänzen sie sich zu den Umrissen von Ziffern. Beachte zuerst nur die Kampf-Paarungen mit lila Hintergrund, das ergibt eine 4. Die Paarungen mit weißem Hintergrund ergeben eine 1, Gelb liefert eine 7.

Der Code lautet also **417**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:   

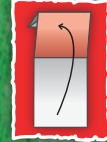
Schreibe eine 5 in das Feld auf diesem Türchen.

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

Auf den Rätsel-Karten siehst du die Pappschilder, auf die jemand liebevoll eine Botschaft geschrieben hat. Aber ihre Reihenfolge scheint durcheinandergeraten zu sein. Ordne sie so, dass sie eine logisch sinnvolle Botschaft ergeben. Geschafft? Prima. Dann schau dir die Notiz auf dem Kalenderblatt „5. Dezember“ an. Du musst die Rätsel-Karten überlappend übereinanderlegen. Die dünnen senkrechten Linien helfen dir dabei.

Benötigt: Rätsel-Karten D1/D2/D3/D4/D5, Kalenderblatt „5. Dezember“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Hast du die Rätsel-Karten korrekt übereinandergelegt? Die richtige Reihenfolge ist D4, D1, D3, D2, D5. Um nun den Code zu finden, solltest du dir die Kette aus Sternen ansehen. Dich interessieren zum einen ihre Farben (rot, blau und gelb), zum anderen ihre Abfolge. Denn die Sterne bilden eine Art Morse-Signal. Ein einzelner Stern steht für einen Punkt (= kurz), zwei Sterne stehen für eine Linie (= lang). Auf dem Kalenderdeckel findest du einen kleinen gelben Zettel mit Punkten und Strichen, der dir beim Übersetzen hilft.

AUFLÖSUNG

Legst du die Rätsel-Karten in der richtigen Reihenfolge und bis zu den dünnen Linien überlappend übereinander, bildet sich folgende Sternen-Reihe:



Betrachte nun **immer nur eine der Farben** von links nach rechts. Fünf einzelne Sterne sind blau. Das entspricht fünf Punkten. Mit dem Notizzettel auf dem Kalenderdeckel übersetzt du das in die Code-Ziffer 5. Die roten Sterne ergeben zwei Punkte und drei Striche, also die Ziffer 2. Die gelben Sterne bilden mit vier Strichen und einem Punkt die Ziffer 9. Stelle diese Ziffern jetzt auf den passenden Streifen der Decodiertafel ein; Rot: 2, Blau: 5, Gelb: 9. Der Code lautet also **259**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:

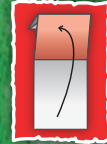
Schreibe eine **6** in das Feld auf diesem Türchen.

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

Zunächst musst du die „Perlalaika“ aufbauen. Die Rätsel-Karten verraten dir, wie das geht. Bau den Steg so zusammen, dass du unten auf der Standfläche einen kleinen Kreis siehst.



Stell ihn dann auf den Schieberegler auf dem Adventskalender unterhalb der Türchen. Spanne das Gummiband über den aufgebauten Steg und die komplette Breite des Adventskalenders. Jetzt musst du nur noch „Jingle Bells“ spielen. Die Notation auf dem Kalenderblatt „6. Dezember“ hilft dir sicher.

Benötigt: Rätsel-Karten E1/E2/E3, seltsames Teil „Steg“, Gummiband, Box des Adventskalenders, Kalenderblatt „6. Dezember“, Raum 6

2. TIPP

Spiel die Perlalaika, wie auf Rätsel-Karte E3 beschrieben: Drücke das gespannte Gummiband mit dem rechten Mittelfinger auf die gewünschte Perle und zupfe daneben mit dem rechten Zeigefinger. Jede Perle erzeugt einen anderen Ton. Das Kalenderblatt „6. Dezember“ zeigt 7 mögliche Notenzeilen, aber welche ergibt „Jingle Bells“?

Hier sei dir verraten, es ist Zeile 6. Nun musst du nur noch herausfinden, wie du damit zu einem Zahlencode kommst. Hast du die Markierung des Notenblatts mit A, B und C bemerkt? Sieh dich im Zweifel noch einmal in Raum 6 um.

AUFLÖSUNG

Wenn du die Perlalaika aufgebaut und gespielt hast, findest du schnell heraus, dass Zeile 6 die richtigen Perlen für „Jingle Bells“ zeigt. Die Buchstaben A, B und C auf dem Notenblatt verraten dir, an welcher Stelle in dieser Zeile die relevanten Informationen für den Code stehen. Schau immer, was sich in gerader Linie unterhalb des jeweiligen Buchstabens befindet. Unter B stehen die Zeilennummern. Weil Zeile 6 die richtigen Perlen zeigt, ist 6 hier auch die Ziffer, die du suchst. Unterhalb von A findest du eine orangefarbene Perle, unterhalb von C ist eine pinke Perle abgebildet. In Raum 6 findest du eine kleinere Ausführung aller Perlen. Dort tragen sie Ziffern. Die orangefarbene Perle trägt die 1, die pinke die 3. Bring die Ziffern in die richtige Reihenfolge A (1), B (6), C (3), dann erhältst du den Code **163**.

Tipp für Perlalaika-Profis:

Die Tonhöhe ist abhängig von Länge und Spannung des Gummibandes. Beachte deshalb: Setze bei jeder Perle neu an. Rutsche beim Tonwechsel möglichst nicht über das Gummiband, weil dadurch leicht die Spannung verändert wird.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: ○ ▼ T

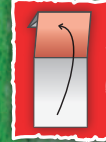
Schreibe eine 7 in das Feld auf diesem Türchen.

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

Ein Fensterrahmen! Wo könnte der hinpassen? Wie wär's, wenn du ihn über das offene Türchen von Raum 7 legst? Wenn du genau hinsiehst, findest du um das Türchen herum Anhaltspunkte, wie du den Rahmen anlegen kannst. Jede der drei Rätsel-Karten zeigt dir einen farbigen Bereich in einer Ecke. Kannst du das mit Raum 7 in Verbindung bringen?

Benötigt: Rätsel-Karten F1/F2/F3, seltsames Teil „Fenster“, Raum 7, Kalenderblatt „7. Dezember“

2. TIPP


Wenn der Fensterrahmen korrekt auf Türchen 7 liegt, kannst du durch die Lücken bzw. die leeren Quadranten in den Raum 7 dahinter sehen. Du siehst dort die verschiedenen farbigen Flächen. Welche Fläche du in welchem Quadranten des Fensterrahmens siehst, hängt aber von der Perspektive ab. Je nach Blickwinkel sind andere Farben sichtbar. Jetzt beachte die Rätsel-Karten! Sie zeigen dir, was du sehen willst. Die Buchstaben A, B und C verraten dir die Reihenfolge.

AUFLÖSUNG

Liegt der Rahmen korrekt auf Raum 7, musst du für jede Rätsel-Karte den richtigen Blickwinkel finden. Du möchtest immer so durch den Rahmen schauen, dass du in einem bestimmten Quadranten des Fensterrahmens eine bestimmte Farbe siehst. Folgst du der Vorgabe A auf Rätsel-Karte F1, möchtest du, dass der Quadrant rechts unten mit Gelb gefüllt ist. Hast du den richtigen Blickwinkel gefunden, behalte ihn bei und beachte jetzt den Buchstaben A auf dem seltsamen Teil „Fenster“. Der Pfeil daneben zeigt jetzt auf eine Ziffer in Raum 7, nämlich die 2. Wiederhole den Vorgang für die beiden anderen Rätsel-Karten: Für F2 (Rosa oben rechts, Pfeil B) bekommst du so die Ziffer 8, für F3 (Orange unten links, Pfeil C) eine 1. Der Code lautet somit **281**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: 

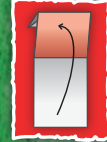
Schreibe eine **8** in das Feld auf diesem Türchen.

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

Du suchst einen Weg und du hast drei Schilder auf dem Kalenderblatt „8. Dezember“. Leider ergeben die Richtungsangaben darauf noch keinen Sinn. Du musst erst lernen, sie zu lesen. Wie das geht? Nun, schau dir zuerst die Form der drei Schilder an. Und dann schau dich um, du hast Schilder mit den gleichen Umrissen schon einmal gesehen. Finde sie und vergleiche sie mit den Abbildungen auf dem Kalenderblatt. Was fällt dir auf?

Benötigt: Rätsel-Karte G1, Kalenderblatt „8. Dezember“, Raum 8, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Für jedes der Schilder auf dem Kalenderblatt gibt es ein zweites Schild mit demselben Umriss. Eines befindet sich in Raum 8, das zweite vorne zwischen den Türchen, und zwar links unten auf dem dicken Stift. Das dritte ist auf der Schachtelunterseite. Während auf den Schildern des Kalenderblattes aber Buchstaben stehen, tragen die anderen alle Symbole. Was auffällig ist: Bei jedem der Schilderpaare stimmt die Anzahl an Buchstaben mit der der Symbole überein. Beachte jetzt Rätsel-Karte G1. Sie sagt, dass du dir zuerst die „Grinsekatten-Symbole“ ansehen sollst, danach alle Hüte und zuletzt die Uhren.

AUFLÖSUNG

Wenn du die durch ihre Form zueinander passenden Schilder-Paare gefunden hast, kannst du mit ihrer Hilfe die Symbole in Buchstaben übersetzen (siehe Beispiel rechts). Das kannst du mit allen drei Schilder-Paaren machen.

Jetzt schaust du dir gemäß Rätsel-Karte G1 erst einmal nur die Stellen an, wo Grinsekatten vorkommen, und übersetzt sie jeweils in Buchstaben. Dann findest du die Buchstaben H, C, E, S, S. Achtung: Unter einer der Grinsekatten ist ein kleines Zeichen „x2“ eingetragen. Das bedeutet, dass du dieses Symbol zweimal verwenden musst. Sortierst du die gefundenen Buchstaben in eine sinnvolle Reihenfolge, dann ergeben sie das Zahlwort SECHS. Übersetze jetzt alle Hutsymbole und du erhältst ACHT. Für die Uhren erhältst du ZWEI. Das ergibt den Code **682**.



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

Hast du „deine“ eigene Zeitmaschine gefunden? Du hast sie auf jeden Fall öfter in der Hand und stellst Ziffern damit ein. Ist dir die Ähnlichkeit deiner Zeitmaschine zu der Abbildung auf dem Kalenderblatt „9. Dezember“ aufgefallen? Das ist doch kein Zufall. Rätsel-Karte H1 zeigt dir drei Ziffern, die eindeutig einer Farbe zugeordnet sind.

Benötigt: Rätsel-Karte H1, Kalenderblatt „9. Dezember“, Decodiertafel

2. TIPP

Mit „deiner Zeitmaschine“ ist die Decodiertafel gemeint. Wenn du sie mit der Abbildung des Auto-Cockpits vergleichst, stellst du fest: Beide haben drei Zeilen, und zwar je eine in Rot, Blau und Gelb mit jeweils 10 Ziffern. Zurück zu Rätsel-Karte H1. Sie sagt dir, dass du drei Ziffern finden (eine rote 3, eine blaue 7 und eine gelbe 6) und sie ersetzen musst. Womit, das wäre dann an deiner Zeitmaschine abzulesen. Alles klar? Dann schau mal, wo du die drei gesuchten Ziffern findest – und an welcher Stelle sie stehen.

AUFLÖSUNG

Suche die drei Ziffern von Rätsel-Karte H1 im Auto-Cockpit auf dem Kalenderblatt „9. Dezember“. Die rote 3 steht dort an sechster Stelle von links.

Wirf jetzt einen Blick auf die Decodiertafel, an sechster Stelle steht dort die 5. (Pass auf, dass du die 0 ganz vorne nicht übersiehst!)




Die blaue 7 im Cockpit steht an zehnter Stelle, auf der Decodiertafel steht dort die 9.

Die gelbe 6 steht im Cockpit an achter Stelle, dort ist auf der Decodiertafel eine 7.

Der Code lautet somit **597**.



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

Du sollst den leeren Dienstplan auf dem Kalenderblatt „10. Dezember“ ausfüllen. Am besten markierst du dabei Arbeitstage anders als freie Tage – vielleicht mit verschiedenen Zeichen oder Farben. Die Rätsel-Karten verraten dir jedenfalls eine Menge über Kaddys Arbeitszeiten. Das Problem ist: Dort sind zwar Kalenderwochen angegeben, aber kein festes Datum. Suche zuerst nach einer Information, um für einen der Kreise ein Datum festlegen zu können.

Benötigt: Rätsel-Karten i2/i2/i3, Kalenderblatt „10. Dezember“, Raum 10, Box des Adventskalenders, Stift

2. TIPP

Eine der wichtigsten Informationen befindet sich auf Rätsel-Karte i3: Die Kalenderwoche 52 endet am 1. Januar. Damit hast du einen Fixpunkt und kannst alle anderen Tage mit einem Datum versehen. Jetzt sollte es einfach sein, den Dienstplan zu füllen. Zwei Dinge solltest du dabei nicht übersehen: Schau dir die Postkarte auf dem Kalenderdeckel an. Dirk kennt Kaddy offenbar gut und weiß, wann sie **immer frei** hat. Und in Raum 10 sagt dir eine Notiz, dass dich am Ende vor allem Kaddys **freie** Tage interessieren.




AUFLÖSUNG

Wenn du alle Informationen auf den Dienstplan überträgst und die Tage entsprechend markierst, sieht der Dienstplan am Ende so aus. Freie Tage sind hier grün markiert, Arbeitstage sind durchgestrichen.

Konzentriere dich nur auf die freien Tage. Dann erkennst du, dass sie zusammen die Umrisse von Zahlen ergeben. Nun kannst du den Code von links nach rechts einfach ablesen. Er lautet **531**.

| | | Kaddys Dienstplan | | | | | | | BITTE AUSFÜLLEN! |
|-------|--|-------------------|----|----|----|----|----|----|------------------|
| | | Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So | |
| KW 48 | | ● | ● | ⊘ | ● | ● | ⊘ | ● | |
| KW 49 | | ● | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ● | ⊘ | ● | |
| KW 50 | | ● | ● | ⊘ | ● | ● | ⊘ | ● | |
| KW 51 | | ⊘ | ● | ⊘ | ⊘ | ● | ⊘ | ● | |
| KW 52 | | ● | ● | ⊘ | ● | ● | ⊘ | ● | |

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

Rätsel-Karte J1 verrät dir, dass du nie ohne Sonnenbrille in ein „Blitzdings“ schauen sollst. Die Sonnenbrille hast du in Raum 11 gefunden, doch wo ist das „Blitzdings“? Da du ja von der Skizze auf Rätsel-Karte J1 weißt, wie so etwas aussieht, wirst du es bestimmt auch finden, oder?

Benötigt: Rätsel-Karte J1, seltsames Teil „Brille“, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Schau dir die Schachtelunterseite des Kalenders an. Dort findest du ein „Blitzdings“? Wenn du die Brille da drauflegst, kannst du durch die Löcher im Brillenglas merkwürdige Markierungen sehen. Ergibt das etwas? Vielleicht Zahlen? Nein, jedenfalls keinen sinnvollen Code. Vielleicht musst du erst herausfinden, wie genau du die Brille positionieren musst. Hast du die dünne rote Linie auf dem Blitzdings bemerkt?


AUFLÖSUNG

Die dünne rote Linie verrät dir, wie du die Brille auf das Blitzdings legen musst, denn sie passt genau zu der Rundung des Nasenbügels. Betrachte die Brille dann mit etwas Abstand und „richtigerum“, also nicht auf dem Kopf. Jetzt kannst du in den Fenstern folgende Botschaft erkennen: LIES DA, und ein kleiner Pfeil zeigt nach schräg oben auf das Impressum neben dem KOSMOS-Logo. Wenn du den Text dort aufmerksam liest, fällt dir auf, dass darin Zahlen versteckt sind. In Leserichtung ergeben sie den Code **743**.



Autoren: Inka & Markus Brand
EXIT-Konzept: KOSMOS
Ralph Querfurth, Sandra Doherty
Redaktion: Christian Sachsenader
Illustration: Thomas Hussung
Cover-Illustration: Martin Hoffmann
Story: Anne Ruhnke
Grafik: Fine Tuning

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

Hast du dich schon entschieden? Keine Angst, du kannst nichts falsch machen. Wähle einfach eins der beiden Pillenfächer und zieh es heraus. Hast du dich für Blau entschieden? Dann folge den Anweisungen dort. Hast du dich für Rot entschieden? Dann lies hier nur weiter, wenn du nicht weiter weißt ...

Du hast jetzt hoffentlich das rote Pillenfach in der Hand. Wenn du es aufklappst, findest du auf der Innenseite noch eine kleine rote Pille. Unterhalb dieser Pille beginnt ein Text ...

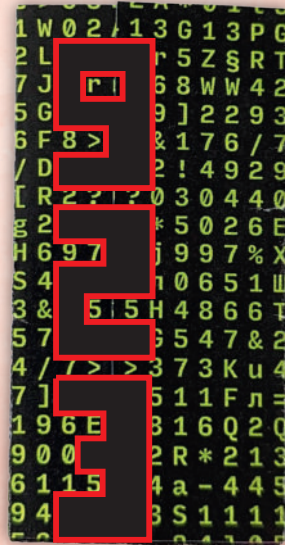
Benötigt: rotes Pillenfach

2. TIPP




Der Text unterhalb der roten Pille läuft in Spalten von oben nach unten und lautet: „Falte an grünen Linien in Richtung der blauen Pfeile! Achte auf Reihenfolge! Mit Abstand betrachten!“ Insgesamt gibt es fünf blaue Pfeile auf der Innen- und Außenseite dieses Pillenfachs. Sie sind durchnummeriert. Folge der Faltanleitung Schritt für Schritt, dann sollte der Rest ganz einfach sein.

AUFLÖSUNG

Falte die einzelnen Teile des Pillenfachs in der richtigen Reihenfolge und immer an den grünen Linien in Pfeilrichtung. Insgesamt musst du so fünfmal falten. Fertig? Dann betrachte das Ergebnis mit etwas Abstand. Konzentriere dich dabei nicht auf die grünen Zeichen, sondern auf die leeren dunklen Bereiche dazwischen. Wenn du alles richtig gemacht hast, erkennst du dort Ziffern. Von oben nach unten ergibt das den Code **923**.



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 dem Kalenderblatt „13. Dezember“ hast du drei Zahlen gefunden. Sie sind aber nicht die Lösung, sondern **der Weg dorthin**. Was könnte damit gemeint sein? Siehst du die digitale „Anzeige“ auf Rätsel-Karte K1? Witzig, hier könnte man problemlos alle Ziffern von 0 bis 9 anzeigen lassen, wenn man nur wollte. Was wohl die farbigen Buchstaben an den Eck- und Kreuzungspunkten zu sagen haben?

Benötigt: Rätsel-Karte K1, Kalenderblatt „13. Dezember“, Raum 13, ggf. Stift

2. TIPP

Tatsächlich könnte man auf der digitalen Anzeige auch die Ziffern 5, 7 und 2 vom Kalenderblatt einzeichnen. Dir ist sicherlich aufgefallen, dass die Ziffern unterschiedliche Farben haben. Dieselben Farben haben auch die Buchstaben auf Rätsel-Karte K1. Stell dir vor wie du eine 5 auf der Anzeige einzeichnen würdest. Weil die 5 auf der Notiz blau ist, beachtest du nur die blauen Buchstaben, an denen du „vorbeikommt“. Was ergibt das?

Wenn du jetzt in den Raum 13 schaust, bist du bestimmt schlauer.

AUFLÖSUNG

Würdest du eine 5 auf Rätsel-Karte K1 einzeichnen und dabei nur die blauen Buchstaben betrachten, die du dabei passierst, ergibt das das Wort Z-W-E-I-G-E. Bei einer „roten“ 7 kommst du an den Buchstaben E-I-E-R vorbei. Die „grüne“ 2 tangiert die grünen Buchstaben F-E-D-E-R-N. Offenbar musst du nach Zweigen, Eiern und Federn Ausschau halten. Lass dich beim Suchen nicht von den Knochen hinters Licht führen, wenn du nicht genau hinsiehst, kannst du sie leicht mit Zweigen verwechseln. In Raum 13 entdeckst du jedenfalls 6 Zweige, 6 Eier und 8 Federn, der Code lautet also **668**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



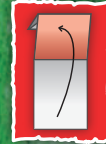
Schreibe eine **14** in das Feld auf diesem Türchen.

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

In der Kostümschneiderei sollst du das Cape von Superman besticken. Eine Stickanleitung findest du auf Rätselkarte L1. In Raum 14 wartet ein Faden auf dich und das Cape hängt an der Türchen-Innenseite bereit. Es kann fast losgehen, nur eines musst du noch vorbereiten: Hast du die roten gestrichelten Dreiecke am Türchen gesehen? Schnapp dir eine Schere und schneide sie vorsichtig heraus!

Benötigt: Rätsel-Karte L1, Türchen 14, Schnur, Schere

2. TIPP

Wenn du die Dreiecke sorgfältig wegschneidest, hat das Türchen nun an den Rändern 8 nummerierte Kerben. Das Stickgen kann beginnen! Halte dich Zeile für Zeile an die Anleitung auf Rätsel-Karte L1. Beachte: Der erste Stich führt immer von hinten nach vorne. Klemme also die Schnur auf der Außenseite der Tür mit einem Finger fest und wickle sie dann von Kerbe zu Kerbe. Sieh dir das Ergebnis am Ende jeder Zeile an und beginne für die nächste Zeile von vorne. Wenn du jetzt noch die Buchstaben A, B und C beachtest, ist der Rest ein Klacks.

AUFLÖSUNG

Die Buchstaben A, B und C auf Rätsel-Karte L1 sagen dir, welche Zeilen der Stick-Anleitung für welche Ziffer des gesuchten Codes relevant sind. Für die erste Ziffer stickst du also insgesamt vier Zeilen. Die erste Zeile geht beispielsweise so: Beginne, indem du die Schnur von hinten durch Kerbe 2 nach vorne führst, leite sie über die 8 wieder nach hinten, bei der 2 wieder nach vorne. Dann über die 6 nach hinten, bei der 4 wieder nach vorne und zum Schluss über die 8 nach hinten. Wenn du den Faden straff führst, sieht es ungefähr so aus:



Du erkennst ein „N“. Die nächsten drei Zeilen ergeben auch Buchstaben, nämlich U, L und L. Für den ersten Code-Bestandteil A erhältst du also NULL.






Für B stickst du nur eine Zeile. Sie ergibt auf den ersten Blick ein I und ein V – was einer römischen 4 entspricht.



Die Anleitung für C ergibt eine leicht schräg stehende Ziffer 1 (in einer Schriftart mit Serifen).

Der Code lautet also **041**.

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

Rätsel-Karte M1 empfiehlt, nach dem hellsten Schein zu suchen. Wenn du den gefunden hast und den weiteren Anweisungen folgst, solltest du schnell auf des Rätsels Lösung kommen. Wo der hellste Schein sein könnte? Na überall, schließlich ist das hier ein Exit®-Adventskalender ... aber in den meisten Fällen scheint es doch eher aus Lampen heraus, oder? In Filmstudios auch gerne mal aus Spots.

Benötigt: Rätsel-Karte M1, Box des Adventskalenders

2. TIPP

Hast du den großen Spot-Scheinwerfer auf dem Cover des Adventskalenders entdeckt? Sein runder Lichtkegel ist eindeutig der hellste Schein weit und breit. Und nun? Du sollst mutig hinein blicken ... aber das allein genügt nicht. Während du hineinschaust, musst du dabei noch **gegen** das Licht schauen. Was ist damit gemeint? Keine Ahnung, aber es muss wichtig sein, denn es ist kursiv geschrieben.

AUFLÖSUNG

Klappe den Deckel des Adventskalenders senkrecht nach oben auf. Halte den Kalender so vor dich, dass du von außen direkt in den runden Lichtkegel des Spots auf dem Cover schauen kannst. Halte den Kalender außerdem gegen eine Lichtquelle, zum Beispiel eine Taschenlampe oder die Sonne. Du willst den Deckel des Adventskalenders also durchleuchten, während du von außen in den Spot auf dem Cover schaust. Tust du das, dann siehst du darin auffällige Linien hindurchschimmern, die tatsächlich einen dreistelligen Code darstellen. Erkennst du sie? Der sichtbare Teil der Lichterkette zeigt eine 3, die Schraube am Mikrofon bildet eine 0 und die Beine des Schutzengels, der dort hängt, lassen eine 4 sichtbar werden. Der Code lautet also **304**.



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 **16** in das Feld auf diesem Türchen.

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

Rätsel-Karte N1 verrät dir, dass die Filmkatze ausgebüxt ist. Du sollst ihrer Spur folgen, um den Code herauszufinden. Tatsächlich hast du die Katze, die hier in Raum 16 unter dem Auto Schutz vor dem Regen sucht, schon einige Male gesehen. Sieh dir alle Räume, die du bis heute besucht hast, noch einmal an.

Benötigt: Rätsel-Karte N1, alle bisher besuchten Räume des Adventskalenders

2. TIPP

Du findest die Katze in den Räumen 3, 4, 5, 6, 8, 10 und natürlich in Raum 16. Schau dir die Katze in all den Räumen noch einmal genau an. Findest du Anhaltspunkte, in welcher Reihenfolge sie diese besucht hat? Wenn dir das gelingt, findest du bestimmt auch heraus, was ihre zweite, vierte und siebte Station war. Übrigens: Die erste Station ist natürlich gleich hier an diesem Set. Wenn die Katze ihr Versteck unter dem Auto verlassen hat, ist sie bestimmt ziemlich nass geworden ...

AUFLÖSUNG

Von Raum 16 ist die Katze zu Raum 4 gelaufen. Dort spielt sie patschnass mit einem roten Wollknäuel. In Raum 8 hat sie einen roten Faden im Maul, um ihren Kopf flattern Schmetterlinge. Einen davon jagt sie bis Raum 3. Pass auf, Katze! Oh nein, sie tappt mitten in den grünen Schleim. In Raum 10 hat sie grüne Spuren hinterlassen. Dort stibitzt sie Kaddys Mittagessen, einen leckeren gegrillten Fisch. In Raum 5 trägt sie ihn im Maul, die Gräten schleppt sie dann zu Raum 6, wo sie sich im Körbchen schlafen legt. Ihre zweite Station war also Raum 4, die vierte Station Raum 3 und die siebte Station schlussendlich Raum 6. Der gesuchte Code lautet also **436**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



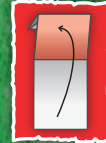
Schreibe eine **17** in das Feld auf diesem Türchen.

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

Das Kalenderblatt „17. Dezember“ verrät dir, was zu tun ist. Um an den Code zu kommen, musst du in den Deckel der Schatulle schauen. Du kannst sie allerdings nicht öffnen und sollst dir als Hilfsmittel den Schraubendreher besorgen, der im „Kasten“ hinter der „rechten Klappe“ liegt – das zumindest sind die hervorgehobenen Begriffe in dieser zugegebenermaßen rätselhaften Anweisung. Aber was ist hier nicht rätselhaft? Also, hinterfrage das Ganze nicht, mach es einfach!

Benötigt: Kalenderblatt „17. Dezember“, seltsames Teil „Schraubendreher“, Schatulle auf Türchen 17, Box des Adventskalenders, Taschenlampe

2. TIPP




Wenn du an der **rechten** Seite des Adventskalenderkastens die Seitenklappe öffnest und hinter die dort befindliche Pappwand schaust, findest du den Schraubendreher. Er ist auf eine Karte gedruckt, deren Rückseite verspiegelt ist. Jetzt wird auch klar, wie du in den Deckel der Schatulle schauen kannst. Na klar, mit dem Spiegel. Siehst du den Schlitz in der Schatulle? Dort passt der Schraubendreher-Spiegel wunderbar hinein. Aber gut festhalten, nicht dass er dir hineinrutscht. Du siehst nichts? Wie du für bessere Lichtverhältnisse sorgen kannst, ist auch im Text erklärt.

AUFLÖSUNG

Entferne das kleine runde Loch im Deckel der Schatulle, gemeint ist das Rätselsymbol **Kreis** auf Türchen 17. Es ist perforiert und lässt sich vorsichtig nach innen drücken. Dort sollst du hineinschauen. Entferne jetzt das rote Lämpchen rechts daneben. Auch dieses ist perforiert und lässt sich nach innen wegklappen. **Hier** sollst du **hineinleuchten**, am besten mit einer Taschenlampe. Schiebe nun den Schraubendreher mit der **Spiegelseite nach oben** durch den Schlitz in der Schatulle und versuche durch das Kreis-Loch zu erkennen, was innen im Deckel der Schatulle steht. Du musst den Spiegel dafür so klappen, dass er sich der Innenseite des Schatullen-Deckels nähert. Mit etwas Geschick, Geduld und dem Licht der Lampe erkennst du den Code. Er lautet **607**.

607

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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:   

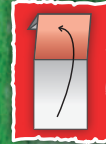
Schreibe eine **18** in das Feld auf diesem Türchen.

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

Lies dir den Text auf Rätsel-Karte O1 genau durch, achte auch auf das Schriftbild. Vielleicht weißt du dann bereits, was zu tun ist. Klar ist, du benötigst dieses seltsame Teil mit der ausgestanzten Clownfisch-Form und die Abbildung auf dem Kalenderblatt „18. Dezember“. Verrückt, die ausgestanzte Form kannst du passgenau auf die Clownfische im Block legen.

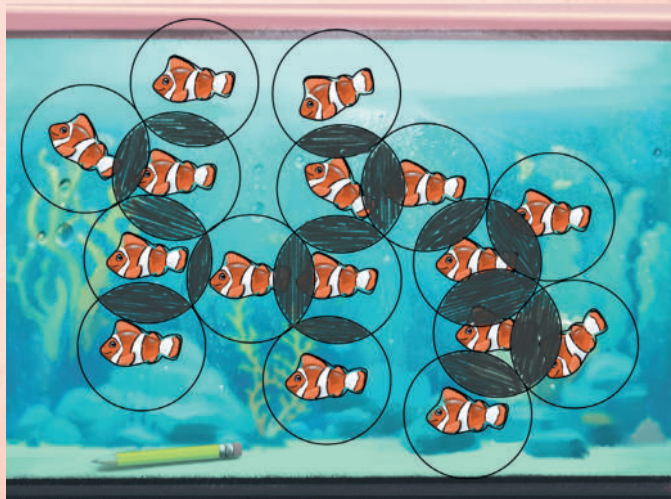
Benötigt: Rätsel-Karte O1, Kalenderblatt „18. Dezember“, seltsames Teil „Pappscheibe“, Stift

2. TIPP

Lies nur die kursiv gesetzten Textpassagen auf Rätsel-Karte O1: „Zieh Kreise, schau dann auf Gemeinsamkeit“. Das seltsame Teil könntest du wie eine Schablone benutzen. Damit wäre es durchaus möglich, Kreise zu ziehen. Aber wo genau? Überall? Wirklich? Ja, schließlich ziehen ja alle Clownfische ihre Kreise. Bleibt nur herauszufinden, auf welche Gemeinsamkeiten du achten sollst. Ob es etwas mit den gemeinsamen Flächen der Kreise zu tun hat?




AUFLÖSUNG

Lege die Schablone auf jeden einzelnen Clownfisch auf dem Kalenderblatt „18. Dezember“ und zieh mit dem Stift einen Kreis darum. Achte darauf, dass du die Schablone immer deckungsgleich auf jeden Clownfisch legst. Viele der so eingezeichneten Kreise haben gemeinsame Flächen, Schnittmengen könnte man sagen. Dies scheinen die Gemeinsamkeiten zu sein, auf die du achten sollst. Wenn du



sie ausmalst, erkennst du vielleicht schneller, dass die Schnittmengen zusammen die Umrisse von Zahlen bilden. Sie ergeben die Ziffern 5, 2 und 3. Der Code lautet somit **523**.

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

Am Set von *Dirty Dancing* findest du eine bedruckte Folie. Hast du die gestrichelten Linien darauf gesehen? Offenbar brauchst du hier eine Schere. Schneide sorgfältig! Jetzt musst du laut Kalenderblatt „19. Dezember“ eine halbe rote Wassermelone finden. Wo könnte die sich verstecken? Wenn du sie gefunden hast, weißt du sicherlich, was zu tun ist.

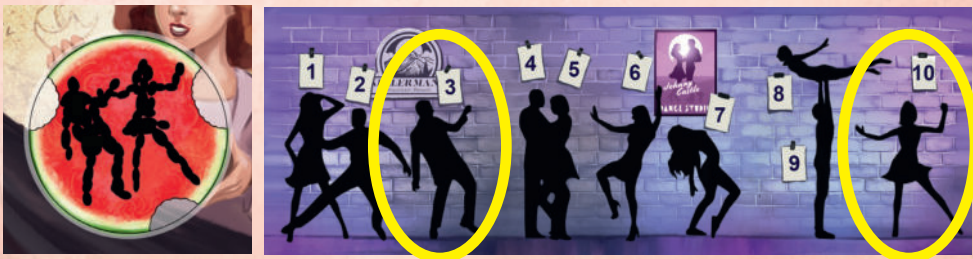
Benötigt: Seltsames Teil „Folie“, Kalenderblatt „19. Dezember“, Story-Block, Raum 19, Schere

2. TIPP


Du findest die halbe rote Wassermelone auf der **Rückseite des Story-Blocks**. Es kann doch kein Zufall sein, dass die angeschnittene Frucht exakt so groß und so rund ist, wie die drei Kreise auf der Folie, die du in Raum 19 gefunden hast. Du solltest die Folienstücke auf die Wassermelone puzzeln. Die auffälligen Bissspuren am Rand helfen dir bei der Ausrichtung. Legst du **alle drei** Folienkreise korrekt auf die Frucht, kannst du dort vielleicht etwas erkennen. Ob es eine Verbindung mit den Tänzern in Raum 19 gibt?

AUFLÖSUNG

Hast du die drei Folienstücke korrekt auf der Wassermelone abgelegt, bilden die Melonenkerne die Umrisse von zwei tanzenden Menschen. Achte darauf, dass du die Kreise genau deckungsgleich übereinanderlegst und dass auch die Bissspuren am Rand aufeinanderpassen. Dann sollte es dir gelingen, die Umrisse der tanzenden Menschen zwei der durchnummerierten Pappfiguren in Raum 19 zuzuordnen. Es sind die Tänzer mit den Startnummern 3 und 10. Und mit ihren Startnummern kennst du dann auch gleich den gesuchten Code. Er lautet **310**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: 

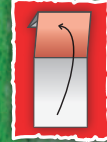
Schreibe eine **20** in das Feld auf diesem Türchen.

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

Rätsel-Karte P1 zeigt eine Schachtel mit leckeren Pralinen. Irgendwie scheint der Code damit zusammenzuhängen, welche Pralinen der Mann gerne essen würde. Um mehr darüber zu erfahren, sollst du der Feder folgen – dahin zurück, wo ihr Flug begann. Ihr Flug **endet** jedenfalls hier im Raum. Aber wo kam sie her? Und was haben diese Halbkreise auf Rätsel-Karte P2 zu bedeuten?

Benötigt: Rätsel-Karten P1/P2, Raum 20, Box des Adventskalenders, Stift

2. TIPP

Die Feder fliegt quer durch den Raum. Ganz links an der Wand befindet sich eine Feder unmittelbar neben der Eingriff-Lasche von Türchen 20. Natürlich! Diese Lasche hat die Form eines Halbkreises, sie passt genau zu der Abbildung auf Rätsel-Karte P2. Klapp die Lasche um. Auf der Innenseite findest du noch eine Feder. Außerdem siehst du dort einen Buchstaben und einen Doppelpfeil. Notiere den Buchstaben. Was der Doppelpfeil bedeutet, sollte dir Rätsel-Karte P2 erklären.

AUFLÖSUNG

Um das Rätsel zu lösen, musst du die Innenseiten der Eingriff-Laschen diverser Räume beachten. Beginne in Raum 20, schau auf die Lasche, notiere den Buchstaben „B“ und beachte den Pfeil. In dem Fall ist es ein Doppelpfeil nach rechts. Das heißt, du musst zwei Türchen nach rechts gehen und die Lasche dort umklappen. Tada! Da ist die nächste Feder, zusammen mit einem „L“ und einem Dreifachpfeil nach oben. Folge der Feder Lasche für Lasche zurück zu Raum 6, wo ihr Flug begann. Notiere alle Buchstaben, die du unterwegs passierst. Das ergibt: B-L-A-U, N-U-S-S, H-E-R-Z. Schau dir jetzt die Pralinschachtel auf Rätsel-Karte P1 an. Du zählst 4 Pralinen in blauem Papier, 4 mit einer Nuss als Topping und 5 Pralinen in Herzform. Der Code lautet somit **445**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen: ☾ ☆ ☽

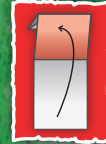
Schreibe eine **21** in das Feld auf diesem Türchen.

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

So viel ist klar: Du brauchst eine Taschenlampe und sollst damit irgendwo „leuchten“. Aber nicht hier im Raum, sondern „nebenan“. Was könnte damit gemeint sein? Vermutlich ein benachbarter Raum. Probier's doch mal aus. Aber sei vorsichtig, du sollst nichts kaputt machen – also nichts aufschneiden oder wegreißen. Erinnerst du dich? Es gibt da eine Stelle, die besonders gut zum Beleuchten geeignet ist.

Benötigt: Rätsel-Karte Q1, Raum 21, Raum 17, Box des Adventskalenders, Taschenlampe

2. TIPP

Leuchte mit der Taschenlampe in das Loch neben der Schatulle (Raum 17), dort wo das rote Lämpchen war. Beobachte dabei aufmerksam die Wände von Raum 21. Wenn du mit der Taschenlampe den richtigen Winkel findest, leuchten auf magische Weise an der rechten Wand der Rumpelkammer drei Stellen auf. Tipp: Siehst du kein Leuchten, ist es evtl. zu hell bei dir. Lösche alle Lichter bis auf die Taschenlampe.

Wenn alles passt, leuchten an der Wand drei Stellen auf, genauer: drei der roten Kreuze, die dort auf einer Filmklappe zu sehen sind. Hm, diese Filmklappe! So eine hast du doch schon gesehen.

AUFLÖSUNG

Leuchtest du mit der Taschenlampe im richtigen Winkel durch das Loch auf Türchen 17, fällt das Licht „von nebenan“ auf die rechte Wand in Raum 21. Dort leuchten drei der fünf roten Kreuze auf der Filmklappe auf.

Merke dir die Position der leuchtenden Kreuze und vergleiche sie mit der großen Filmklappe innen auf dem Deckel des Adventskalenders. Dort stehen an den entsprechenden Positionen nämlich Ziffern statt Kreuze. Und zwar die Ziffern 3, 7 und 5. Laut Rätsel-Karte Q1 musst du sie von klein nach groß sortieren. So erhältst du den Code **357**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:



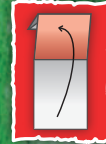
Schreibe eine **22** in das Feld auf diesem Türchen.

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

Der Blechmann sucht seinen Hut und ein paar Schrauben. Kannst du ihm helfen? Hast du seinen Hut irgendwo entdeckt? Er sieht aus wie ein umgedrehter Trichter. Sieh dich danach um, dann entdeckst du bestimmt auch die Schrauben.

Benötigt: Rätsel-Karte R1, seltsames Teil „Blechmann“, Decodiertafel

2. TIPP




Du findest den Hut auf der Decodiertafel. Direkt darunter ist ein kleiner Schlitz. Wenn du den benutzt, kannst du dem Blechmann den Hut „aufsetzen“. Und die fehlenden Schrauben? Die sind auf den Decodierstreifen abgebildet. Sorge dafür, dass die Schrauben die Löcher im Blechmann ausfüllen. Zack – schon hast du den Code!

AUFLÖSUNG

Schiebe den Blechmann so in den Schlitz unterhalb des Trichter-Huts, dass dieser optisch „passend“ auf seinem Kopf sitzt. Nun musst du nur noch die drei Decodierstreifen so einstellen, dass in jedem Loch des Blechmanns eine Schraube zu sehen ist. Hast du das geschafft, dann zeigt die Decodiertafel einen ganz bestimmten Code, nämlich die **162**.



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

Du gelangst zu dem Türchen mit diesen Symbolen:   

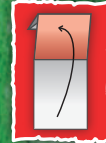
Schreibe eine **23** in das Feld auf diesem Türchen.

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 drei Rätsel-Karten verraten dir, wie die auffälligen Bewegungen der Komparsen bzw. Statisten am Set aussehen. Der Stift auf dem Kalenderblatt „23. Dezember“ legt nahe, dass du dort etwas in die Kästchen schreiben sollst. Vielleicht zeichnest du einfach die Bewegungen der Statisten in die Kästchen. Aber Achtung! Übertrage sie sorgfältig, du solltest gut lesen können, was du da zeichnest!

Benötigt: Rätsel-Karten S1/S2/S3, Kalenderblatt „23. Dezember“, Box des Adventskalenders, Stift, Schere

2. TIPP

Jedes einzelne Kästchen auf dem Kalenderblatt ist beschriftet und sagt dir so, welches Bewegungsmuster du dort jeweils hineinmalen sollst. Und mehr noch: Achte auf die **Ausrichtung** der Beschriftung. Drehe vor dem Einzeichnen das Kalenderblatt immer so, dass du die Beschriftung des jeweiligen Kästchens richtig herum lesen kannst. Übertrage erst dann den richtigen Bewegungspfeil. Schnell wirst du feststellen, dass deine Zeichnungen sich zu einem Text ergänzen. Die Lösung dieses Rätsels ist kein Code. Raum 24 ist gut versteckt, und dein Werk beschreibt dir, wo. Hast du die gesuchte Stelle auf der Box des Kalenders gefunden? Dann keine Scheu!

AUFLÖSUNG

Übertrage die Bewegungsmuster der Statisten in der korrekten Ausrichtung in die Kästchen. Betrachte dein Werk mit etwas Abstand, dann kannst du folgenden Text lesen: NIMM SCHERE FILM SET 42 MUSS WEG. Das Film-Set 42 findest du auf der Schachtelunterseite. In dem dort aufgedruckten Beispiel-Raum hängt ein Schild mit der entsprechenden Aufschrift. Schneide also den Beispiel-Raum mit der Schere heraus, dann findest du dahinter Türchen 24.

Öffne das Türchen **noch nicht!** Vergiss nicht, vorher das Kalenderblatt „24. Dezember“ zu lesen, denn es wartet noch eine letzte Aufgabe auf dich.



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

Um deinen Preis abzuholen, musst du die sechste von den Spezialkameras aufgezeichnete Szene finden. Schau dir die geöffneten Türchen noch einmal der Reihe nach an. Beginne mit Raum 1. Nicht in jedem Raum sind Kameras.

Benötigt: Alle bisher besuchten Räume

2. TIPP

Kameras befinden sich nur in den Räumen, die ein Film-Set zeigen. Beginnst du chronologisch mit Raum 1, dann findest du Kameras in den Räumen 3, 4, 5, 7, 8 und 9. Damit befindet sich die sechste aufgezeichnete Szene also in Raum 9. Du siehst keinen Preis? Dann lies nochmal genau den Text auf dem Kalenderblatt „24. Dezember“. In Raum 9 standest du bereits mit beiden Beinen auf deinem Preis. Was könnte das bedeuten?

AUFLÖSUNG

Um deinen Preis zu finden, solltest du dir am besten vorstellen, du würdest wirklich als kleine Figur in Raum 9 stehen. Wo würden dann deine Füße stehen? Richtig, in Raum 9 befindet sich ein doppelter Boden. Du kannst ihn wegklappen oder sogar ganz herausnehmen. Nur Mut, dann findest du dort auch deinen Preis. Den hast du dir verdient.

Wir wünschen dir fröhliche Weihnachten!



Lies nun den Schluss im Story-Block.

Blatt bei Bedarf vorsichtig heraustrennen!

Raum für Notizen

Unruhig wälzt du dich in deinem Bett hin und her ...

... und erwachst schließlich aus einem irren Traum, an den du dich nur vage erinnern kannst. Es hatte etwas mit Filmkulissen zu tun. Du musstest jemanden finden, der deine Hilfe brauchte. Völlig abgedreht!

Offenbar hast du sehr lange geschlafen, denn heute ist Heiligabend! Um in Stimmung zu kommen, gehst du ins Kino und schaust dir den neuen Weihnachts-Blockbuster an. Der allerdings ist irgendwie langweilig und nichtssagend – nichts, wovon du dich wirklich angesprochen fühlst. Die Hauptfigur wirkt seltsam austauschbar. Na ja.

*Ach so, die restlichen Türchen brauchst du nun auch nicht mehr zu öffnen, es ist ja schon Weihnachten. Das ganze Material kannst du einfach wegwerfen. **Nichts für ungut und frohes Fest!***



... oder du nimmst dir die rote Pille von deinem Nachttisch und schluckst sie doch noch.

Hast
amal Pizza,
Baby?



20% auf alles –
auch Tiernahrung.



Mit dem Handy
kann es deutlich
teurer werden.



Keine Plätzchen beim
Spielen! Denn Kekse
zerbröseln nun mal.

