

EINFÜHRUNGSSPIEL

HOUSE ARREST

LÖSUNG

ERST NACH DEM ABENTEUER LESEN!

Ihr wurdet mal wieder zu Hausarrest verdonnert. Doch wenn ihr alle Rätsel in 15 Minuten lösen könnt, erspart ihr euch die Strafe. Habt ihr alle Aufgaben erledigt und den Code korrekt eingegeben? Oder war die Zeit zu knapp? Hier könnt ihr nachlesen, was ihr tun musstet, um den richtigen Code zu finden.

Was müsst ihr tun?

In der Sprechblase findet ihr die Anweisungen, was ihr tun müsst, um die Schlüssel zu finden. Zuerst müsst ihr die Hausaufgabe erledigen, dann das Spielzeug aufräumen, HÜPF HÜPF spielen und die Antwort auf die Frage finden. Schließlich soll euch ein Blick aus dem Fenster helfen.

Wie ihr sicher schon bemerkt habt, steht jede der vier Aufgaben für eine Farbe.

Die Hausaufgabe

In der Hausaufgabe sind schon einige Kästchen angekreuzt. Aufgrund des Druckersymbols wisst ihr, dass ihr die Hausaufgabe beschriften dürft.

Vor den Kästchenreihen seht ihr Zahlen. Eine blaue Zahl zeigt an, wieviele Kästchen frei bleiben sollen, eine schwarze Zahl steht für Kästchen, die ihr ausmalen müsst. In der ersten Zeile heißt dies, dass die ersten beiden Kästchen leer, das nächste ausgemalt, die folgenden drei leer, das nächste ausgemalt, und die letzten beiden leer sind.

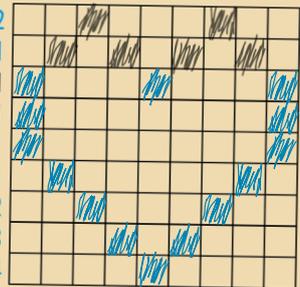
Vervollständigt das Muster, indem ihr in den übrigen Zeilen die richtigen Kästchen ausmalt. Das ergibt ein Herz! Auf dem Bett erkennt ihr ein Kissen in Form eines Herzes, welches rot ist. Das merken wir uns mal für später...

Lösung: ROT



Hausaufgabe

2-1-3-1-2
1-1-1-1-1-1-1-1-1-1
1-3-1-3-1
1-7-1
1-7-1
1-1-5-1-1
2-1-3-1-2
3-1-1-1-3
4-1-4



Aufräumen

Ihr müsst die Spielzeuge zurück in die Kiste räumen. Achtet dabei darauf, dass nichts übersteht und sich nichts überlappt. Dafür gibt es genau zwei Möglichkeiten – in beiden Fällen bleibt eine „Lücke“, in der ihr ein gelbes Spielzeug seht.

Lösung: GELB

Spielt HÜPF HÜPF

In einer der Notizen ist angegeben, wie ihr auf der Hüpfmatte hüpfen sollt. Für den Start gibt es mehrere Möglichkeiten – probiert sie einfach eine nach der anderen aus. Die einzelnen Pfeile zeigen jeweils an, auf welches Feld ihr als nächstes hüpfen müsst. Startet ihr auf dem Feld mit dem S, so kommt ihr schlussendlich zum Wort „SCHWARZ“. Das ist die Farbe für den dritten Schlüssel!

Lösung: SCHWARZ

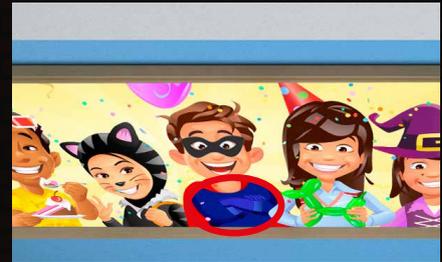


Wie lautet die Antwort? Ich stehe zwischen zwei Tieren: Das eine $\vee \sqcup \square \oplus \langle \Gamma \Gamma \rangle$, das andere ist ziemlich $\lrcorner \langle \Gamma \square \cup \cup \cup \lrcorner \vee \square \oplus$.
Welche Farbe hat mein Shirt?

ER

Die Antwort auf die Frage finden

Auf dem langen Streifen, auf dem die Frage abgebildet ist, ist rechts unten ein ER-Symbol abgebildet, was bedeutet, dass ihr die Symbole mit Hilfe des Chrono Decoders übersetzen müsst. Dafür verwendet ihr das Freimaurer-Alphabet auf der rechten Seite des Chrono Decoders. Das erste Wort, das ihr übersetzt, heißt „schnurrt“, das andere lautet „aufgeblasen“. Zusammen ergibt die Frage also: „Wie lautet die Antwort? Ich stehe zwischen zwei Tieren: Das eine schnurrt, das andere ist ziemlich aufgeblasen. Welche Farbe hat mein Shirt?“
Seht euch nun das Poster an der Wand des Zimmers genau an. Dort seht ihr ein Mädchen in einem Katzenkostüm. Daneben ist ein Junge in einem Superhelden-Kostüm, rechts von ihm hält ein anderes Mädchen einen Ballon-Hund. Es muss sich in der Frage um jenen jungen im Superhelden-Kostüm handeln. Sein Shirt ist blau, das ist die letzte Farbe!



Lösung: BLAU



Einmal nach draußen sehen!

Nun müsst ihr den Spielplan umdrehen und nach draußen sehen. Ihr habt die Farben ROT, GELB, SCHWARZ und BLAU erhalten. Zählt für jede Farbe, wie viele gleichfarbige Ziegel es in der Außenmauer gibt. Es sind 4 rote, 6 gelbe, 2 schwarze und 4 blaue Ziegel. Also lautet der richtige Code 4624. Gebt ihn in den Chrono Decoder ein, um aus dem Hausarrest entlassen zu werden!

CODE:

4624