



ERST NACH DEM ABENTEUER LESEN!

LEST DEN FOLGENDEN ABSATZ NUR, WENN IHR DAS ABENTEUER ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN HABT!

„Bobo! Bobo! Bobo will doch nur spielen!“ Aus weiter Entfernung hört ihr schon Bobos Geschrei, er hat wohl seine Show beendet. Ob er bemerkt hat, dass er vor leeren Rängen spielt? Nachdem ihr euren Bingo-Schein erfolgreich ausgefüllt habt, bemerkt ihr, dass ihr alle vier Pfeile gefunden habt und eure Stempelkarte voll ist. Ihr habt sogar noch die Hauptattraktionen im Park besichtigen können!

Ihr eilt zum Ausgang, wo ihr eure Stempelkarte vorzeigen möchtet, um den Park zu verlassen. „Halt, Bobo hat noch eine Überraschung! Bobo hat tolle Überraschung für Gäste!“ Doch natürlich lasst ihr euch darauf nicht ein, um nicht wie Annabelle zu enden. Ihr gebt den Code in den Automaten ein, das Tor springt auf, und ihr verschwindet, so schnell ihr könnt. Beim Umdrehen erkennt ihr, wie sich Bobo ärgert, dass ihr ihn alleine gelassen habt.

„Neeeeeeeeeeeeeeeeeeeeiiiiiiiiiiiiinnnnnnnnnnnnnn!“

Ihr lasst einen traurigen Clown zurück im Vergnügungspark und macht euch, so schnell wie möglich aus dem Staub. Gratulation, ihr seid Bobos Fängen entkommen und habt auch noch den ganzen Vergnügungspark bestaunen können!

LEST DEN FOLGENDEN ABSATZ NUR, WENN IHR DAS ABENTEUER NICHT BESTANDEN HABT!

„Bobo will spielen! Kommt, spielt mit mir!“

Ihr habt die Fahrt auf dem Riesenrad zu sehr genossen. Und auch wenn die Aussicht auf den ganzen Park wirklich schön war, hättet ihr euch diese Zeit nicht nehmen dürfen. Ihr erkennt schon von der obersten Kabine aus, dass Bobo aus der Freakshow gekommen ist und euch ins Auge gefasst hat. Es gibt keine Möglichkeit, das Riesenrad zu beschleunigen, ihr merkt schnell, dass der verrückte Clown schneller als ihr sein wird und auf euch am Ausgang des Riesenrads wartet.

Als ihr aus der Gondel steigt, wartet Bobo auf euch. Mit dem Messer in einer Hand lädt er euch ein allerletztes Mal ein:

„Ich will doch nur spielen.“



LÖSUNG

Konntet ihr aus Bobos Käfig fliehen und aus dem Vergnügungspark entkommen? Mit diesen Schritten war die Flucht möglich:

1. BEFREIT EUCH AUS DEM KÄFIG!

Bobo hat den Käfig mit einem vierstelligen Schloss versehen. Die Bilder links auf dem Schloss geben euch die Reihenfolge an, in der ihr die Symbole eingeben müsst: Labyrinth, Rad, Affe, Ballons.

Labyrinth:

Löst das Labyrinth, indem ihr es mit einem Stift abfährt. Der einzige Weg, um den Knopf aus dem Labyrinth zu bringen, führt dabei über die fünf Buchstaben K,R,E,I,S, also ist das gesuchte Symbol ein Kreis.



Rad:

Legt das Rad auf den Chrono Decoder, wo das Buchstabenrad zu sehen ist. Der Stern auf dem Rad ist auch über dem „R“ von „CHARLIE“ auf der Jacke des Affen zu sehen. Legt also das Rad so auf den Chrono Decoder, dass der Stern unter dem „R“ zu liegen kommt. Der Hinweis auf der Rückseite „Wie heißt der Affe?“ bringt euch auf die richtige Fährte. Schaut euch an, welche Zeichen zu den Buchstaben des Wortes Charlie korrespondieren. Ihr werdet schnell merken: bei den Buchstaben „C“, „H“, „A“, „L“, „I“ und „E“ ist überall ein Quadrat zu sehen, sonst nirgends. Also ist die richtige Antwort für das Rad ein Quadrat.



Affe:

Gib dem Affen Zucker? Natürlich nicht, das wäre ungesund. Ihr müsst rausfinden, welches der sechs Lebensmittel der Affe essen darf. Auf seiner Jacke steht, dass er keinen Zucker bekommt, also lassen sich Bonbon und die Cola ausschließen. Auf einer Notiz auf der Wand ist zu lesen, dass die Tiere keine Nüsse oder Milchprodukte essen dürfen, was auch den Käse und die Nuss ausschließt. Und Bobo hat Charlie, als er den Raum verlassen hat, noch gesagt, dass die Pizza nichts für ihn sei. Also muss es die Karotte sein. Der Schlüssel mit dem zugehörigen Bart (auf der Rückseite der Karotte) ist der richtige.

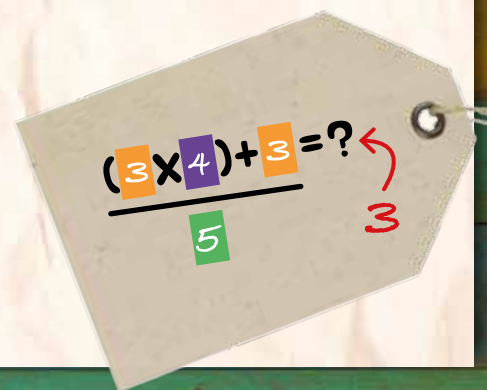


Ballons:

Auf dem Käfig findet ihr ein Schloss, auf dem ein Etikett mit einem Ballon befestigt ist. Das orange Feld ist leer, violett ist 4, grün ist 5. Schnell bemerkt man: die drei Farben auf dem Schloss sind die Farben, die aus rot, gelb und blau gemischt werden können. Betrachtet man nun die Ballons in den Ecken (3 blaue, 2 gelbe, 1 roter), ergibt sich schnell:

Violett = rot + blau = 1+3 = 4
Grün = gelb + blau = 2+3 = 5
Orange = rot + gelb = 1+2 = 3

Also ist Orange = 3. Setzt man dies in die Rechnung ein, so erhält man das Ergebnis 3, also ist die letzte richtige Stelle eine 3.



55 Min. - HINWEIS 1

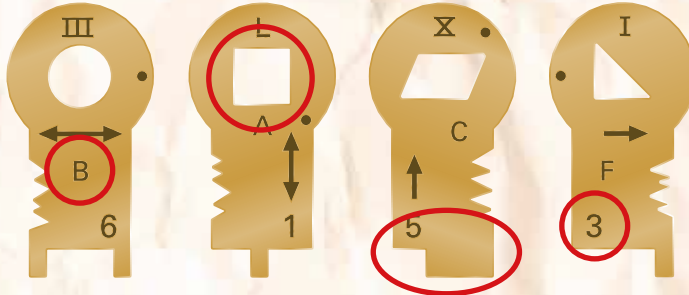
Mit der Warnung auf der Wand könnt ich herausfinden, welches der sechs Lebensmittel der Affe essen darf.

50 Min. - HINWEIS 2

Zählt die Ballons und findet heraus, für welche Zahl die Farbe Orange steht. Mischt dafür die Farben!

Der Stern auf dem Affen verrät euch, wie ihr das grüne Symbolrad auf den Chrono Decoder legen müsst.

CODE 1:



2. ENTKOMMT AUS DER GARDEROBE!

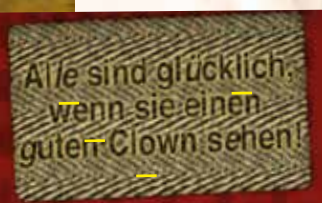
Leider ist der Weg aus Bobos Ankleide mit einem elektrischen Schloss gesichert. Er ist wohl darauf bedacht, dass niemand so schnell raus kann.

Ihr habt eine Code-Karte gefunden, und ein Türschloss. Ihr müsst einige Felder auf der Code-Karte ausmalen und diese dann unter das Türschloss halten. Habt ihr es richtig gemacht, erkennt ihr einen vierstelligen Code!

Insgesamt müsst ihr 7 Felder ausfüllen, indem ihr verschiedene Objekte kombiniert:

Spiegel in der Garderobe:

Der Spiegel, den ihr findet, hat komische Aussparungen an der Seite. Die Lichter auf der Seite sehen genauso aus wie die auf den Wänden der Ankleide. Nehmt die Schnur und legt sie so um den Spiegel, dass ihr der Reihenfolge folgt: rot, grün, rosa, gelb, blau und zurück zu rot. Wenn ihr genau hinseht, erkennt ihr den Buchstaben A. Malt das Feld mit dem A aus..



Fußmatte:

Die Fußmatte ist etwas komisch...da stimmt doch etwas nicht. Sieht man sie genau an, sieht man, dass 4 Buchstaben kursiv geschrieben sind: lüge. Malt das Feld mit dem Wort „Lüge“ aus.



Kleiderhaken:

In der Garderobe fehlt eines von Bobos Kostümen und die dazugehörige Nummer. 26,16,06,68,88,??,98. Was könnte an Stelle der Fragezeichen passen?

Die Lösung ist, die Perspektive zu wenden und die Garderobe von der anderen Seite zu betrachten. Dann ergeben die Zahlen 86,??, 88, 89, 90, 91, 92. Und da fehlt natürlich die 87. Malt das Feld mit der Zahl „87“ aus.



Kartensymbole:

Im Zimmer findet man an vier Orten Formeln:

$$\text{Karo} + \text{Herz} + \text{Herz} + \text{Kreuz} = 12$$

$$\text{Karo} + \text{Karo} + \text{Karo} + \text{Kreuz} = 10$$

$$\text{Kreuz} + \text{Kreuz} + \text{Pik} + \text{Pik} = 18$$

$$\text{Pik} + \text{Pik} + \text{Pik} + \text{Karo} = 17$$

Wie man durch ausrechnen oder probieren schnell feststellt, ist Karo = 2, Herz = 3, Kreuz = 4, Pik = 5. Gesucht ist der Wert Herz + Herz + Kreuz + Kreuz + Kreuz + Pik, und der ist damit 23. Malt das Feld mit der Zahl „23“ aus.

Keulen:

Habt ihr wacklige Hände? Natürlich müsst ihr mit den Karten das Kartenhaus nachbauen, wie ihr es auf dem Tisch sehen könnt. Die richtige Reihenfolge und Ausrichtung der Keulen erkennt ihr am Poster des Jongleurs an der Wand. Betrachtet dann das Gebilde von allen Seiten. Ihr erkennt 3 verschiedene Formen (von allen Seiten, auch von unten, genau schauen!). Malt diese drei Formen auf der Code-Karte aus.

Ihr solltet nun 7 ausgemalte Felder auf der Code-Karte sehen. Haltet sie unter das Türschloss. Habt ihr richtig ausgemalt, so erkennt ihr eine Zahl: 2512.



45 Min. - HINWEIS 3

Malt auf der Code Karte sieben Felder aus und legt sie dann unter das Türschloss. Schaut euch alles im Raum genau an, um die sieben richtigen Felder zu finden!

40 Min. - HINWEIS 4

Spannt die Schnur um die Einbuchtungen der Spiegelkarte, um einen Buchstaben zu sehen. Die Lampen an der Wand zeigen euch die richtige Reihenfolge.

30 Min. - HINWEIS 5

Was ist falsch mit dem Fussabtreter? Wofür stehen Karo, Herz, Pik und Kreuz? Schaut euch den Kleiderständer von allen Seiten an!

20 Min. - HINWEIS 6

Baut ein Kartenhaus wie auf dem Plakat und findet damit drei der sieben richtigen Formen!

CODE 2: 2512



3. ENTKOMMT AUS DEM VERGNÜGUNGPARK!

Ihr habt die Garderobe hinter euch gelassen, doch wie könnt ihr aus dem Ausgang raus? Die Wände sind meterhoch, und nur wenn ihr alle Attraktionen gesehen habt, könnt ihr entkommen.

Lest zuerst die Informationen für Parkbesucher. Ihr müsst die vier Attraktionen besuchen, am Affenkäfig beginnen, und ab da immer der Richtung folgen. Gras betretet ihr nie, ihr folgt immer den Wegen und besucht keine Zahl doppelt. Und am Ende könnt ihr, mit Hilfe des Codes, entkommen.

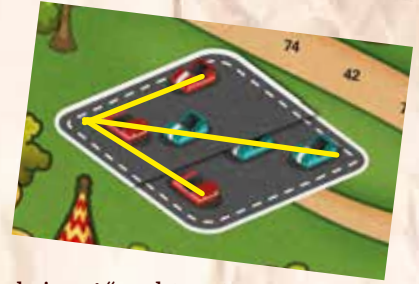
Affenkäfig:

Na, wer rüttelt denn da am Käfig? Legt die Käfig-Karte auf den Affen und bewegt sie langsam nach links und rechts. Ihr werdet erkennen, dass der Affe nach links zeigt. Das ist die erste richtige Richtung, es geht nach links zum Autoscooter.



Autoscooter:

Legt die übrigen Autoscooter-Autos an den Scooter. Ihr könnt sofort erkennen, dass dort nun auch ein Pfeil nach links sichtbar ist. Also geht es auch hier weiter nach links zum Riesenrad.



Riesenrad:

Schaut euch die Buchstaben auf den Gondeln genau an. Beginnt ihr beim „A“ rechts unten, so erhaltet ihr die Worte „ab nach rechts“. Auf zum Bingo!

Bingo:

Eure letzte Station! Malt auf eurer Bingo-Karte alle Zahlen aus, die ihr auf eurem Weg vom Affenkäfig zum Autoscooter, dann zum Riesenrad und schlussendlich zum Bingo passiert habt. Das ergibt einen Doppelpfeil nach links und rechts.



Ihr habt alle vier Pfeile gefunden. Der Affe bei der Freakshow hilft euch auch noch: „Die vier Richtungen sind die Schlüssel zum Verlassen des Parks!“ Ganz eindeutig: Verwendet die Richtungen auf den Schlüsseln, um den Park zu Verlassen.

10 Min. - HINWEIS 7

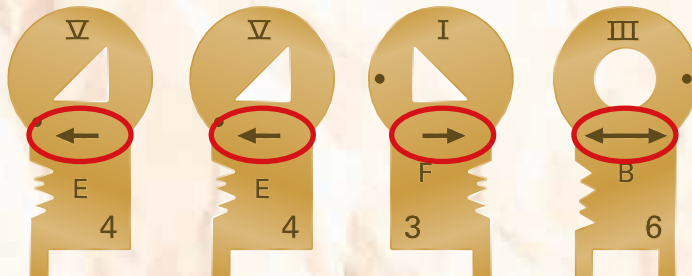
Findet die vier richtigen Richtungen. Verwendet die Pfeile auf den Schlüsseln.

5 Min. - HINWEIS 8

Findet die vier richtigen Richtungen. Verwendet die Pfeile auf den Schlüsseln.

Folgt dem Weg vom Affenkäfig zum Autoscooter, dann zum Riesenrad und schließlich zum Bingo.

CODE 3:



Und, konntet ihr aus Bobos Fängen fliehen? Oder ist es euch wie der kleinen Annabelle ergangen?