

# CASINO

## LÖSUNG

ERST NACH DEM ABENTEUER LESEN!

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

Monatelang habt ihr euch vorbereitet, stundenlang recherchiert, und sämtliche Szenarien geprobt, doch mit dieser schweren Eisentür habt ihr nicht gerechnet. In sämtlichen Blaupausen war eine normale Tür zum Helikopterlandeplatz eingezeichnet!

Hinter der Tür hört ihr den Helikopter, der gerade auf den Landeplatz aufsetzt. Das laute Geräusch der Rotorblätter erinnert euch daran, wie knapp ihr vor eurem Ziel seid!

Ihr bemerkt die komischen eingeritzten Informationen auf der Eisentür, sie können kein Zufall sein. Und warum in aller Welt würde man über der Tür ein Schild mit dem Wort CASINO installieren? Es kann nur eins bedeuten: auf irgendeine Art und Weise ist der Code in der Tür verborgen.

Es kann nicht mehr lange dauern, bis der böse Croupier mit seinen Schergen zurück ist, und euch das gleiche Schicksal wie den Kritikern des Casinos zustoßen wird. Ihr vernehmt von draußen ein lautes "WO SIND SIE? WO SIND SIE HIN?", doch ihr lasst euch davon nicht aus der Ruhe bringen.

Und dann schafft ihr es, ihr knackt den Code und könnt durch die Tür auf das Dach fliehen, wo der Helikopter schon auf euch wartet. Ihr merkt, dass euch die Wachen schon auf den Fersen sind, aber ihr habt es geschafft. Ihr steigt in den Helikopter, der sofort abhebt - der Coup ist gelungen!

Gratulation, ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen!

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

Monatelang habt ihr euch vorbereitet, stundenlang recherchiert, und sämtliche Szenarien geprobt, doch mit dieser schweren Eisentür habt ihr nicht gerechnet. In sämtlichen Blaupausen war eine normale Tür zum Helikopterlandeplatz eingezeichnet!

Hinter der Tür hört ihr den Helikopter, der gerade auf den Landeplatz aufsetzt. Das laute Geräusch der Rotorblätter erinnert euch daran, wie knapp ihr vor eurem Ziel seid!

Ihr bemerkt die komischen eingeritzten Informationen auf der Eisentür, sie können kein Zufall sein. Und warum in aller Welt würde man über der Tür ein Schild mit dem Wort CASINO installieren? Es kann nur eins bedeuten: auf irgendeine Art und Weise ist der Code in der Tür verborgen.

Ihr versucht alles: ihr rüttelt an der Tür, versucht Code um Code, überlegt euch einen Plan B, doch die Tür will einfach nicht aufgehen. Als plötzlich hinter euch die Tür aufgeht, und der böse Croupier vor euch steht, wird euch bewusst, dass ihr euren Coup in einem anderen Casino hättet planen sollen. Er verlautbart seine letzte Nachricht an euch:

*Wie ich schon gesagt habe: ich mag keine Betrüger!*

# CASINO

KONNTET IHR DEN DIABOLISCHEN  
MACHENSCHAFTEN DES CASINOS  
ENTKOMMEN?  
HIER DIE EINZELNEN SCHRITTE:

Seid ihr mit der fetten Beute rechtzeitig geflüchtet? Oder habt ihr euch doch bei euren Tricks erwischen lassen? Das hättet ihr tun müssen, um das Abenteuer erfolgreich abzuschließen:

## 1. GEWINNT DIE VIER SPIELE!

Im ersten Umschlag habt ihr schon viele Informationen bekommen: Croupiers, Steckbriefe, Tische. Der große Coup im Casino muss auch ordentlich geplant sein, also mal ran an die Sache:

### 1) Zuordnung der Croupiers

Zuerst solltet ihr den vier Croupiers Namen zuordnen und herausfinden, welcher Croupier an welchem Tisch Spielleiter ist.

Beginnen wir mit den Damen: Im Steckbrief zu Annabelle B. steht, dass sie blond ist, während P. Krypton keine Ohrringe trägt. Damit könnt ihr die beiden Steckbriefe den Frauen zuordnen. Auf der Rückseite seht ihr auch sofort, wer bei welchem Spiel sitzt: Annabelle ist beim Poker, Krypton bei Craps. Ross und Oskar lassen sich auf Grund ihres Alters und auf Grund der Tatsache, dass Ross eine Brille trägt, leicht zuordnen. Ross sitzt beim Black Jack, und für Oskar bleibt dann nur noch das Roulette über.

### 2) Vier Spiele - vier Aufgaben - vier Schlüssel

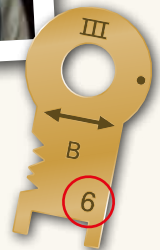
An jedem Tisch habt ihr eine Aufgabe zu lösen, die für einen der Schlüssel steht. Mit Hilfe der Steckbriefe bekommt ihr auch weitere hilfreiche Informationen. Aber mal langsam:

Roulette: Im Steckbrief könnt ihr lesen, dass Oskar eine manipulierte Kugel wirft, sobald die ersten beiden Einsätze getätigt wurden. Also müssen die jeweils die ersten beiden Einsätze eine wichtige Rolle spielen.

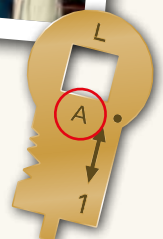
Ihr habt (siehe Rückseite des Roulette-Tisches) einen Mann beobachtet, der zwei Mal hintereinander verloren hat. Als er die 13 und die 6 gesetzt hatte, kam die 27. Als er die 7 und die 18 gesetzt hatte, kam die 29. Betrachtet diese Zahlenkombinationen genau im Roulette-Kessel: Ihr werdet merken, dass der Mann immer auf zwei Zahlen gesetzt hatte, und jeweils die dazwischenliegende Zahl kam! Als nächstes setzt er auf die 24 und die 10, zwischen diesen beiden Zahlen liegt genau die 5. Also ist einer der Schlüssel eine 5.



Craps: In Kryptons Steckbrief findet ihr eine wichtige Info: Es werden niemals die 2 oder die 12 geworfen, also müssen die Würfel in irgendeiner Form manipuliert sein, so dass das niemals möglich ist. Auf dem Tisch seht ihr, dass schon eine 1 gewürfelt wurde. Einer eurer vier Würfel entspricht dem schon gewürfelten Würfel (der, auf dem zwei Fünfer sind), doch welchen müsst ihr austauschen, um zu gewinnen? Es gibt nur eine Möglichkeit, damit die Summe der beiden Würfel keine 2 ergibt: Nur wenn auf dem zweiten Würfel keine 1 sichtbar ist, kann diese Möglichkeit ausgeschlossen werden. Sucht also den Würfel, der keine 1 auf seinen sechs Seiten hat. Auf diesem kommt eine Zahl doppelt vor - die 6. Also ist einer der Schlüssel eine 6.



Poker: Kommen wir zu Annabelle, die uns am Pokertisch begleitet. Von den vier Spielkarten gehören die beiden zum Poker, deren Rückseite blau ist, also der Herz König und die Herz 10. Einer eurer Mitspieler hat auch einen König und eine 10, aber nicht in Herz. Um zu gewinnen, müsst ihr also ein besseres Ergebnis haben, indem ihr nur Herzen habt. Die beste Möglichkeit hierzu ist der Royal Flush - eine Straße von Ass bis 10 in einer Farbe. Und dazu fehlt nur eine Karte - das Herz Ass. Diese Karte wird als nächste kommen. Ihr würdet zwar auch mit der Herz 9 gewinnen, doch die liegt schon bei eurem linken Nachbarn. Also kommt als nächstes ein Ass - und damit ist einer der Schlüssel der mit dem Buchstaben A.



Black Jack: Bleibt noch der Black Jack-Tisch, der von Ross Enkohl betreut wird. Zu ihm gehören die Pik 8 und die Karo 3, was man an den roten Rückseiten erkennen kann. Im Steckbrief steht ein wichtiger Hinweis: Die Reihenfolge der ausgeteilten Karten ist wichtig.

Gehen wir die Karten der Reihe nach durch. Er beginnt beim Spieler rechts von sich und teilt ihm ein Ass aus. Dem nächsten Spieler gibt er eine 2. Danach seid ihr dran, ihr bekommt eine 3. Als nächstes die 4 an euren linken Nachbarn, und schlussendlich die 5 an den letzten Spieler.

In der nächsten Runde werden die nächsten Karten verteilt: 6, 7, 8 (an euch), 9 und 10.

Der erste Spieler hält bei seiner 17, der nächste bekommt einen Buben, und ihr nehmt natürlich noch eine Karte. Was kommt als nächstes in der Reihenfolge? Natürlich die Dame, und mit dieser Karte habt ihr auch genau die 21 erreicht und gewinnt! Also ist die richtige Antwort die Dame. Für die Dame steht der Buchstabe D. Also ist einer der Schlüssel, der mit dem Buchstaben D.



### 3) Die richtige Reihenfolge

Die Aufgaben sind gelöst, fehlt nur noch die richtige Reihenfolge der Schlüssel. Wenn ihr euch alle Komponenten genau anschaut, sollte euch bewusst werden, dass ihr eine Sache noch nicht verwendet habt: den Würfel mit den besonderen Augenfarben. Augenfarben, genau! Denn nicht nur der Würfel hat besondere Augenfarben, sondern auch die Croupiers!

Ordnet die Würfelaugen den Croupiers zu (Krypton 1, Ross 2, Oskar 3, Annabelle 4).



Damit erhaltet ihr den richtigen Code: 6D5A.

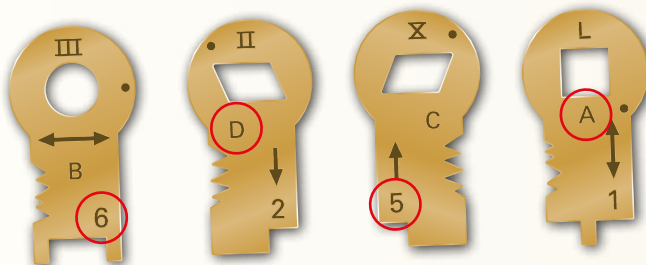
55 min - HINWEIS 1: Jeder Tisch steht für eine Aufgabe, jede Aufgabe steht für einen der vier Schlüssel.

50 min - HINWEIS 2: Zwei der Spielkarten gehören zum Black Jack, zwei gehören zum Poker-Tisch.

45 min - HINWEIS 3: Craps: Wie ist es möglich, dass die Summe zweier Würfel nie 2 ergibt?

40 min - HINWEIS 4: Nicht nur Würfel haben Augenfarben!

CODE 1: 6D5A



## 2. GEWINNT DAS DIABOLISCHE SPIEL IM HIGHROLLER-BEREICH

Ausgezeichnet, ihr habt es in den High-Roller-Bereich geschafft. Doch der Croupier hat nicht vor, eure Siegessträhne zu verlängern und hat sich entschieden, eine eurer Karten zu zerreißen.

**ACHTUNG:** Abhängig von der Karte, die ihr zufällig zerreißt, werdet ihr einen von zwei möglichen Codes erhalten. Im Folgenden erklären wir, wie ihr die Lösung finden könnt, egal welche Karte ihr zerrissen habt.

Das Ergebnis des Croupiers: Der Croupier hat die Karten 1,2,3,4 und daneben hat er vier Joker. In der Mitte seht ihr ein großes X. Das Spiel heißt "Zahl mal, Joker", was euch den Hinweis gibt, die Zahl mit der Anzahl an Jokern zu multiplizieren:  $1234 \times 4$  ergibt 4936. Dies ist die Zahl des Croupiers.

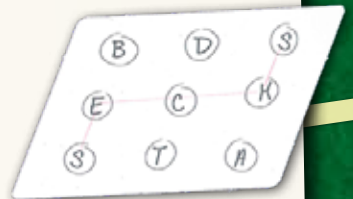


Die Symbole der Karten: Auf jeder der Karten (bis auf einer) findet ihr ein Symbol, das gut versteckt ist: nämlich auf der Rückseite der Karte, in der Mitte. Die einzige Ausnahme bildet eine der beiden runden Karten, auf der Symbol (groß auf der Vorderseite) und Zahl vertauscht sind.



Die Zahlen auf den sieben Karten: Auf jeder eurer Karten müsst ihr eine Zahl finden, sowie die dazugehörige Farbe (Karo, Herz, Pik oder Kreuz). Im Folgenden erklären wir die Lösungen aller acht Karten; die von euch zerrissene Karte müsst ihr einfach ignorieren:

Die 9 Buchstaben auf der Vorderseite ergeben keinen Sinn. Auf der Rückseite der Karte findet ihr allerdings eine Linie. Fahrt ihr diese Linie auf der Vorderseite nach, so finden sich die Buchstaben S, E, C, H, S, also ist die Kombination dieser Karte eine Herz 6.



Malt die Herzen und Karos rot aus und die Piks und Kreuze schwarz. Dann erkennt ihr eine 5. Wir erhalten die Herz 5.

Viele Buchstaben, doch Sinn ergeben sie nicht wirklich. Auf der Rückseite bringt euch der Satz "Was fehlt?" in die richtige Richtung, denn auf der Vorderseite fehlen 4 Buchstaben: D, E, I und R. Diese Buchstaben lassen sich zum Wort DREI zusammenfügen. Diese Karte ist also eine Karo 3.



Ein klassisches Falträtsel! Faltet die 1 auf die 1, die 2 auf die 2 und die 3 auf die 3 (die zweite 3 versteckt sich gut auf der Rückseite). Dann erkennt ihr eine (handgeschriebene) 3 auf der Rückseite. Und: die Karte ist kein Dreieck mehr, sondern plötzlich ein Quadrat! Wir erhalten hier eine Pik 3.

Hier versteckt sich relativ eindeutig eine dicke große Kreuz 8.

Fügt die Namen der Symbole ein: Herz, Kreuz, Pik und Karo. Die eingekreisten Buchstaben ergeben das Wort ZERO, also die 0. (Darauf wird in Teil 1 am Roulette-Tisch auch nochmal hingewiesen). Diese Karte ist also eine Karo 0.



Schaut die Karte genau an und inspiziert nur die Felder mit Rottönen - sie verstecken eine 4. Es ist also eine Pik 4.

Hier wurden einfach Symbol und Zahl vertauscht - es handelt sich um eine Kreuz 6.



### Und wie gewinnt man jetzt gegen den Croupier?

Folgende Werte bekommt ihr von den Karten (einen davon müsst ihr streichen - nämlich den von der Karte, die ihr zerrissen habt):

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| ♥ | ♦ | ♠ | ♣ |
| 6 | 3 | 3 | 8 |
| 5 | 0 | 4 | 6 |

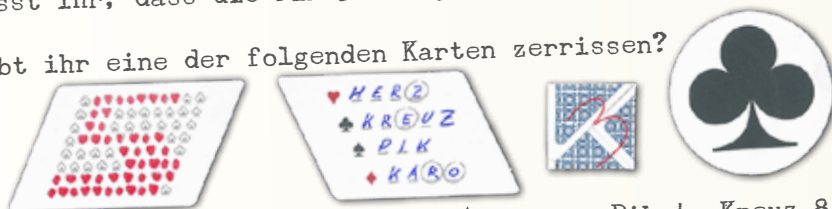
Ihr müsst (siehe Text auf der Rückseite des Croupiers) von jedem Symbol eine Karte auswählen, und zwar so, dass sich euer Ergebnis um das des Croupiers um 1, 10, 100 oder 1000 unterscheidet.

Das Ergebnis des Croupiers war 4936, also braucht ihr eines der folgenden Ergebnisse: 4935, 4937, 4946, 4926, 4836, 5036, 5936, 3936

Da auf keiner der 8 Karten eine 9 vorkommt, könnt ihr bis auf die 4836 und die 5036 alle anderen Kombinationen ausschließen. D.h. eure Zahl muss entweder die 4836 oder die 5036 sein.

Übers Ausschlussverfahren kommt ihr nun zu einer der beiden möglichen Zahlen. Findet zuerst heraus, von welchem Symbol ihr nur eine Karte habt (das ist das gleiche Symbol der Karte, die ihr zerrissen habt), denn diese Zahl muss sicher im Code enthalten sein. Wenn ihr also z.B. das Rätsel mit der Pik 4 zerrissen habt, so wisst ihr, dass die Pik 3 auf jeden Fall in eurem Ergebnis enthalten sein muss.

Habt ihr eine der folgenden Karten zerrissen?



Dann ist eure Lösungszahl 4836 (und zwar Pik 4, Kreuz 8, Karo 3, Herz 6).

Habt ihr eine der folgenden Karten zerrissen?



Dann ist eure Lösungszahl 5036 (und zwar Herz 5, Karo 0, Pik 3, Kreuz 6).

### Den richtigen Code eingeben

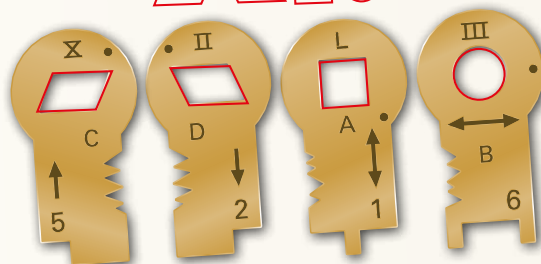
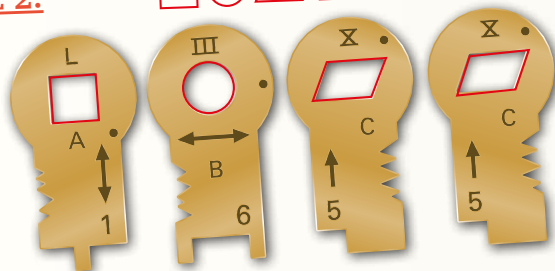
Ihr habt die richtige Zahl gefunden, aber nicht die passenden Schlüssel - weder die 8 noch die 0 könnt ihr auf den Schlüsseln finden. Eine Sache habt ihr noch nicht verwendet, nämlich die Form der Karten!

Legt die Karten offen in der richtigen Reihenfolge aus und steckt die Schlüssel mit den gleichen Symbolen in den Chrono Decoder.

#### CODE 2:



oder



30 Min. - HINWEIS 5: Das Ergebnis des Croupiers lautet  $1234 \times 4 = 4936$ .

20 Min. - HINWEIS 6: Die Symbole Herz, Karo, Pik und Kreuz sind auf den Karten gut versteckt.

10 Min. - HINWEIS 7: Spielt vier der sieben Karten aus. Warum sind die Karten nicht rechteckig?

### 3. ENTKOMMT! SCHNELL!

Steht zwischen euch und dem rettenden Helikopter nur mehr eine Sache im Weg: eine schwere Eisentür, die mit einem Code gesichert ist.

Auf dem Schloss seht ihr das ER-Symbol, also müsst ihr das Rätsel mit Hilfe des Chrono Decoders lösen.

Über der Tür seht ihr den Schriftzug CASINO. Warum würde man ihn hier anbringen? Es kann nur eine Antwort geben: er muss im Zusammenhang mit dem richtigen Code stehen.

Auf der Tür seht ihr vier quadratische Formen, sowie einige Striche. Auf dem Chrono Decoder könnt ihr nur an einer Stelle Striche erkennen, und zwar beim Morse-Code.

Ihr könnt schnell überprüfen, dass das O im Morse-Code aus drei Strichen (---) besteht, und genau diese sind auch unter dem Buchstaben O angebracht. Auch das I stimmt, denn auf der Tür sind zwei (gut versteckte) Punkte sichtbar.

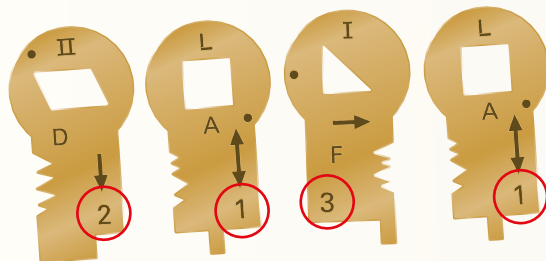
Bei allen anderen Buchstaben fehlen die Punkte. Habt ihr ein Hilfsmittel, mit dem ihr die fehlenden Punkte in die Quadrate eintragen könnt? Natürlich, und zwar die Würfel aus Teil 1!

In den vier Quadraten seht ihr jeweils einen, zwei, drei oder vier Striche, die euch die richtige Reihenfolge angeben. Folglich lautet eurer Fluchtcode 2131, um euch zum Hubschrauber zu retten!



5 Min. - HINWEIS 8: Ihr benötigt etwas aus einem früheren Teil. Warum steht Casino über der Tür?

#### CODE 3: 2131



Ist euch der große Coup gelungen? Oder habt ihr ein blaues Auge bekommen?

#### LUST AUF WEITERE ABENTEUER? PROBIERT DOCH AUCH:



ESCAPE ROOM - DAS SPIEL meets VIRTUAL REALITY!  
Mit der VR-Brille und der kostenlosen App könnt ihr in virtuelle Welten eintauchen und so zwei packende Abenteuer in ganz neuen Dimensionen erleben.

