

THE MAGICIAN

LÖSUNG

ERST NACH DEM ABENTEUER LESEN!

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

Im Raum ertönt plötzlich eine Fanfare. Was ist das? Hört sich so an wie die Begrüßungsmusik einer Show. Show! Stimmt! Die Show beginnt! Timmy ist befreit, die Tür ist geöffnet. Doch der Boden unter euren Füßen beginnt plötzlich zu wackeln. Möchtet ihr lieber **DURCH DIE TÜR ENTKOMMEN** oder **ABWARTEN, WAS PASSIERT?**

DURCH DIE TÜR ENTKOMMEN

Eure Entscheidung ist einfach – wofür habt ihr euch denn jetzt eine Stunde abgerackert? Raus aus der Halle der Pharaonen!

Ihr geht durch die Tür und befindet euch in einem komplexen Netz von Gängen. Von oben hört ihr den Magier, wie er seine „Freiwilligen“ vorstellen will und völlig verdutzt ist, dass niemand hier ist.

Vorsichtig navigiert ihr durch das komplizierte Tunnelnetz und es fällt euch nicht leicht, den Überblick zu bekommen. Doch das Wasser, das von Timmy herabtröpfelt, erinnert euch zumindest daran, welche Wege ihr schon beschritten habt.

Nach einiger Zeit findet ihr eine weitere Tür mit der Aufschrift „Ausgang“. Ihr öffnet sie und TADA! Die lockholmer Straße! Ihr seid aus der Halle der Pharaonen entkommen und habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen!

ABWARTEN, WAS PASSIERT!

Wofür habt ihr eigentlich die ganzen Strapazen auf euch genommen, wenn ihr jetzt nicht entkommen wollt? Naja, ist ja eure Entscheidung.

Ihr merkt, wie der Boden, auf dem ihr steht, langsam nach oben fährt. Über euch öffnet sich eine Falltür. Ihr seht Zauberer Moudin, der im oberen Stockwerk steht. Schnell wird euch bewusst: die Tür wäre eine bessere Möglichkeit zur Flucht gewesen.

Als ihr oben ankommt, bemerkt ihr sofort, dass Moudin nicht alleine ist. Eine riesige Menge an Zuschauern hat es in die Halle der Pharaonen geschafft! Moudin möchte wohl sein Versprechen halten und euch als Freiwillige verwenden.

Ihr seid nicht genau sicher, wie ihr euch verhalten sollt. Als Moudin mit seiner Show beginnt, spricht er Timmy sofort an: „So einen nassen Freiwilligen wie dich hatte ich noch nie auf der Bühne!“. Sein Scherz startet ein tosendes Lachen der Zuschauer, euren Humor trifft er aber nicht ganz. Über die nächsten 90 Minuten dürft ihr Moudin zur Seite stehen und ihm bei seinen Tricks helfen. Ihr merkt schnell: er hat es gar nicht böse gemeint, und ist gar kein so böser Zauberer.

Nicht nur, dass ihr eigentlich aus der Halle entkommen hättet können, ihr hattet auch noch einen verzauberten Abend, den niemand von euch so schnell vergessen wird. Gratulation, ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen!

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

Im Raum ertönt plötzlich eine Fanfare. Was ist das? Hört sich so an wie die Begrüßungsmusik einer Show. Show! Stimmt! Die Show beginnt! Plötzlich beginnt der Boden zu wackeln. Ihr merkt, wie der Boden, auf dem ihr steht, langsam nach oben fährt. Über euch öffnet sich eine Falltür. Ihr seht Zauberer Moudin, der im oberen Stockwerk steht. Schnell wird euch bewusst: eure Flucht ist nicht gelungen.

Als ihr oben ankommt, bemerkt ihr sofort, dass Moudin nicht alleine ist. Eine riesige Menge an Zuschauern hat es in die Halle der Pharaonen geschafft! Moudin möchte wohl sein Versprechen halten und euch als Freiwillige verwenden.

Ihr seid nicht genau sicher, wie ihr euch verhalten sollt. Als Moudin mit seiner Show beginnt, spricht er Timmy sofort an: „So einen nassen Freiwilligen wie dich hatte ich noch nie auf der Bühne!“. Sein Scherz startet ein tosendes Lachen der Zuschauer, euren Humor trifft er aber nicht ganz.

Über die nächsten 90 Minuten dürft ihr Moudin zur Seite stehen und ihm bei seinen Tricks helfen. Ihr merkt schnell: er hat es gar nicht böse gemeint, und ist gar kein so böser Zauberer. Aber trotzdem seid ihr etwas enttäuscht, dass ihr es nicht in einer Stunde aus der Halle der Pharaonen geschafft habt...

Ihr habt das Abenteuer leider nicht erfolgreich abgeschlossen – aber trotzdem noch einen verzauberten Abend gehabt! Lest weiter um die Lösung herauszufinden.

THE MAGICIAN

LÖSUNG

ERST NACH DEM ABENTEUER LESEN!

Dieser Flaubert Moudin... wie kommt er nur auf die Idee, euren schönen Abend in Lockholm so zu vernichten?
Um aus der Halle der Pharaonen zu entkommen, musstet ihr die folgenden Schritte durchführen:

L HINTER DIE BÜHNE GELANGEN

Zuerst müsst ihr den Weg von der roten Lobby zur Bühne finden, wo Moudin seine Hilfsmittel lagert. Doch dafür müsst ihr erst mal verstehen, wie die Halle der Pharaonen aufgebaut ist.

Notiz

In der Notiz sind die Buchstaben etwas ungeordnet. Ordnet ihr die Buchstaben richtig, steht dort: „Wenn du den Code schon wieder vergessen hast, schau auf die Teppiche!“

Also sind die Teppiche für diesen Teil wichtig.

Die Halle der Pharaonen

Verbindet die Zahlen (1 zu 2, 2 zu 3, 3 zu 4 usw.). Dadurch erhaltet ihr einen Grundriss der Halle der Pharaonen.

Reihenfolge der Schlüssel

Mit Hilfe der Karte könnt ihr nun die 8 Räume richtig zuordnen, um den Weg zur Bühne zu finden. Der Weg von der roten Lobby zur Bühne gibt euch die richtige Reihenfolge der Schlüssel.

Die Räume müssen so aneinandergelegt werden, dass offene Türen an offene Türen passen. Achtet dabei auch auf den Boden – die Ausrichtung des Laminats ist wichtig und verrät euch einiges über die Platzierung der einzelnen Räume! Genauso wichtig sind die Lichtquellen, die in den verschiedenen Räumen platziert sind. Lampen, die aus benachbarten Räumen scheinen, erzeugen bestimmte Lichtkegel und Schatten in den Nebenräumen! In einer der offenen Türen sieht man einen angedeuteten roten Teppich – dieser ist ebenfalls im benachbarten Zimmer zu sehen.

Verwendet ihr diese drei Details zusammen mit der Karte, so findet ihr den Grundriss der Halle der Pharaonen raus, wie rechts abgebildet.



HINWEIS 1: SCHAUT EUCH DEN BODEN GENAU AN. ACHTET AUF DIE AUSRICHTUNG DES LAMINATS!

HINWEIS 2: ALLE OFFENEN TÜREN MÜSSEN ANEINANDERPASSEN. ACHTET AUF DAS LICHT UND WO ES HERKOMMT. AUF DEM LETZTEN TEPPICH IST EIN MORSE-CODE ABGEBILDET.

Nun müsst ihr den Weg von der roten Lobby zur Bühne nachgehen und die Teppiche genau anschauen.

1) Teppich in der Lobby

Die Lobby ist der erste Raum. Der Geschichte nach startet ihr hier, da er der einzige rote Raum ist. Der Teppich hier zeigt ein großes X. Das ist der erste Schlüssel.

SCHLÜSSEL 1: X

2) Teppich im vierten Raum

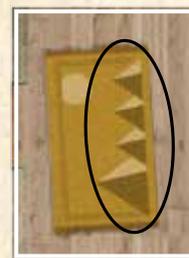
Der Teppich in diesem Raum trägt den Buchstaben F.

SCHLÜSSEL 2: F

3) Teppich im fünften Raum

Dieser Teppich zeigt die Pyramiden von Gizeh – doch wenn man genau hinschaut, findet man diese Dreiecke auch versteckt auf dem Schlüssel mit der Nummer 5!

SCHLÜSSEL 3: 5



4) Teppich im sechsten Raum

Dieser Teppich enthält einen Morse-Code. Decodiert ihr diesen mit Hilfe des Chrono Decoders, erhaltet ihr das Wort DREI. Der letzte Schlüssel ist also eine 3.

SCHLÜSSEL 4: 3

CODE 1: X, F, 5, 3

2. LÖST MOUDINS ZAUBERTRICKS AUF!

Einiges hat er hier hinter der Bühne versteckt. Findet heraus, wofür seine Utensilien zu gebrauchen sind!

Ihr findet auch ein Plakat, das seine Show ankündigt, auf dieser sind vier seiner Tricks abgebildet. Das gibt euch einen Anhaltspunkt, wonach ihr sucht.

REIHENFOLGE DER SCHLÜSSEL

Wenn ihr die vier Tricks auf dem Poster von oben nach unten richtig vorführt, findet ihr den richtigen Code.

1) Die zersägte Jungfrau

Faltet die Jungfrau, wie in der Anweisung angegeben entlang der Falllinien. Auf dem Poster seht ihr, wie sie am Ende aussehen soll. Wie Danielle auch zu Flaubert sagt: ihr dürft erst schneiden, wenn ihr fertig gefaltet habt!

Schritt 1: Schließt die Box, indem ihr den Kopf auf den Kopf faltet, so dass Danielle durch das kleine Fenster schauen kann.

Schritt 2: Faltet beide Enden der Säge, so dass es ein Stück wird.

Schritt 3: Schaut auf das Poster und erkennt, dass die Vorderseite weiß ist. Faltet nun genau so, wie es auf dem Poster abgebildet ist. Die Rückseite sollte komplett schwarz sein!

Schritt 4: Nachdem ihr gecheckt habt, dass ihr richtig gefaltet habt, müsst ihr entlang der beiden Linien schneiden.

Schritt 5: Öffnet das Papier und voila: ein E ist erschienen!

SCHLÜSSEL 1: E



HINWEIS 4: ZERSCHNEIDET DIE JUNGFRAU ERST, WENN IHR WIRKLICH ALLES FERTIG GEFALTET HABT. ZUERST MUSS DER KOPF AUF DEN KOPF GEFALTET WERDEN, SO DASS DIE BLUME VERSCHWINDET...

HINWEIS 5: ...DANN MUSS DIE SÄGE ZUSAMMENGEFÜGT WERDEN, FALTET DANN NOCH EINMAL, DAMIT SICH DIE FORM AUS DEM POSTER ERGIBT. DIE RÜCKSEITE MUSS KOMPLETT SCHWARZ SEIN, BEVOR IHR SCHNEIDET!

2) Der Pistolentrick

Leset Danielles Notiz und schaut euch das Bild auf dem Poster genau an. Gesucht ist der Schuss, der zuerst abgegeben wurde. Schaut dafür die Risse im Bild an. Die Risse vom ersten Schuss sind die längsten, und die Risse der weiteren Schüsse enden in den Rissen des ersten Schusses. Wenn ihr mit dieser Information das Bild genau betrachtet, seht ihr schnell, dass das Loch mit dem Parallelogramm das war, durch das der erste Schuss ging.

SCHLÜSSEL 2: ▀

HINWEIS 3: DER PISTOLENTRICK: SCHAUT DIE RISSE IN DER WAND GENAU AN, WELCHER SCHUSS WURDE ZUERST ABGEFEUERT?

3) Der Gedankenleser

Tja, wie tut dieser Moudin das nur bloß? Es ist ganz einfach: egal, welche Zahl du wählst, das Ergebnis ist immer gleich. Wenn ihr richtig gerechnet habt, dann erhaltet ihr als Ergebnis eine 5.

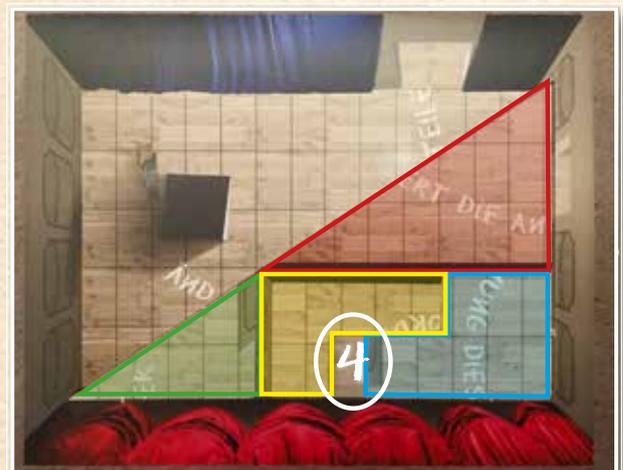
SCHLÜSSEL 3: 5

4) Die verzauberte Bühne

Um die Falltür zu finden, müsst ihr die Bühne aus Teil 2 auf die Bühne aus Teil 1 legen. Legt die Teile so in die halbe Bühne, dass ihr den folgenden Text lesen könnt: „Ändert die Anordnung dieser Teile.“

Wenn ihr nun die Anordnung etwas verändert wird sich – wie von Zauberhand! – ein Loch bilden. Und genau dort erscheint die Zahl 4.

SCHLÜSSEL 4: 4



HINWEIS 6: LEGT DIE HALBE BÜHNE AUF DIE BÜHNE AUS TEIL 1 UND LEGT DIE VIER TEILE IN DAS DREIECK, ARRANGIERT SIE DANN NEU UND IHR WERDET ÜBERRASCHT SEIN!

Ihr habt nun alle vier Zaubertricks gelöst und könnt den richtigen Code eingeben.

CODE 2: E, ▽, 5, 4

3. RETTET TIMMY UND ENTKOMMT!

Timmy ist durch die Falltür in den Wassertank gefallen. Der Besuch in Lockholm hätte sicher etwas besser kommen können...

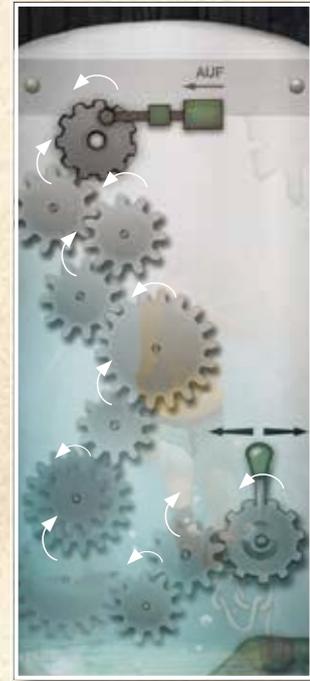
Er hat sich im Seil verheddert und der Deckel des Tanks hat sich geschlossen. Wie auf dem Umschlag steht müsst ihr ihm erst helfen, damit er sich befreien kann, dann den Tank öffnen, die richtige Tür und dann den richtigen Schlüssel finden, um zu entkommen.

1) Die Eisenkugel

Verwendet die Schnur, um genau den abgebildeten Knoten nachzulegen. Versucht, das Ende des Seils durch die drei Löcher zu ziehen. Nur, wenn ihr das Seil durch Loch E zieht, wird sich der Knoten von selbst auflösen.

SCHLÜSSEL 1: E

HINWEIS 7: WENN IHR DIE KUGEL DURCH DAS LOCH MIT DEM RICHTIGEN BUCHSTABEN BEWEGT, WIRD SICH DER KNOTEN AUFLÖSEN. VERWENDET DAFÜR DIE SCHNUR! HALTET DEN WSSERTANK GEGEN DAS LICHT, UM ZU SEHEN, WIE DIE ZAHNRÄDER GREIFEN!



2) Der Wassertank

Um den Wassertank zu öffnen, müsst ihr herausfinden, in welche Richtung ihr den Hebel bewegen müsst, der auf der Rückseite des Tanks abgebildet ist. Haltet den Wassertank gegen das Licht. Dadurch erkennt ihr, dass die beiden Zahnräder auf verschiedenen Seiten ineinandergreifen. Indem ihr den Richtungen folgt (beginnend mit dem „Auf“-Riegel ganz oben auf dem Tank), findet ihr raus, dass ihr den Hebel nach links bewegen müsst.

SCHLÜSSEL 2: ←

3) Die richtige Tür finden

Ihr müsst nun herausfinden, durch welche Tür ihr entkommen könnt. Der Bilderrahmen zwischen den Türen erklärt euch, wie ihr den Buchstabensalat richtig entwirren könnt. Lest immer erst die ersten Buchstaben der Worte, dann die zweiten, dann die dritten usw. Ihr erhaltet den Satz

„Die richtige Tür ist rechts!“

Auf der rechten Tür ist ein F abgebildet – das ist der richtige Schlüssel (genauso aber einfach →).

SCHLÜSSEL 3: F

D	I	E	R	I
C	H	T	I	G
E	T	U	E	R
I	S	T	R	E
C	H	T	S	

4) Der korrekte Schlüssel

Schlussendlich müsst ihr noch herausfinden, welcher der drei Schlüssel überhaupt passt. Denn nur einer der drei Schlüssel passt auch ins Loch! Der silberne und der goldene Schlüssel haben auf beiden Seiten einen Schlüsselbart, weswegen es unmöglich ist, sie in das Schlüsselloch zu stecken. Der dritte Schlüssel allerdings kann passen: obwohl er auf beiden Seiten einen Schlüsselbart hat, so ist dieser versetzt. Er kann eingeführt, dann um 180 Grad gedreht, und dann weiter eingeführt werden. Auf diesem Schlüssel ist ein Kreis abgebildet.

SCHLÜSSEL 4: ●

HINWEIS 8: LEST ZUERST DIE ERSTEN BUCHSTABEN, DANN DIE ZWEITEN, USW. NUR EINER DER SCHLÜSSEL PASST INS SCHLÜSSELLOCH!

CODE 3: E ← F ●

Alles zauberhaft einfach, oder? Könntet ihr Moudins Zaubertricks durchleuchten und ihm seinen Auftritt durchkreuzen? Oder würdet ihr Teilnehmer seiner zauberhaften Show?