

ESCAPE

CHALLENGE

JAGD DURCHS MUSEUM



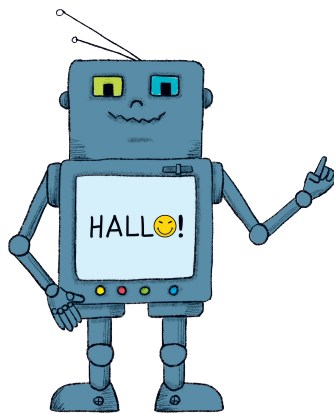
EINGANG

ZUM
MITMACHEN

CARLSEN

ESCAPE CHALLENGE

JAGD DURCHS MUSEUM



Ausgedacht und geschrieben
von Christian Tielmann.
Gezeichnet und gestaltet
von Billy Bock.

CARLSEN



WILLKOMMEN IM MUSEUM

Du gehst mit Milla und Lex ins Museum. Um Mitternacht! Onkel Klaus, der im Museum für Naturwissenschaft und Technik als Nachtwächter arbeitet, möchte euch eine Führung geben. Aber ausgerechnet in dieser Nacht ist Lola Langfinger mal wieder der Polizei entwischt und ins Museum eingebrochen. Sie hat Onkel Klaus in die Speisekammer gesperrt und ihm den Generalschlüssel geklaut. Der Alarm hat alle Türen des Museums automatisch fest verschlossen. Nun geistert Lola Langfinger durch das Museum und öffnet

mit dem Generalschlüssel jede Tür. Sie will bestimmt die neuesten Erfindungen klauen. Ihr müsst sie stoppen, bevor sie das Museum verlässt! Und Klaus wollte ihr natürlich auch befreien.

Zum Glück lässt sich jede Tür auch ohne Schlüssel öffnen: mit der passenden Raumnummer. In jedem Raum gibt es ein Rätsel, das verrät, wie sich die Tür öffnen lässt. In einigen Zimmern des Museums kannst du entscheiden, welche von zwei Türen du lieber öffnen willst. Wenn du das Buch ein zweites Mal liest, kannst du ja mal die unbekannten Wege ausprobieren. Jeder Raum im Museum hat eine Raumnummer, die der Seitenzahl im Buch entspricht. Das Museumscafé hat zum Beispiel die Raumnummer 4. Du findest es darum auf Seite 4.

➤ Der Übersichtsplan (vordere Klappe)

Damit ihr euch nicht total verläuft, findest du ganz vorne im Buch, unter der Klappe, einen Übersichtsplan. Der Plan allein nützt dir nicht wahnsinnig viel, denn die Raumnummern fehlen noch. Bei einigen Rätseln musst du ein paar Räume zurücklaufen, um vorwärtszukommen. Darum ein kleiner Tipp: Schreib dir die Raumnummern, die du schon herausgefunden hast, in diesen Plan!

➤ Die Tipps und Tricks (Seite 60/61)

Milla und Lex helfen dir. Sie können dir Tipps geben, wenn du bei einem Rätsel nicht so recht weiterkommst. Die Tipps findest du ab Seite 60.

➤ Die Rätsel

Bei manchen Rätseln suchst du eine Zahl, die direkt die nächste Raumnummer ist. Das sind Expresscodes. Sie bringen dich sofort und ohne Codebuch zum nächsten Raum.

➤ Das Codebuch (hintere Klappe)

Der Nachtwächter Klaus hat Lex und Milla sein Codebuch gegeben, ehe ihn Lola Langfinger geschnappt hat. Das brauchst du in manchen Räumen, um die nächste

Raumnummer zu finden. Dieses Codebuch übersetzt Symbolcodes, die sich aus den Symbolen $\diamond$, ∞ , Ω und $\#$ zusammensetzen, in Raumnummern. Du findest das Codebuch ganz hinten, unter der Klappe.

$\diamond$ Raute

∞ Unendlichkeitszeichen

Ω Omega

$\#$ Doppelkreuz

➤ Deine Fehler

„Hä? Ich sollte doch im Fahrstuhl rauskommen. Wieso sitz ich jetzt in der Druckerei?“ – Es kann passieren, dass du nicht in dem Raum landest, in den du wolltest. Das ist kein Fehler im Buch, sondern ein Fehler von dir! Wenn du ein Rätsel nicht richtig löst, landest du irgendwo im Museum. Und wenn du richtig Pech hast, schnappt dich dabei sogar Lola Langfinger und steckt dich in den Putzschrank. Dann blätterst du am besten zurück zu dem Rätsel, von dem du gerade kommst, und probierst es noch einmal.

Und jetzt: Schnapp dir einen Stift, und los geht's! In Raum 4 (= Seite 4) im Museumscafé.



MUSEUMSCAFÉ

„Schnell, hier rein!“ Lex schiebt euch ins Museumscafé, dessen Tür noch einen Spalt offen stand. Lola Langfinger, die der Polizei schon wieder entwischt ist, hätte euch fast gesehen.

„Na toll! Wie kommen wir wieder raus?“, fragt Milla. Die Tür hat sich automatisch verriegelt.

„Wir brauchen eine Raumnummer“, sagt Lex.

Du findest den Hinweis: Ein Nachtwächter hat auf die Rückseite einer Speisekarte einen Merkspruch geschrieben.

Wie lautet der Merkspruch?

Trage die Symbole in der Reihenfolge des Spruchs hier ein:

--

Die Raumnummer, die euch ins Treppenhaus im Untergeschoss führt, findest du im Codebuch.



0	1
2	3
4	5
6	7
8	9



BÜRO DER DIREKTORIN

[Teil 1]

Du hast dich für das Büro der Direktorin entschieden. Von hier aus führt ein Geheimgang runter in die Speisekammer. Aber wie findet ihr heraus, wo die Geheimtür versteckt ist?

Schrank ◇◇

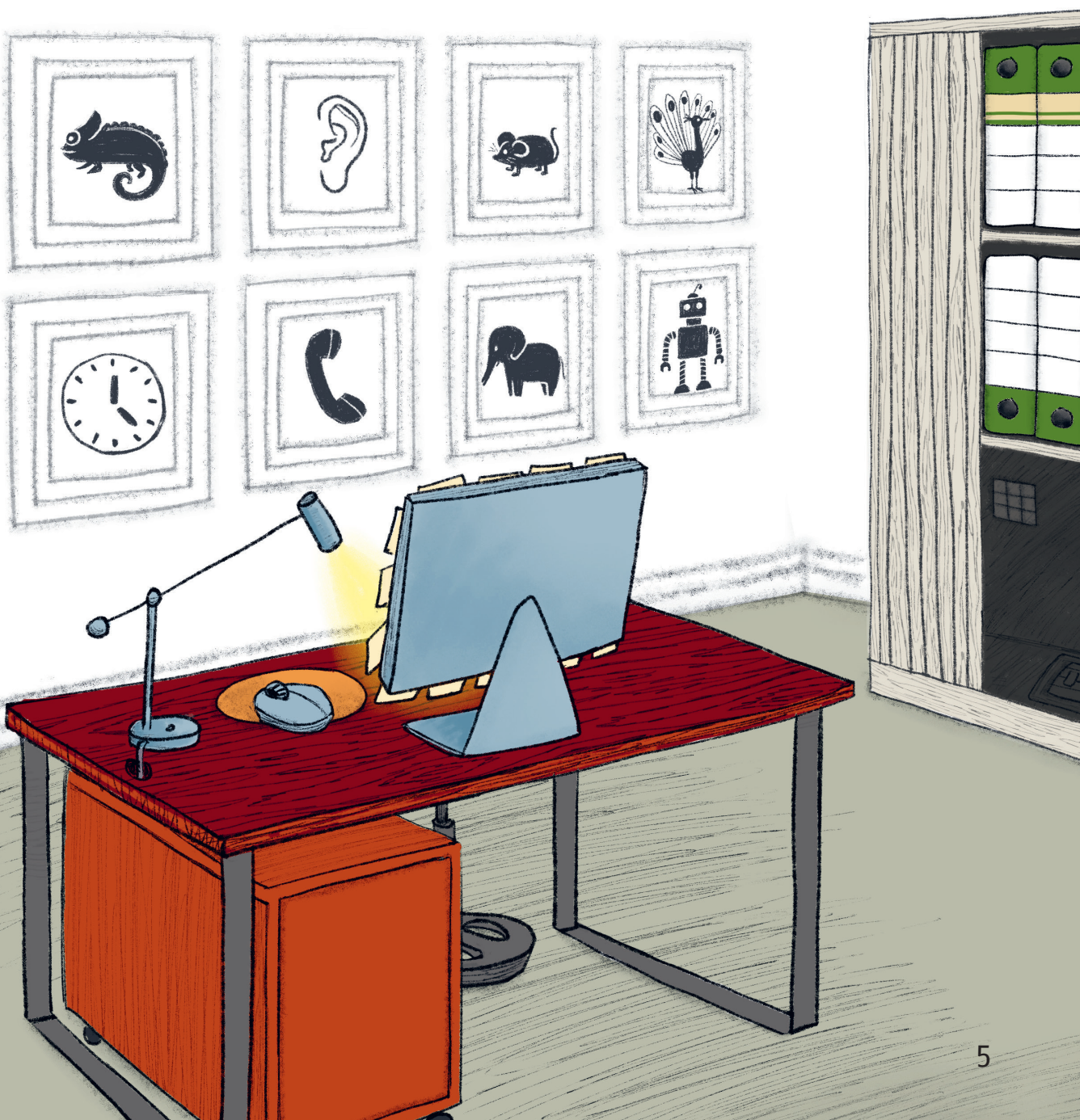
Schreibtisch ◇∞

Computer ∞∞

Bürostuhl ∞◇

Die Symbole an der Wand geben euch einen Hinweis, wie ihr hier weiterkommt. Kreise die Symbole hinter der richtigen Lösung ein.

Wie ihr weiterkommt, steht im Codebuch.



LABOR DER ERFINDUNGEN

[Teil 1]

Du hast dich für das Labor der Erfindungen entschieden. Sehr gut, aber nicht einfach!

Um hier weiterzukommen, müsst ihr die große Erfindungsmaschine anwerfen.

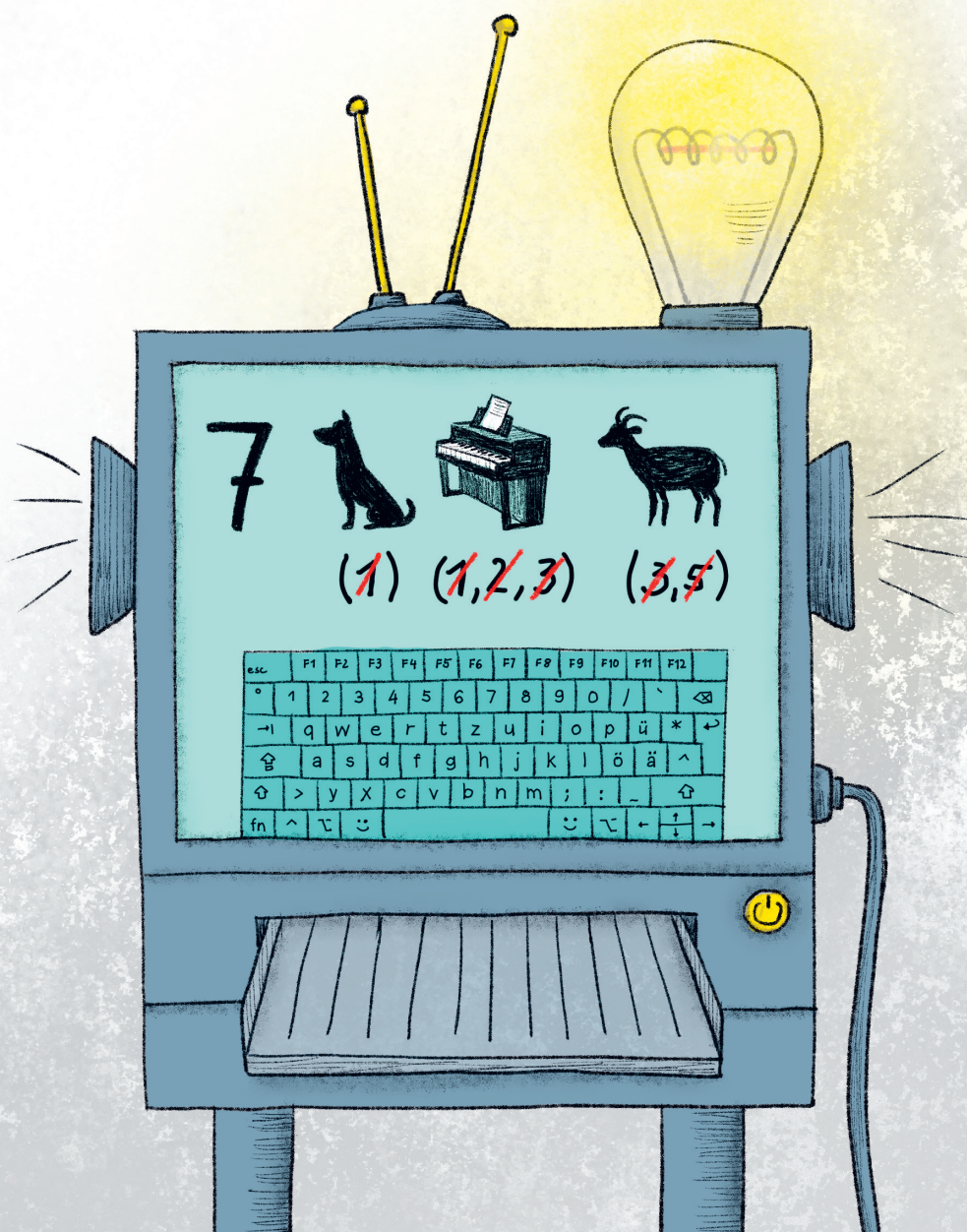
Aber mit welchem Expresscode startet diese Maschine?

„Da steht doch eine 7“, sagt Lex.

Aber Milla ist das zu einfach. „Und was ist mit dem Hund, dem Klavier und der Ziege?“

Findest du den Expresscode, der die Maschine in Gang setzt?

Der Expresscode lautet



KÜNSTLICHER BLITZ

Spitze, ihr seid beim künstlichen Blitz angekommen.

Aber in wen oder was schlägt der künstliche Blitz da ein? Die richtige Antwort auf diese Frage öffnet euch die Tür zum Tropenhaus.

Kreise den Symbolcode hinter der richtigen Lösung ein. Die Raumnummer steht im Codebuch.

Glühbirne ∞

Heißluftballon ◇

Einbrecherin Ω

Totenkopf #



GLETSCHERRAUM

Super, ihr seid im Gletscherraum.

„Von diesem Raum hat mir Onkel Klaus schon mal erzählt“, sagt Lex. „Er hat hier ein Foto aufgehängt. Und mit dem Foto stimmt was nicht!“

Ihr findet das Foto an der Wand. Und tatsächlich hat Onkel Klaus auf dem Foto ein paar Fehler eingebaut.



„Die Anzahl der Fehler verrät uns den Symbolcode, mit dem wir die Tür zur Wetterküche öffnen können“, sagt Lex.

Wie viele Dinge sind auf dem rechten Foto anders als im Raum links?

Kreise die richtige Lösung ein!

Die Raumnummer der Wetterküche findest du im Codebuch.

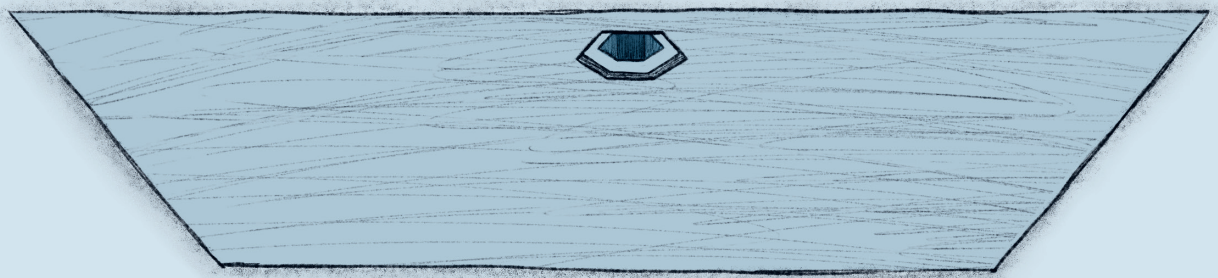
2 ◇

4 ◇◇

6 ◇◇◇

8 ◇◇◇◇





GEFANGEN IM FAHRSTUHL

[Teil 3]

Klasse, ihr habt den Schlüssel für die Deckenluke gefunden. Er passt sogar. Aber die Luke ist trotzdem blockiert. „Sicherheitshinweis“, sagt da die Automatenstimme. „Vor dem Öffnen der Luke bitte den Expresscode des Schlüssels eingeben.“

„Willst du uns auf den Arm nehmen?“, schreit Lex in den Lautsprecher. „Wir haben den Schlüssel doch gefunden! Blöde Maschine!“

„Ich habe Ihre Frage nicht verstanden“, sagt die Automatenstimme des Fahrstuhls. „Bitte geben Sie den Expresscode des Schlüssels ein.“

Der Expresscode lautet

