

Willkommen, Rätselfreund!

Du hast dich in diesen Funpark verirrt? Gut, gut. Er wird dich nicht so schnell wieder gehen lassen. Nur durch Knobeln und Rätseln findest du hier wieder hinaus. Wenn du es nicht schaffst, wirst du hier wohl verrotten ...

Du glaubst, du kannst die Rätsel in diesem Buch lösen?
Du willst versuchen zu entkommen? Dann lies weiter:

- In diesem Buch bist du in einem Freizeitpark gefangen. In welchen Räumen, das wird jetzt noch nicht verraten. Nur wenn du alle Rätsel richtig löst, kannst du dich befreien. Für noch mehr Rätselspaß erwarten dich in diesem Buch sogar zwei verschlossene Räume.
- Lege Stifte, Schere und Schmierpapier bereit. Um die Rätsel zu lösen, musst du schreiben, schneiden, falten ... alles ist erlaubt!
- Jedes Mal, wenn du ein Rätsel gelöst hast, schaust du auf dem Bild von dem Raum, in dem du gefangen bist, zu welchem Gegenstand dich die Lösung schickt. Dort findest du ein Symbol. Auf der Seite mit genau diesem Symbol rätselst du weiter. Dabei musst du immer auch die folgende verschlossene Seite öffnen.
- Wenn du mal nicht weiter weißt, brauchst du Tipps. Du findest auf den verschlossenen Seiten zwei Tipps zu jedem Rätsel. Um sie zu lesen, musst du das Buch drehen und einen Spiegel zu Hilfe nehmen.

- Zähle mit, wie viele Tipps und Lösungen du nachgeschlagen hast. Dann kannst du zum Schluss dein Ergebnis auf der Erfolgsskala (S. 96) eintragen.
- Die Lösungen der Rätsel findest du hinten im Buch auf S. 94/95.

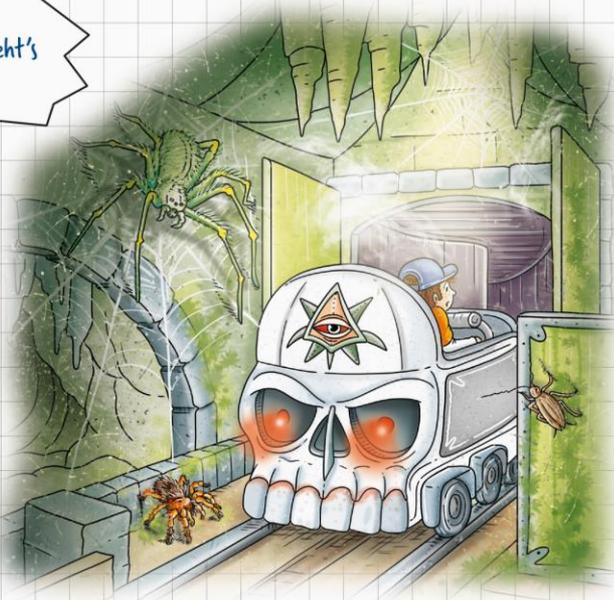
Und jetzt los, Rätselfreund. Befreie dich aus dem Funpark!
Viel Glück, du wirst es brauchen ...



Raum 1

Ein Geburtstag, wie du ihn dir gewünscht hast! Du bist mit deiner Familie und Freunden im Funpark und du darfst mit deinen Freunden ohne Begleitung zwei Stunden rumlaufen. Du liebst Geisterbahnen, aber deine Freunde haben keine Lust darauf. Dann fährst du eben eine Runde allein. Du steigst in den Wagen und es geht los: Nebel und Gekreische um dich herum, als du an einer Gruppe Zombies vorbeifährst. Einer schwingt ein Hackebeil gegen dich. Dein Wagen biegt um die nächste Ecke, dann hält er quietschend vor einer Tür. Du denkst, dass es gleich weitergeht, aber nichts passiert. Plötzlich hörst du eine blecherne Lautsprecherstimme:

Steig aus und tritt ein. Ab hier geht's zu Fuß weiter!



Du steigst aus und gehst durch die Tür, die sich mit einem Zischen geöffnet hat. Vorsichtig machst du einen Schritt in den Raum und hörst, wie sich die Tür hinter dir leise schließt. Deine Augen gewöhnen sich gerade an das Dämmerlicht, als ein fieses, gackern-des Lachen durch einen Lautsprecher ertönt:

Willkommen, Willkommen, Besucher – oder soll ich lieber sagen: Gefangener! Hast du vergessen, was sich gehört? Willst du deinen Gastgeber nicht höflich begrüßen und seine Hand schütteln?

Du willst hier keine Hände schütteln, sondern lieber wieder raus. Aber die Tür hat keine Klinke. Du siehst dich nach einem anderen Ausgang um. Nichts! Es sieht so aus, als wärst du hier drin eingesperrt ... Vielleicht solltest du der Aufforderung der Lautsprecherstimme nachkommen? Oder ist das ein übler Trick?

Tipp



Lautsprecher;
Anweisungen über
Befolge immer die

