

Willkommen, Rätselfreund!

Du hast dich in die alte Burg verirrt? Gut, gut. Sie wird dich nicht so schnell wieder gehen lassen. Nur durch Knobeln und Rätseln kommst du hier wieder heraus. Wenn du es nicht schaffst, wirst du hier wohl verrotten ...

Du glaubst, du kannst die Rätsel der alten Burg lösen?
Du willst versuchen zu entkommen? Dann lies weiter:

- In diesem Buch bist du in einer Burg gefangen. In welchen Zimmern, 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 vom Zimmer, 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 weiterweißt, 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.

- Die Lösungen der Rätsel findest du auf der letzten verschlossenen Seite, ganz am Ende des Buches. Öffne sie nur, wenn du alleine wirklich nicht mehr weiterweißt!
- Zähle mit, wie viele Tipps und Lösungen du nachgeschlagen hast. Dann kannst du zum Schluss dein Ergebnis auf der Erfolgsskala (S.96) eintragen.

Und jetzt los, Rätselfreund. Befreie dich aus der alten Burg!
Viel Glück, du wirst es brauchen ...



Raum 1

Der Plan klang richtig cool: Deine Klasse wollte einen Ausflug auf eine Burg machen. Komplett mit Burgverlies, mächtigem Bergfried und einer Festungsmauer mit Schießscharten. Ihr solltet euch fühlen wie echte Burgleute aus dem Mittelalter!

Doch nun ist dir alles ein wenig zu echt geworden. Du wolltest nur mal sehen, ob die Tür zum Bergfried, dem hohen Burgturm, auch offen war. Also hast du dich während der Führung davongeschlichen. Die Tür war offen, ja. Aber – oh, Graus! – sie fiel hinter dir zu. Egal, wie sehr du auch daran rüttelst, du kannst sie von innen nicht mehr öffnen!

Durch die dicken Holzbohlen hörst du, wie sich deine Klasse immer weiter von dir entfernt. Um dir die Zeit zu vertreiben, bis jemand dich suchen kommt, steigst du die Wendeltreppe nach oben. Höher und höher schraubt sie sich und dir wird ganz schwindelig. Schließlich landest du in einem kreisrunden Turmzimmer. Neugierig trittst du ein und siehst dich um ... und dann fällt auch diese Tür ins Schloss und lässt sich nicht wieder öffnen. Du sitzt in der Falle!



Verzweifelt lässt du dich neben der Tür zu Boden sinken. He, was ist das? Da steht ja etwas mit Kreide auf den Fußboden gekritzelt:

TAUSEND AUGEN SEHEN
DICH AN, ABER DU
GUCKST EINFACH HINDURCH.

Du siehst dich im Zimmer um: Niemand hier. Wo aber sind dann die tausend Augen?

Tipp



durch so etwas durch;
hindurchgucken? Warten, du guckst täglich
Durch was in diesem Zimmer kann man



