

STAY ALIVE!

RÄTSEL

CHALLENGE ➤

ÜBERLEBE IM **ALL**



**MEHRFACH
SPIELBAR!**

Ravensburger



Bevor du beginnst, schneide aus der Ausklappseite den Brain-Punkte- und den Lebenspunkte-Schieber aus. Diese erkennst du an den entsprechenden Symbolen. Um deine Punkte ablesen zu können, schneidest du in den beiden Kästen entlang der gestrichelten Linien Schlitzte ein und führst die Schieber hindurch. Lege Bleistift, Radiergummi, Stoppuhr und Papier bereit.

So geht's:

Wähle zuerst eine Challenge (z.B. „Schutzschild aktivieren“), die du spielen möchtest. Wähle dann ein Level (EASY, MEDIUM oder HARD), lies den zugehörigen Rätseltext und stelle dich der Rätselaufgabe.



Rätsel gelöst? Zur Belohnung erhältst du so viele Brain-Punkte, wie das Level angibt. Stelle den Brain-Punkte-Schieber entsprechend ein. Zu Beginn hast du 0 Brain-Punkte.



Rätsel nicht gelöst? Jeder Fehlversuch kostet einen Lebenspunkt. Stelle den Lebenspunkte-Schieber entsprechend ein. Zu Beginn hast du 20 Lebenspunkte.

Hast du eine Rätselaufgabe abgeschlossen, mache an das Level ein Häkchen und wähle erneut eine Challenge und ein Level.

Beispiel: Jana wählt als erstes die Challenge „Schutzschild aktivieren“ und das Level MEDIUM. Sie besteht das Rätsel und wählt als nächstes die Challenge „Tückischer Treibsand“ und das Level EASY. Danach spielt sie die gleiche Challenge auf Level HARD.

Spiele weiter und sammle Brain-Punkte, um neue Gebiete freizuschalten. Wenn du genügend Brain-Punkte erspielt hast, kannst du gegen den Endboss antreten. Deine Mission endet erfolgreich, wenn du den Endboss besiegst!



ACHTUNG! Sinkt deine Lebensleiste zu einem beliebigen Zeitpunkt auf 0, ist das Spiel vorbei! Du verlierst alle Brain-Punkte und beginnst das Spiel von vorne.



GEBIETE

Deine Mission startet im ersten Gebiet und führt dich durch 5 weitere, die zu Beginn eines Spiels gesperrt sind. Das Schloss-Symbol auf der jeweiligen Gebietsseite zeigt dir an, wie viele Brain-Punkte du mindestens brauchst, um das Gebiet freizuschalten (z.B. brauchst du 2 oder mehr Brain-Punkte, um das zweite Gebiet freizuschalten). Du darfst Challenges aus allen freigeschalteten Gebieten wählen. Du darfst beliebig zwischen den Challenges und Leveln vor und zurück springen und auch eine Challenge nacheinander auf unterschiedlichen Leveln spielen. **Wichtig:** Für das Freischalten gibst du keine Brain-Punkte aus, sie bleiben dir erhalten.



ENDBOSS

Sobald du 17 oder mehr Brain-Punkte erreichst, musst du dich einem Endboss in einem finalen Würfel-Duell stellen. Suche dir einen der 5 Endbosse (S.88-97) aus, gegen den du antreten möchtest. Jeder Endboss hat eine Spezialfähigkeit.



BONUS-RÄTSEL

Im Buch sind zahlreiche Bonus-Rätsel versteckt. Pro gelöstem Bonusrätsel erhältst du einen Bonuspunkt. **Pro Spiel** kannst du **maximal 3 Bonuspunkte** sammeln, die du gegen Brain- und Lebenspunkte tauschen kannst: 1 Bonuspunkt = 1 Brainpunkt oder 1 Lebenspunkt. Trage deine gesammelten Bonuspunkte in der Ausklappseite ein. Die Lösungen findest du auf der Lösungsseite S.98/99.

CHALLENGES

- In Challenges gegen die Zeit versuchst du das Rätsel zu lösen, bevor die vorgegebene Zeit abläuft. Schaffst du es nicht, darfst du das Rätsel beliebig oft wiederholen.
- Bei manchen Challenges hast du nur einen Versuch. Überprüfe deine Antwort auf der Lösungsseite. Ist sie falsch, erhältst du keine Brain-Punkte und du verlierst einen Lebenspunkt. Du darfst das Rätsel nicht wiederholen.
- Bei Challenges mit mehreren Lösungsmöglichkeiten kannst du deine Antwort in der CODE-MATRIX überprüfen. Suche den Code aus Symbol + Zahl in der Tabelle und rubble das Feld frei. Ist deine Antwort falsch, darfst du das Rätsel beliebig oft wiederholen.

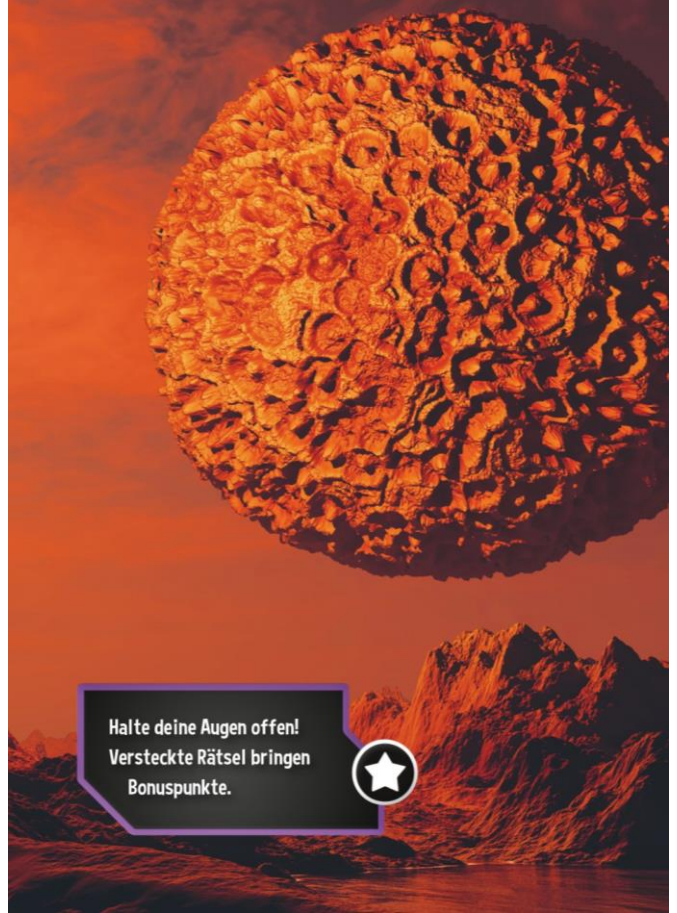
Nimmst du die Herausforderung an? Deine Mission beginnt auf der nächsten Seite.



WÜSTENPLANET



Nach einer holprigen Landung kletterst du aus deinem Raumschiff. Du siehst dich um: Du befindest dich auf einem unwirtlichen Wüstenplaneten, und mit den Kreaturen, die diesen Planeten bevölkern, ist nicht zu spaßen. Aber das darf dich nicht von deiner Mission abhalten: Nichts Geringeres als die Zukunft deines Planeten steht auf dem Spiel, denn er wird von einer mächtvollen Allianz bedroht. Ihr geheimnisvoller Anführer nennt sich Dark Invader, noch niemand hat ihn bisher zu Gesicht bekommen. Aber du mußt ihn unbedingt finden und im Kampf besiegen, denn nur so kannst du deinen Planeten retten. Nimm deinen ganzen Mut zusammen und begib dich auf deine Mission!



Halte deine Augen offen!
Versteckte Rätsel bringen
Bonuspunkte.



CHALLENGE

Schutzschild aktivieren

Die Bewohner des Wüstenplaneten haben dein Raumschiff bemerkt und jetzt wollen sie es zerstören. Schon nähert sich ihr dreibeiniger Kampfroboter und feuert Laserstrahlen ab. Das könnte gefährlich werden, denn wenn dein Raumschiff zerstört wird, sitzt du für immer auf dem Wüstenplaneten fest! Du musst so schnell wie möglich den Schutzschild deines Raumschiffs aktivieren, damit es von den Flammen nicht zerstört wird! Aber die Anleitung ist verschlüsselt, du musst den Code erst knacken, um sie zu lesen!



EASY

Streiche jeden zweiten Buchstaben durch.



MEDIUM

In diesem Text sind die Wörter falsch getrennt. Trenne die Wörter richtig, um den Code zu entschlüsseln.



HARD

Ersetze die Zahlen durch die jeweils richtigen Buchstaben des Abc.



Code geknackt? Kassiere die jeweilige Anzahl an Brain-Punkten.



Der Code war falsch? Verliere einen Lebenspunkt.



SRCAHUIMLS DCAHKITFIFVWIEGRUENND

UMD ASSCHU TZSCHI LD ZUAK TIVIER ENMUS STDUD ENGRÜ
NENK NOPFDR EISEK UNDE NLAN GDRÜC KEN.

4 5 18 - 11 14 15 16 6 - 9 19 20 -
21 14 20 5 18 - 4 5 13 - 6 1 8 18 5 18 19 9 20 26

CHALLENGE

Tückischer Treibsand

Auf der Suche nach dem geheimnisvollen Anführer der Allianz erkundest du den Wüstenplaneten. Auf einmal gibt der Boden unter dir nach und dein Fuß sinkt im Sand ein. Du machst einen Satz nach hinten und kannst dich gerade noch wieder auf festen Untergrund retten. Das muss einer der tückischen Treibsandgebiete sein, für die der Wüstenplanet bekannt ist. Hier musst du deine Schritte sehr sorgfältig setzen, um den Treibsand sicher zu durchqueren.



EASY

Folge dem Weg mit Zahlen, die eine 2 enthalten.



MEDIUM

Die Zahlen auf dem richtigen Weg sind alle durch 3 teilbar.



HARD

Die Zahlen auf dem richtigen Weg sind durch 5 oder durch 8 teilbar.



Hast du den richtigen Weg gefunden?
Kassiere die jeweilige Anzahl
an Brain-Punkten.



Im Treibsand verirrt?
Verliere einen Lebenspunkt.



Finde den Weg zum Kaktus.

FÜR GAMING-FANS
AB 8 JAHREN

BIST DU CLEVER GENUG, DAS RÄTSEL-ABENTEUER IM ALL ZU ÜBERLEBEN?



Bestehe knifflige Rätsel-Challenges
und sammle Brain-Punkte



Sei wachsam, denn Fehlversuche
kosten Lebenspunkte



Besiege den Endboss in einem
ultimativen Würfel-Duell

Das Besondere: Dieses Buch ist mehrfach spielbar.

In diesem Buch:

- 34 Challenges auf je 3 Levels
- Zahlreiche versteckte Bonus-Rätsel
- Magische Codematrix zur Lösungskontrolle

In dieser Reihe sind auch erschienen:



5 4 3 2 1

© 2023 · Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460
D-88194 Ravensburg · Printed in Germany · ravensburger.com

Illustrationen: Louis Vettese
Rätsel/Text: Martine Richter
Innenlayout: Stefanie Hahn, Produktmacherei
Covergestaltung: Maria Seidel, atelier-seidel.de



MIX
Papier | Fördert
gute Waldnutzung
FSC® C111262

ISBN 978-3-473-48958-9



9 783473 489589

