

Alice in Wonderland

LÖSUNG

Erst nach dem Abenteuer lesen!

Lest diesen Absatz nur, wenn ihr das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen habt:

Eine Sache ist euch im Wunderland sicher schnell bewusst geworden: Wirklich willkommen wart ihr hier von Anfang an nicht...

Doch das sollte euch nicht aufhalten. Die Stimme war eindeutig – eine Stunde, oder ihr seid Dauer-gäste bei der verrückten Teeparty! Das sollte euch aber nicht ablenken.

Auch, wenn der weiße Hase nicht von großer Hilfe war, konntet ihr seine spärlichen Anweisungen umsetzen – es war doch so eindeutig, was die Bewohner von Wunderland euch mitteilen wollten! Mit vier gezielten Sprüngen – Hops, Hops, Hops, Hops – hüpfst ihr auf die Felder des Heimhüpfens und... wachst plötzlich wieder im Christ Church College auf.

„Meine Damen und Herren, hiermit endet die Tour.“, sagt der Fremdenführer. „Ich hoffe, dass die Erfahrung für Sie zauberhaft war!“

Gratulation! Ihr seid rechtzeitig aus dem Wunderland entkommen!

Lest diesen Absatz nur, wenn ihr das Abenteuer nicht erfolgreich abgeschlossen habt:

Eine Sache ist euch im Wunderland sicher schnell bewusst geworden: Wirklich willkommen wart ihr hier von Anfang an nicht.

Im Garten angekommen, redetet ihr mit allen Bewohnern, doch irgendwie konntet ihr keinen Sinn in ihren Aussagen erkennen. Was genau wollen sie von euch?

Ihr versucht, gemeinsam Heimzuhüpfen, doch es will und will nicht funktionieren. Alle Versuche scheitern. Wenig später hört ihr eine Glocke, und das Licht am Ende des Heimhüpfens erlischt. Die Stunde ist wohl um.

Wenige Sekunden später hört ihr die klirrenden Teetassen, und eine Stimme. Es ist der weiße Hase. „Oh nein! Ihr seid zu spät! Ab jetzt seid ihr Teil der verrückten Teeparty! Tee gefälligst?“

Zumindest wisst ihr jetzt, wie sich der weiße Hase fühlt, wenn er zu spät ist...

Schade, ihr habt das Abenteuer nicht erfolgreich abgeschlossen. Im Anschluss findet ihr heraus, wie ihr es hättet lösen können!

Alice in Wonderland

LÖSUNG

Erst nach dem Abenteuer lesen!

Könntet ihr rechtzeitig aus dem Wunderland entkommen? Oder seid ihr für immer Teilnehmer an der verrückten Teeparty? Mit diesen Schritten könnt ihr die Rätsel lösen:

TEIL I: ÖFFNET DIE TÜR, DIE ZUM WEISSEN HASEN FÜHRT

Der weiße Hase weiß, wie ihr wieder nach Hause könnt. Also müsst ihr rausfinden, wo er hingehoppelt ist.

EINE TÜR ÖFFNEN

Der Raum, in dem ihr gelandet seid, ist sehr verrückt! Ihr seht Türen in verschiedenen Größen. Auf der Wand hängt ein Poster des verrückten Hutmachers, mit der Aufschrift:

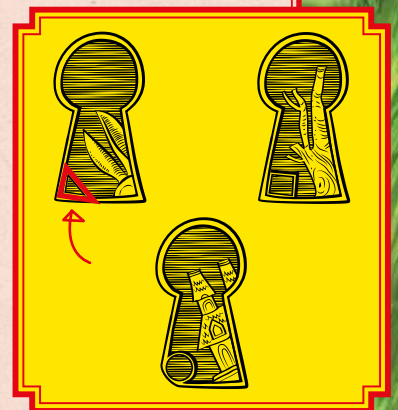
„Sobald du genau so groß wie die richtige Tür bist, wird sie sich öffnen.“

Also müsst ihr die richtige Tür finden und genau so hoch werden.

Hinter welcher Tür befindet sich der Hase?

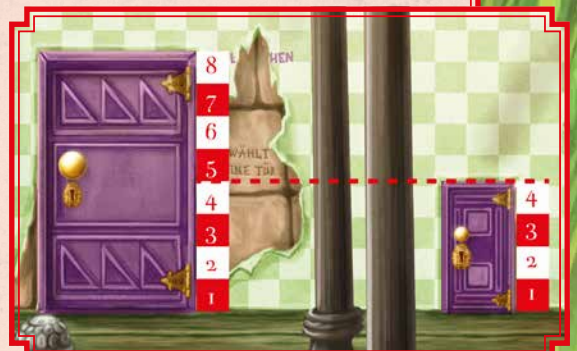
Mehrmals im Raum findet ihr die Anweisung „Wählt eine Tür“. Im Raum seht ihr ein Gerät, das wie ein Teleskop mit einem Luftballon darauf aussieht, das in Richtung der Türen zeigt. Blast den Ballon auf, um die Schlösser zu vergrößern. Durch eines der Löcher seht ihr die Ohren des Hasen (durch die anderen beiden einen Baum bzw. eine Burg). Diese Tür müsst ihr öffnen. Das Schloss des Hasen zeigt links unten ein Dreieck.

Jede der drei Türen zeigt eine Form (Dreieck/Quadrat/Kreis). Der Hase muss durch die Tür mit dem Dreieck gehoppelt sein. Das ist die linke Tür. Gleichzeitig ist das auch einer eurer Schlüssel: Der Schlüssel mit dem Dreieck.



Wie hoch sind die Türen?

Auf der Tapete findet ihr mehrere Hinweise, die darauf deuten, wie hoch die Türen sind. Allerdings sind Teile der Tapete leider abgerissen, weswegen es schwierig zu lesen ist. Bei der mittleren und der rechten Tür könnt ihr erkennen, dass sie in „Bläschen“ gemessen werden, die mittlere Tür ist 4 Bläschen hoch. Wenn ihr genau hinsieht, erkennt ihr auch bei der linken Tür die Zahl 8, also ist sie 8 Bläschen hoch. Das könnt ihr auch erkennen, indem ihr die Türen mit Hilfe der Tapete abzählt – jedes Quadrat steht für ein Bläschen in der Höhe.



Es gibt noch einen zweiten Weg, das zu erkennen: Auf den Rückseiten der Flaschen, auf denen ein Wal abgebildet ist, findet ihr die Info, dass euch diese Flaschen 5 bzw. 12 Bläschen hoch machen. Wenn ihr die Flasche neben die Tür legt, erkennt ihr auch, dass jedes Bläschen genau so hoch ist wie ein Kästchen auf der Tapete. Wenn ihr die Flaschen ansieht, bemerkt ihr auch schnell, dass alle Bläschen gleich groß sind.

Wenn ihr die abgebildeten Flaschen übereinanderlegt, könnt ihr auch erkennen, dass die Tür 8 Bläschen hoch ist.



HINWEIS 1: HABT IHR DEN BALLON AUFGEBLASEN? WIE VIELE BLÄSCHEN IST DIE TÜR DES HASEN HOCH?

Wie werdet ihr 8 Bläschen groß?

Seht euch die Etiketten auf den Flaschen genau an. Manche machen euch eine bestimmte Anzahl an Bläschen groß. Andere machen euch größer (Extra-Bläschen), manche machen euch kleiner (Anti-Bläschen). Ihr werdet um so viele Bläschen größer bzw. kleiner, wie sich Bläschen in der Flasche befinden.

Manche Etiketten überdecken die Sicht auf die Bläschen in der Flasche. Aber da sie alle gleich groß sind, könnt ihr natürlich trotzdem zählen, wie viele Bläschen sich in welcher Flasche befinden.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, welche Flaschen ihr austrinken müsst, um auf genau 8 Bläschen zu kommen. Und im Brief des verrückten Hutmachers steht, dass die Reihenfolge, in der ihr trinkt, wichtig ist. Also sehen wir uns den Brief mal genauer an...

Die Reihenfolge der Flaschen – Spielt Nicht-Schach!

Im Brief findet ihr einen Hinweis darauf, dass ihr Nicht-Schach spielen müsst, um die Reihenfolge herauszufinden. Lernt dafür zuerst die Regeln auf der Rückseite des Bretts und denkt dann die Spielzüge durch. Versucht die einzelnen Tiere durchzugehen, und überlegt euch, wo sie landen können.

Der Wal startet natürlich im Wasser – er endet also auf dem 1. Platz oder dem 2. Platz.

Das Känguru kann nie auf der anderen Seite ankommen, weil es immer eine Reihe überspringt. Da die Zielreihe eine ungerade Anzahl an Reihen entfernt ist, kann es nicht ankommen.

Wenn ihr mit der Krabbe und der Schlange etwas experimentiert, könnt ihr die rechts abgebildeten Wege finden.

Also ist die Reihenfolge: Wal (1.), Schlange (2.), Krabbe (3.). Das ist die Reihenfolge, in der ihr die Flaschen austrinken müsst.



Ihr wisst schon, dass ihr 8 Bläschen groß werden müsst – und zwar mit einer Flasche, die den Wal zeigt, einer Flasche, die eine Schlange zeigt, und einer Flasche, die die Krabbe zeigt. Dafür gibt es nur eine Möglichkeit: Die Walflasche, die euch 12 Bläschen groß macht, dann die 2 Extra-Bläschen der Flasche mit der Schlange (=14 Bläschen) und schlussendlich die Krabben-Flasche mit den 6 Anti-Bläschen (=14-6=8 Bläschen).

HINWEIS 2: SPIELT NICHT-SCHACH! 3 TIERE = 3 GETRÄNKE = 3 SCHLÜSSEL. DIE TÜR IST DER LETZTE SCHLÜSSEL.

Jedes Etikett zeigt eine Form. Es handelt sich um die Formen, die ihr auch auf den Schlüsseln findet.

SCHLÜSSEL 1 = WAL MIT 12 BLÄSCHEN = ○

SCHLÜSSEL 2 = SCHLANGE MIT 2 EXTRA-BLÄSCHEN = □

SCHLÜSSEL 3 = KRABBE MIT 6 ANTI-BLÄSCHEN = ▱

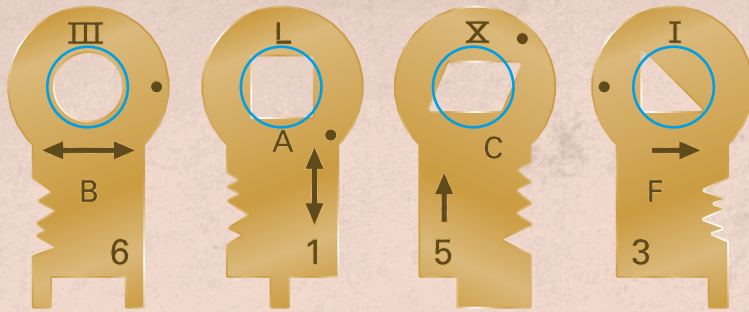
**HINWEIS 3: ANTI-BLÄSCHEN MACHEN EUCH KLEINER. WERDET SO HOCH WIE DIE TÜRE, DAMIT SIE SICH ÖFFNET!
AUF DEN VORDERSEITEN DER ETIKETTEN FINDET IHR DIE FORMEN AUF DEN SCHLÜSSELN!**

Im Brief des verrückten Hutmachers steht, dass ihr zuerst die Flaschen austrinken müsst und sich dann die Tür öffnen wird. Das ist die Reihenfolge der Schlüssel – erst die Flaschen, dann die Tür.

Allerdings ist der Code auch richtig, wenn ihr zuerst den Schlüssel für die Tür einsteckt (Dreieck) und dann die drei Schlüssel für die Flaschen (Kreis, Quadrat, Parallelogramm). Wunderlich!



CODE 1: ○ □ ▢ ▴



TEIL 2: FINDET DEN WEG DURCH DAS LABYRINTH UND ÖFFNET DIE TÜR AM ENDE!

Da ist der weiße Hase! Doch er hoppelt euch davon. Eure einzige Möglichkeit zu entkommen führt wohl durch dieses riesige Heckenlabyrinth.

STICKT NACH DEN VORGABEN, UM DAS MAGISCHE WORT ZU FINDEN

Zeichnet den Weg im Labyrinth vom Start bis zum Ende ein. Beginnt dann, den Weg mit Hilfe der Schnur zu sticken. Beginnt dabei von hinten. Immer, wenn der Weg an einem Loch vorbeikommt (egal ob unter einer Brücke oder nicht) stickt ihr weiter. **A.**

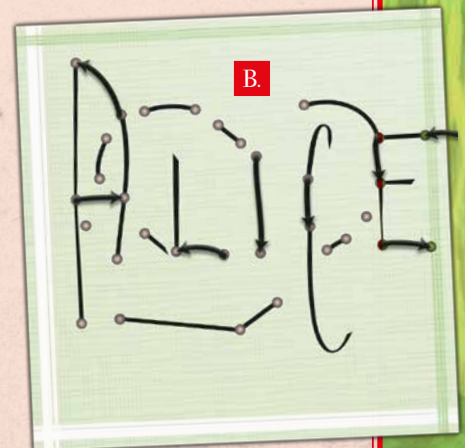
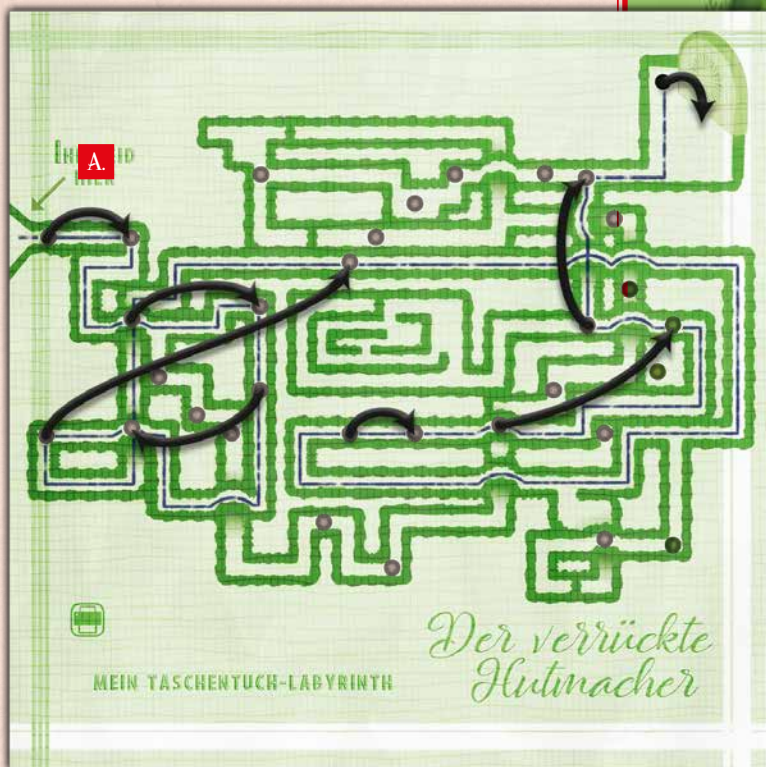
Sobald ihr fertig seid, müsst ihr das Taschentuch auf die Rückseite drehen. Wenn ihr richtig gestickt habt, erkennt ihr dort das Wort ALICE. Das ist das magische Wort. **B.**

ÜBERSETZT DAS MAGISCHE WORT MIT HILFE DES KNOPFES

Auf dem Knopf ist ein Druckersymbol abgebildet, d.h. ihr könnt ihn beschriften. Füllt ihn mit den kryptischen Zeichen auf dem Pamphlet (auf dem Bild mit der Königin auf der Rückseite). Dort findet ihr auch den Hinweis „Hiermit wird euch der Knopf aufgehen!“.

Ihr habt sicher bemerkt, dass sich auf dem Knopf und im Pamphlet ähnliche Kritzeleien befinden. Sie dienen als „Abstandshalter“ zwischen den einzelnen Abschnitten. Wenn ihr genau hinseht, erkennt ihr, dass es nur eine Möglichkeit gibt, wie man die einzelnen Abschnitte in den Knopf eintragen kann. Füllt also alle Zeichen ein, um so den Knopf zu komplettieren. Das ergibt die folgende Sequenz:

R V D - X 2 - 3 - 5 - B V I I A - U I 6 I 4 I 0 - 6 **C.**



HINWEIS 4: ZEICHNET ZUERST DEN RICHTIGEN WEG IM LABYRINTH. STICKT IHN DANN RICHTIG NACH. AUF DEM KNOPF SIND EINIGE LÜCKEN - FÜLLT SIE RICHTIG! SCHAUT AUFS PAMPHLET!

Auf dem Knopf befindet sich auch ein ER-Symbol. Ihr müsst ihn zum Buchstabenrad auf dem Chrono Decoder legen. Die überschriebenen Worte und Buchstaben im Pamphlet geben euch den Hinweis „Ausrichten an R“. Dabei ist im gesamten Pamphlet jedes H durch ein R ersetzt. Das bedeutet, dass ihr das H auf dem Chrono Decoder am R auf dem Knopf ausrichten müsst.

HINWEIS 5: RICHTET DAS H AM R AUS (ER).

HABT IHR IHREN NAMEN GESTICKT? NICHT VERGESSEN: IGNORIERT IHR ENDE.

Geht nun für das magische Wort ALICE die einzelnen Buchstaben durch (in der Reihenfolge des Namens):

SCHLÜSSEL 1 = "A" AUSGERICHTET AN DER RÖMISCHEN ZIFFER I

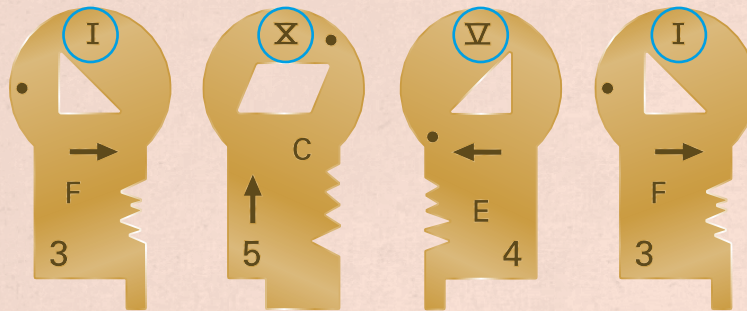
SCHLÜSSEL 2 = "L" AUSGERICHTET AN DER RÖMISCHEN ZIFFER X

SCHLÜSSEL 3 = "I" AUSGERICHTET AN DER RÖMISCHEN ZIFFER V

SCHLÜSSEL 4 = "C" AUSGERICHTET AN DER RÖMISCHEN ZIFFER I

Beim „E“ findet ihr kein Symbol, sondern nur einen Abstandshalter. Das ist eine Bestätigung, dass ihr das Ende des magischen Wortes ignorieren sollt.

CODE 2: I X V I



TEIL 3: FINDET HERAUS, WIE IHR HEIMHÜPFEN KÖNNT

Fast geschafft! Ihr seid kurz davor, wieder zurückzufinden. Ihr müsst nur auf die richtigen Felder des Heimhüpfens hopsen...

Die Reihenfolge der Schlüssel

Beim Heimhüpfen steht, dass ihr niemals zurückhüpfen dürft. Ihr startet also mit einem Pfeil, dann geht es weiter mit einem Zick-Zack, gefolgt von einem Punkt auf dem Schlüssel und schlussendlich einer Zahl. Doch welche Felder genau richtig sind, müsst ihr noch herausfinden.

1) DIDELDEI + DIDELDUM

Wenn ihr die Sätze der beiden im Dialog lest, wird euch klar, dass ihr die Unterschiede finden müsst. Es gibt Unterschiede zwischen den Knöpfen auf ihren Latzhosen. Markiert sie! Dadurch könnt ihr einen Doppelpfeil erkennen, der nach links und rechts zeigt. Das ist der erste Schlüssel.

SCHLÜSSEL 1:



HINWEIS 6: MARKIERT DIE UNTERSCHIEDLICHEN KNÖPFE. IHR WERDET EINEN DOPPELPEIL SEHEN!

2) DIE RAUPE

Legt die 7 Teile des Gedichts aneinander, so dass der Text sinnvoll ist (auch wenn das Gedicht keinen großen Sinn ergibt – es gibt nur einen Weg, wie es sinnvoll ist!). Beginnt mit dem Rauch rechts oben am Spielplan. Schaut euch den Rauch, den die Teile des Gedichts erzeugen, genau an – er ergibt ein Zick-Zack-Muster, das ihr auch auf den Schlüsseln erkennen könnt. Das ist der zweite Schlüssel.

SCHLÜSSEL 2:




3) DIE GRINSEKATZE

Die Grinsekatzte sagt euch, dass ihr mit Hilfe des Spiegels ihr „wahres Gesicht“ finden sollt. Es hat 2 Ohren, 2 Augen, 6 Schnurrhaare, 1 Nase und grinst. Verwendet dafür den Spiegel. Nur, wenn ihr ihn an die richtige Position haltet, könnt ihr ein Gesicht erkennen, dass genau diese Eigenschaften erfüllt.

Die Grinsekatzte spricht auch von der „anderen Seite“ und dass ihr das „echte Gesicht“ finden sollt. Dieses „wahre Gesicht“ hat genau die Schnurrhaare der Katzte, die ihr vorher gefunden habt.

Dreht die Grinsekatzte um. Auf der Rückseite seht ihr gut versteckt die verschiedenen Gesichter der Katzte. Doch nur bei einem der Gesichter haben die Schnurrhaare die gleiche Form wie rechts abgebildet. In dieser Form sehen die Augen der Katzte nach rechts unten, das ist der dritte Schlüssel.



SCHLÜSSEL 3: 

**HINWEIS 7: HABT IHR DIE KATZENAugEN AUF DER RÜCKSEITE GESEHEN?
DIE FELDER BEIM HEIMHÜPFEN ZEIGEN EUCH DIE SCHLÜSSEL. ABER WELCHE SIND RICHTIG?**

4) HUMPTY DUMPTY

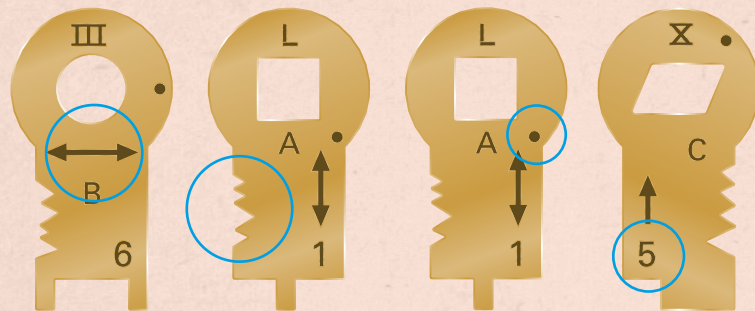
Humpty sagt euch, dass ihr das „längste“ Wort auf der Wand suchen müsst. Auf der Wand ist schon das Wort „WORT“ angestrichen, und wenn ihr genau hinseht, erkennt ihr auch noch weitere Worte. Eines davon ist das Wort „längste“. Wenn ihr die anderen Worte ansieht (König, Herzen, Alice), dann seht ihr, dass „längste“ auch tatsächlich das längste Wort ist. Malt die Buchstaben an. Sie sehen aus wie die Zahl 5. Das ist der letzte Schlüssel!



SCHLÜSSEL 4: 5

**HINWEIS 8: DER RAUCH ZEIGT EIN ZICK-ZACK.
VERBINDET DIE BUCHSTABEN DER WÖRTER. ES GEHT UM DAS LÄNGSTE! DIE LINIEN ZEIGEN EINE ZAHL.**

CODE 3: 



So einfach hätte es sein können, aus dem Wunderland zu entkommen...