

# UNLOCK!

HEROIC ADVENTURES

LÖSUNG

HINUNTER IN DEN  
SKANINCHENBAU

SCHWIERIGKEIT:  

**SPOILER-WARNUNG:  
LEST DAS DOKUMENT NUR,  
WENN IHR WIRKLICH NICHT  
MEHR WEITERKOMMT!**

## DAS HEFT

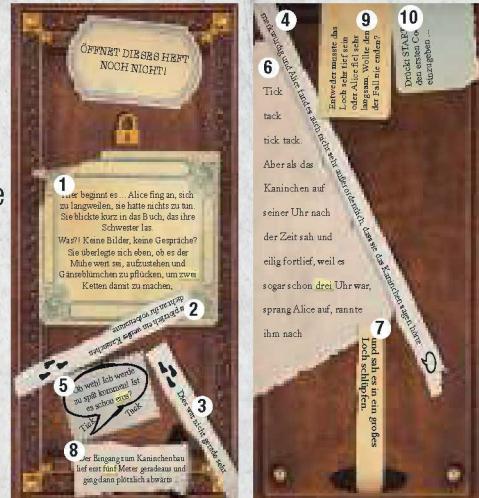


► Schaut euch, nachdem ihr beide Seiten der Startkarte gelesen habt, das Heft an. Auf beiden Seiten sind insgesamt vier Zahlenwörter gelb hinterlegt. Um die richtige Reihenfolge für den Code herauszufinden, müsst ihr die 10 Textstücke chronologisch zusammensetzen. Dann erhaltet ihr folgenden Text:

1. Hier beginnt es ... Alice fing an, sich zu langweilen, sie hatte nichts zu tun. Sie blickte kurz in das Buch, das ihre Schwester las. Was?! Keine Bilder, keine Gespräche? Sie überlegte sich eben, ob es der Mühe wert sei, aufzustehen und Gänseblümchen zu pflücken, um **ZWEI** Ketten damit zu machen,
2. als plötzlich ein weißes Kaninchen dicht an ihr vorbeirannte.
3. Dies war nicht gerade sehr
4. merkwürdig und Alice fand es auch nicht sehr außerordentlich, dass sie das Kaninchen sagen hörte:
5. „Oh weh! Ich werde zu spät kommen! Ist es schon **EINS**?“
6. Tick tack tick tack. Aber als das Kaninchen auf seiner Uhr nach der Zeit sah und eilig fortließ, weil es sogar schon **DREI** Uhr war, sprang Alice auf, rannte ihm nach
7. und sah es in ein großes Loch schlüpfen
8. Der Eingang zum Kaninchenbau lief erst **FÜNF** Meter geradeaus und ging dann plötzlich abwärts ...
9. Entweder musste das Loch sehr tief sein oder Alice fiel sehr langsam. Wollte denn der Fall nie enden?
10. Drückt START, um den ersten Code einzugeben ...

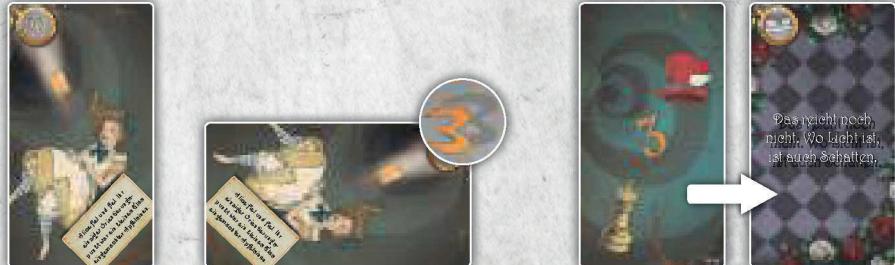
Der richtige Code ist also **2135**. Gebt ihn in der App ein.

Dadurch erhaltet ihr Karte .



► Wenn ihr Karte  dreht, könnt ihr eine 3 erkennen. Allerdings steht auf Karte : „Wo Licht ist, ist auch Schatten“. Ihr benötigt also die Karte 33 (die 3 mitsamt ihrem Schatten).

Nehmt Karte .



KAPITEL I

- Um die seltsame Rechenaufgabe zu lösen, müsst ihr einfach die logische Reihenfolge fortsetzen:

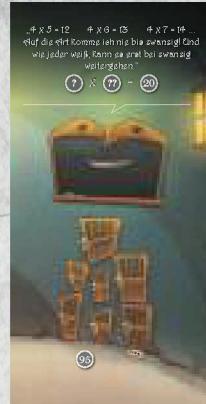
$$4 \times 5 = 12 \quad 4 \times 6 = 13 \quad 4 \times 7 = 14$$

Dadurch geht es wie folgt weiter:

$$4 \times 8 = 15 \quad 4 \times 9 = 16 \quad 4 \times 10 = 17$$

$$4 \times 11 = 18 \quad 4 \times 12 = 19 \quad 4 \times 13 = 20$$

Die korrekte Rechnung ist also  $4 \times 13$ . Nehmt die Karten  und .



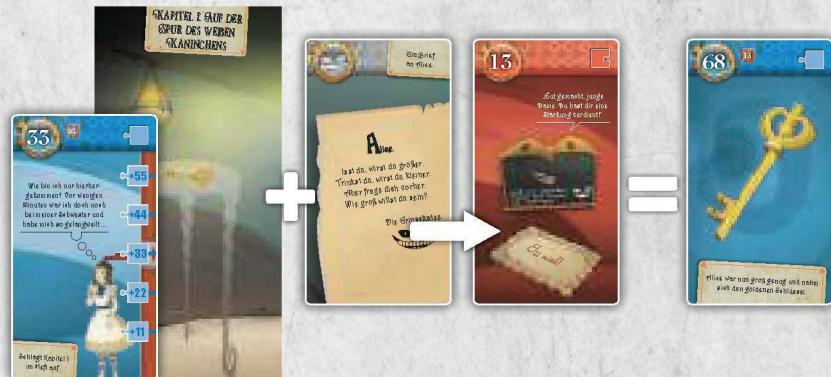
- Die Grinsekatze hat „zwischen Türen und Angeln“ etwas verborgen, das am „Anfang“ fehlt. Der Raum zwischen den Türen bildet ein A. (Auf dem Papier fehlt am Anfang das A von Alice’ Namen).

Nehmt Karte A, die euch erklärt, wie ihr Karten 4 und 13 verwenden könnt.



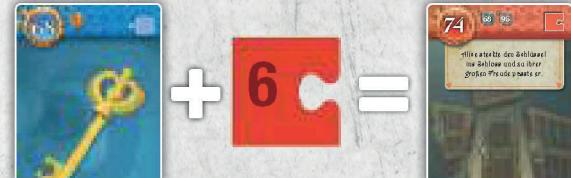
- Karte 33 hat am rechten Rand einen Messstab. Legt ihn an den Tisch im Heft an, um zu sehen, dass Alice eine Größe von +55 haben muss, um an den Schlüssel zu kommen. Laut Karte A wird Alice durch Essen größer, kombiniert also den Keks mit der Modifikation +55:  $13 + 55 = 68$ .

Nehmt Karte 68.



- Der Schlüssel auf Karte 68 hat einen dreieckigen Halm. Es gibt nur eine Tür mit einem dreieckigen Schloss – Tür 6:  $68 + 6 = 74$ .

Nehmt Karte 74



- Alice ist zu groß für die Tür (74).

Die einzige passende Größe auf Karte 33 ist +11

$$4 + 11 = 15$$

Nehmt Karte 15



- Ihr habt nun die richtige Größe, um durch die Tür zu passen! + = .

Nehmt Karte 89



## KAPITEL I

- Auf Karte 89 steht hinten die 89 und vorne eine 12. Alice möchte wissen, wie groß der Abstand ist. Bildet also die Differenz ( $89 - 12 = 77$ ), um Alice' Füße zu finden.

Nehmt Karte 77.



- Alice schaut in Maschine 77 in der App ständig nach oben, und auf der Karte fragt sie sich, was passiert, wenn sie die Decke anschaut. Nehmt einfach euer Gerät und zeigt mit der Kamera nach oben. Zauberei pur! Ihr dürft nun das nächste Kapitel aufschlagen!



## KAPITEL II

- Das Kaninchen bittet Alice, sich um seine 4 Termine zu kümmern und seine Uhr zu nehmen. Nehmt die Karten mit den dargestellten Uhrzeiten auf der Rückseite.



15:10 Uhr, Karte 93



16:25 Uhr, Karte 86



17:40 Uhr, Karte 23



18:00 Uhr, Karte 32

### 15:10 UHR

- Der Rauch der Raupe verbirgt eine 88.

Nehmt Karte 88.



- Auf Karte 88 werdet ihr aufgefordert, einen Pilz und weitere einzigartige Dinge im Wirbelwind auf den Kartenrücken zu suchen. Der Pilz ist auf dem Rücken von Karte D.

Nehmt Karte D.



- Hinweis: Wenn ihr auf dem Pilz nachzählt, werdet ihr feststellen, dass er 33 Punkte hat. Ihr habt bereits Karte 33 – der Pilz soll euch nur daran erinnern, dass Alice wieder ihre richtige Größe hat.



- Außerdem ist auf dem Pilz ein hervorgehobener Text, den es zu vervollständigen gilt.



## 16:25 UHR

- Wenn ihr die Aufnahme in Maschine 86 öffnet, hört ihr ein seltsames Gespräch. Dabei taucht das EIN oder andere Mal das Wort „eins“ auf.

Nehmt Karte 1.



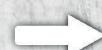
- Außerdem ist auf dem Umschlag ein hervorgehobener Text, den es zu vervollständigen gilt.



## 17:40 UHR

- Karte 23 ist absolut verqualmt. Irgendwas muss doch für frische Luft sorgen können. Ach ja! Die Raupe hat euch um 15:10 Uhr gesagt, dass ihr immer wieder einzigartige Dinge nehmen sollt. In diesem Fall ist das der Fächer auf Karte 18.

Nehmt Karte 18.



- Sorgt für frische Luft:  $18 + 23 = 41$ .

Nehmt Karte 41.



- Außerdem ist auf der Karte ein hervorgehobener Text, den es zu vervollständigen gilt.



## 18:00 UHR

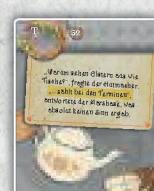
- Auf Karte 32 gibt es zwei Dinge zu entdecken: Im Hut des Hutmachers steckt ein Zettel, auf dem 10/6 steht.

Diese Karte nützt nicht schrecklich viel, schließlich ist der verrückte Hutmacher... VERRÜCKT! Genau wie seine Aussprache des Wortes Tee.



- Die zweite Information, die ihr entdecken könnt, ist, dass sich Alice etwas vom Tee („T“) nimmt.

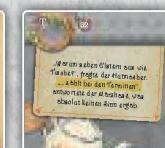
Nehmt Karte T, auf der zwei Teetassen abgebildet sind.



- Sortiert danach alle Karten mit hervorgehobenem Text in der richtigen Reihenfolge (Karten 1, 41 und T), woraus sich folgendes ergibt: „Stunde folgt auf Stunde, doch nur die Zahl des Zeigers der Minuten zählt bei den Terminen.“

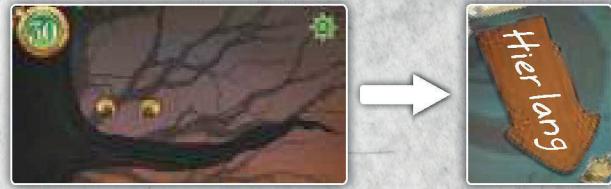
Wenn ihr euch die Positionen der Minutenzeiger anschaut, erhaltet ihr die Zahlen 2, 5, 8 und 0. Der richtige Code lautet **2580**. Gebt ihn in der App ein.

Dadurch erhaltet ihr Karte 30.



## KAPITEL II

- Öffnet Maschine 30 und scannt ihre Karte mit eurem Gerät. Die Grinsekatze erscheint und fragt euch, wo ihr lang wollt. Nehmt als Antwort die „Hier lang“-Karte. Das EXIT-Schild in der App ähnelt dem Schild auf dieser Karte.



- Neben dem Schild in der App ist ein Schlosssymbol, ihr benötigt also einen Code. Die Farben des Wortes EXIT geben euch die Schilderfarben auf der „Hier lang“-Karte und die richtige Reihenfolge vor.

Verbindet die Schilder der jeweiligen Farbe entsprechend ihrer Anweisungen und ihr erhaltet vier Ziffern: 5, 2, 1 und 0.

Gebt den Code **5210** in der App ein und schlägt das letzte Kapitel auf.



## KAPITEL III

- Um euren Weg durchs Labyrinth zu finden, kombiniert Karte 33 (Alice) mit einer der roten Modifikationen.

Um zum Garten zu gelangen:  $33 - 4 \heartsuit = 29$ .

Nehmt Karte 29.



- Alice hat das Gefühl, die Gärtner auf Karte 29 schon einmal gesehen zu haben. Zu diesem Zeitpunkt gibt es nur noch eine Karte (53), auf deren Rücken die drei Gärtner zu sehen sind, womit diese aufgedeckt werden darf.

Nehmt Karte 53.



- Der Streifen oben auf Karte 29 ist komischerweise komplett weiß.

Wenn man ihn rot anmalt, kann man die Karte mit Karte 53 kombinieren!

$$29 + 53 = 82$$

Nehmt Karte 82.



- Um zum Gericht zu gelangen:  $33 \times 3 \heartsuit = 99$ .

Nehmt Karte 99.



$$\times 3 \heartsuit =$$



### KAPITEL III

- Unter den einzigartigen Dingen, die ihr immer wieder finden könnt, ist auch ein gepfefferter Kuchen.

Nehmt Karte .



- Die Krümel und der Kuchen selbst formen ein Herz.

Nehmt die einzigen zwei Karten, die ein Herz formen:

Die Karten  und .



- Öffnet nun Maschine .

Ihr müsst folgende Fragen richtig beantworten:

Wer hat die Kuchen gebacken?

- Die Köchin

Wer hat die Kuchen gestohlen?

- Herzbube

Wie viele Unterschiede überführen ihn?

- 7

Was war die zweite Frage?

- Wer hat die Kuchen gestohlen?

Dadurch erhaltet ihr Karte .



#### Die 7 Unterschiede:

- 1 - Die Hutkrempe
- 2 - Die Hellebarde
- 3 - Der Schnurrbart
- 4 - Die Handschuhfarbe
- 5 - Die Herzfarbe
- 6 - Das Herz steht Kopf
- 7 - Der Saum der Weste



- Um zum Krocketfeld zu gelangen:  +  = .

Nehmt Karte .



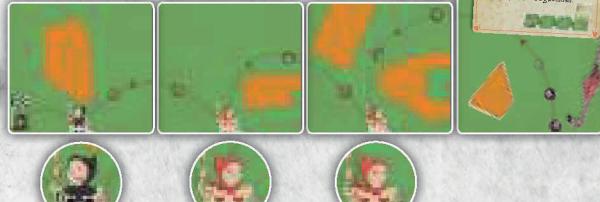
- Die Kugeln sind lebendige Igel. Guckt euch die Kartenrücken an. Inzwischen gibt es nur noch eine Karte mit einem Igel darauf: Karte .

Nehmt Karte .



- Ihr müsst mit drei Abprallern gewinnen, wofür ihr drei Karten benötigt (die Karten, die ihr am Anfang beiseitegelegt habt). Faltet sie und legt sie aneinander. Die einzige Möglichkeit, mit drei Abprallern ans Ziel zu kommen sind die mit der 4, 7 und 6. Die Flagge trägt die Zahl 1, der richtige Code in Abprallreihenfolge ist also **4761**.

Dadurch erhaltet ihr Karte .



## KAPITEL III

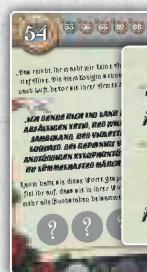
- Köpft die Charaktere, indem ihr die Karten 65, 36 und 82 übereinander legt. Eine 54 ist zu erkennen.

Nehmt Karte 54.



- Was die Königin da ruft, ist reichlich seltsam. Tatsächlich benutzt sie alle Buchstaben außer R, K und Z.

Nehmt die Karten R, K und Z.



**"ICH SENDE DICH INS LAND DES ABFÄLLIGEN YETIS, DES WILDEN JAMBOLANS, DES VIOLETTEN LOQUATS. SEI GEPEINIGT VON ANSTÖSSIGEN XYLOPHONTÖNEN! DU LÄMMHAFTES MÄDCHEN!"**



- Ihr müsst ein Kartenhaus bauen. Faltet die grünen Karten in einem ungefähren 45°-Winkel.

Schaut euch die Zahlen der Spielkarten auf den grünen Karten an. Ihr müsst sie so zusammenstellen, wie die Könige es befehlen.

Von unten nach oben und von links nach rechts:

Pik-6, Pik-4.

Der Pikkönig mit dem Gesicht nach unten, sodass die Pik-8 auf der Vorderseite auf die Pik-8 darunter schaut. Dann: Herz-6, Herz-4 und Herz-2.

Der Herzkönig mit dem Gesicht nach unten, sodass die Herz-9 auf der Vorderseite auf die Herz-9 darunter schaut. Zuletzt: Herz-5 und Herz-7. Schaut nun das Kartenhaus von beiden Seiten an, um im richtigen Winkel vier Zahlen zu erkennen: 78 in Orange und 32 in Weiß. Achtet auf die Augenfarbe der Grinsekatze auf Karte Z, um die Reihenfolge dieser Zahlen herauszufinden. Gebt den Code **7832** in der App ein.

**War es alles nur ein Traum? Herzlichen Glückwunsch, ihr habt's geschafft!**

