



IN 80 MINUTEN UM DIE WELT

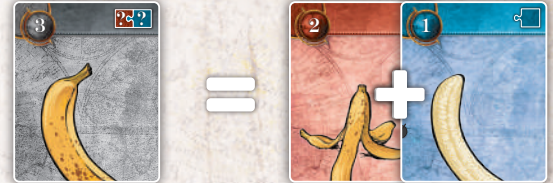
Schwierigkeit:



- Ihr seid mitten im indischen Dschungel und steckt in Passepartouts Haut. Ihr habt euch den Kopf gestoßen, als ihr hingefallen seid, und seht jetzt alles doppelt. Die Nummern 99 und 33 sind also eigentlich 9 und 3. Nehmt die Karten 9 und 3.



- Die Banane (3) ist die Kombination aus einer roten und einer blauen Karte. Das Ergebnis dieser Kombination ist 3. Der einzige Weg, mit der Kombination einer roten und einer blauen Karte auf 3 zu kommen, ist, indem man 2c + 1b addiert. Um also Schale und Banane voneinander zu trennen, nehmt die Karten 2 und 1.



- Die Männer, die euch verfolgen, laufen gerade einen Abhang entlang. Werft die Bananenschale, um sie hinunterfallen zu lassen: 9 + 2 = 11. Nehmt Karte 11.



- Ihr entkommt den bewaffneten Männern. Doch durch euren Sturz habt ihr euer Gedächtnis verloren. Wie seid ihr hierher gekommen? Nehmt das Reisetagebuch, um den Startpunkt eures Abenteuers zu finden. Lest den Eintrag zu Tag 1 aus dem Tagebuch. Eine 4 ist zwischen den Zeilen des Texts verborgen. Nehmt Karte 4.



LONDON

- Auf die Seite des Kartenstapels scheint der Buchstabe D geschrieben zu sein. Wenn ihr euch vorstellt, den Stapel abzuheben und die untere Hälfte des Stapels (untere Hälfte des D) auf die obere (obere Hälfte des D) zu legen, formen die beiden Teile des Stapels einen neuen Buchstaben: K. Nehmt Karte K.



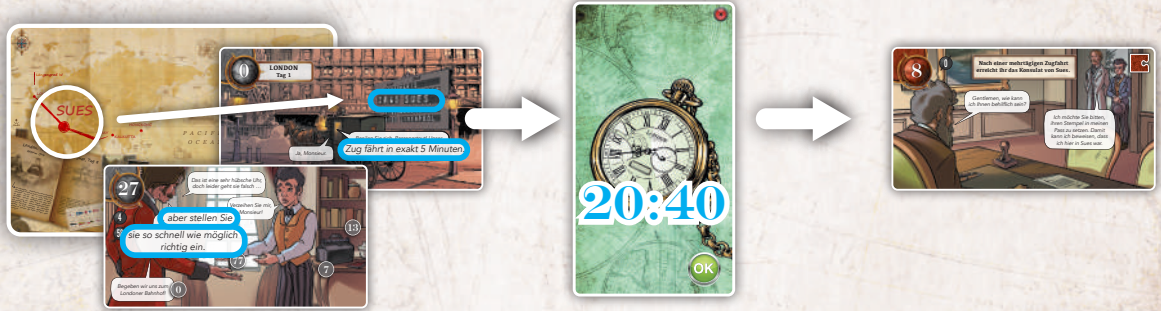
- Um die Punkte der Partie Whist zusammenzuzählen (K), müsst ihr herausfinden, wer den 13. Stich gewonnen hat. Ihr habt den Pik-König (K). Die anderen Spieler verraten ihre Hand: Flanagan hat einen Buben und Stuart eine Dame. Also ist Fallentin derjenige, der das Ass hat. Er gewinnt den letzten Stich. Zählt nun die Punkte zusammen (L): Team 1 hat 5 Punkte und Team 2 hat 8 Punkte. Nehmt Karte 58.



- Mr. Fogg (58) legt sehr viel Wert auf Pünktlichkeit und gibt euch 100 £, um eine Taschenuhr zu kaufen. In der Zeitung (88) könnt ihr eine Anzeige für eine Taschenuhr finden. Sie kostet 73 £. Gebt Mr. Fogg wie gefordert das Wechselgeld zurück, also 27 £. Nehmt Karte (27).



- Dank eurem Reisetagebuch wisst ihr, dass Sues euer erstes Reiseziel ist. Schaut euch den Abfahrtsplan des Bahnhofs an (0). Der Zug nach Sues fährt um 20:45 Uhr ab. Öffnet Maschine (77) und stellt eure Uhr auf 20:40 Uhr ein. Nehmt Karte (8).

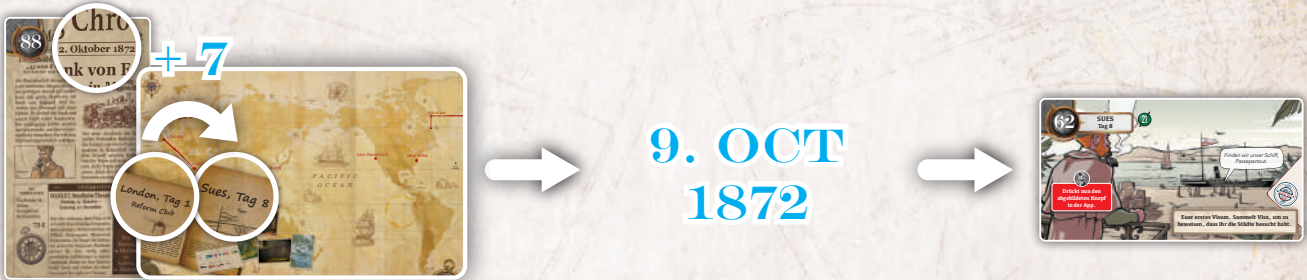


SUES

- Um einen Beweis zu erhalten, dass ihr in Sues wart, geht ihr ins Konsulat. Gebt dem Konsul euren Reisepass, damit er seinen Stempel setzen kann: (8) + (13) = (21). Nehmt Karte (21).



- Auf welches Datum muss der Stempel eingestellt werden? Ihr habt London (Tag 1) gemäß der Zeitung (88) am 2. Oktober 1872 verlassen. Dank eurem Reisetagebuch wisst ihr, dass ihr an Tag 8 in Sues angekommen seid, also 7 Tage nach eurer Abreise. Ihr besucht das Konsulat also am 9. Oktober 1872. Öffnet Maschine (21) und stellt den Stempel auf dieses Datum ein. Nehmt Karte (62).



- Drückt zuerst den Knopf mit Inspektor Fix (62), um zu erfahren, dass er euch nachspioniert und womöglich eure Wette gefährden kann. Vielleicht habt ihr schon am Konsulat (21) bemerkt, wie er euch beobachtet. Drückt den (62)-Knopf und gebt die Nummer (21) ein.



- ▶ Seht euch die beiden Flaggen an, die am Mast des Schiffes hängen, das im Hafen liegt (62). Laut dem Flaggenalphabet in eurem Reisetagebuch stehen sie für die Ziffern 1 und 4. Nehmt Karte 14.

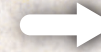
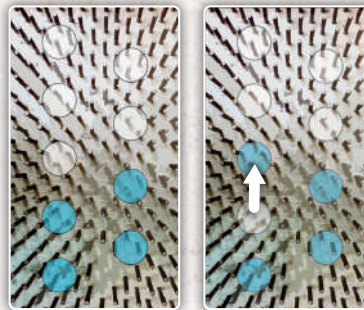


BOMBAY

- ▶ Ihr seid nun in Bombay in Indien. Doch ihr seid nicht die Einzigen, die die britische Kolonie erreicht haben. Ihr seht Inspektor Fix in der Menge, drückt also den -Knopf und gebt die 14 ein.



- ▶ Ihr müsst das Nagelbrett überqueren, um die Hilfe des Fakirs zu erhalten. Damit ihr euch nicht verletzt, müsst ihr euer Gewicht auf dem Brett verteilen. Öffnet Maschine 14 und berührt die 4 angezeigten Stellen mit 4 Fingern. Dann könnt ihr die Finger nacheinander und farblich passend anheben und auf die neu aufleuchtenden Stellen setzen, bis ihr das andere Ende des Nagelbretts erreicht habt. Nehmt Karte 16.



- ▶ Trotz der Sprachbarriere könnt ihr einen Teil der Anweisungen des Mannes verstehen. In dem Text in Sanskrit verbirgt sich eine 56. Nehmt Karte 56.



- ▶ In Wirklichkeit hat der Mann am Eingang Passepartout (70) aufgefordert, seine Schuhe auszuziehen. Es ist nur noch ein Fach frei, und es passt zu Passepartouts Schuhgröße. Also ist 40 seine Schuhgröße. Um seine Schuhe auszuziehen, müsst ihr nun 40 von Passepartout abziehen: $70 - 40 = 30$. Nehmt Karte 30.



- ▶ Barfuß solltet ihr nun keine Probleme haben, den heiligen Tempel zu betreten: $16 + 30 = 46$. Nehmt Karte 46.



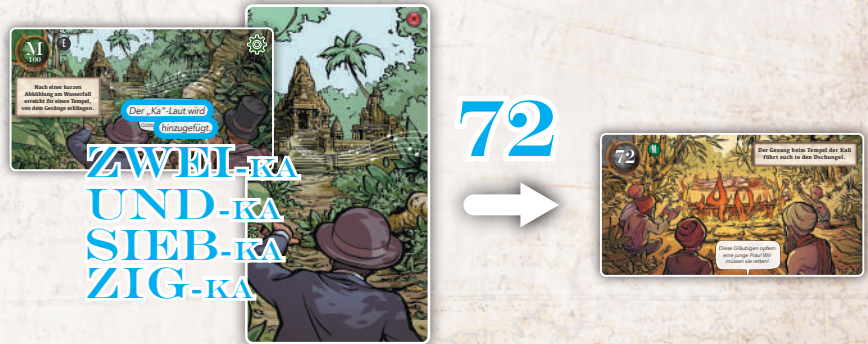
- ▶ Dieser Mann weigert sich, euch quer durch den Dschungel bis nach Kalkutta zu bringen. Doch ihr habt überzeugende Argumente dabei. Versucht, ihn zu bestechen: $7 + 46 = 53$. Nehmt Karte 53.



- Ihr durchquert den Dschungel auf dem Elefanten. Doch er ist recht stur und folgt nicht dem Hauptweg (18). Also ist die 25, die der Weg bildet, nutzlos. Welche Route habt ihr stattdessen genommen? Die Fotografien in eurem Reisetagebuch bezeugen euren Reiseweg. Wenn ihr jede Fotografie als Station auf dieser Karte verbindet, bildet sich der Buchstabe M. Nehmt Karte (M).



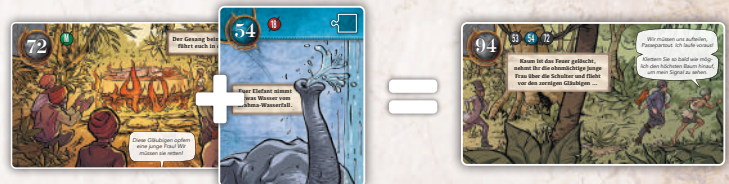
- Nach einer kurzen Abkühlung am Brahma-Wasserfall hört ihr seltsame Gesänge aus der Ferne. Euer Führer erzählt euch, dass das „Ka“ hinzugefügt wird, um Kali zu ehren. Öffnet Maschine (100/M), um dem Mantra zum Tempel zu folgen: ZWEI-UND-SIEB-ZIG. Nehmt Karte (72).



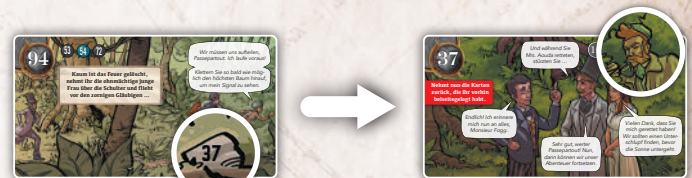
- Um die junge Frau vor den Flammen zu retten, müsst ihr Wasser finden und das Feuer löschen. Auf der Fotografie des Brahma-Wasserfalls findet ihr eine verborgene +36. Ihr wart gerade noch dort. Geht mit dem Elefanten zurück und füllt seinen Rüssel mit Wasser: $18 + 36 = 54$. Nehmt Karte (54).



- Jetzt könnt ihr mit dem Elefanten das Feuer löschen. Schaut dafür genau in die Flammen, (72), sie bilden eine +40. Löscht das Feuer mit dem Wasser: $54 + 40 = 94$. Nehmt Karte (94).



- Während der Führer Passepartout seinen Plan erzählt, wie sie vor den Gläubigen flüchten sollen, könnt ihr sehen, dass Passepartout gleich über einen Stein stolpern wird. Das ist wahrscheinlich der Grund für den Gedächtnisverlust unseres Helden. Dieser verflixte Stein verbirgt die (37). Nehmt Karte (37). Nun, da Passepartout sein Gedächtnis wiedererlangt hat, seid ihr bereit, das Abenteuer fortzusetzen. Doch lasst euch nicht ablenken und entdeckt den unnachgiebigen Inspektor Fix, der sich im Gebüsch versteckt. Drückt den (37)-Knopf und gebt die (37) ein.



- Ihr müsst nun euren Führer wiederfinden und dafür sein Signal sehen. Klettert also einen Baum hinauf. Legt dafür Karte 10 oben an Karte 11 an. Der Baumstamm formt jetzt den Buchstaben Y. Nehmt Karte Y, um den Baum hinauf zu klettern und legt sie oben an Karte 10 an, um das Panorama zu vervollständigen. Nun müsst ihr nur herausfinden, in welche Richtung ihr gehen müsst, um zum Rauchsignal zu gelangen. Die untergehende Sonne zeigt euch, wo Westen ist. Mit dem Kompass könnt ihr nun sehen, dass sich das Signal im Nordwesten befindet. Öffnet Maschine 48 und richtet euren Kompass nach Nordwesten aus. Nehmt Karte 42.



KALKUTTA

- Endlich habt ihr den Dschungel hinter euch gelassen. Jetzt könnt ihr Indien verlassen und euer Abenteuer fortsetzen, sofern ihr die Schlüssel dieses armen Wächters findet. Wenn ihr euch genau umseht, erkennt ihr ein paar Affen. Ob sie wohl etwas mit dem Verschwinden der Schlüssel zu tun haben? Gebt den Affen die Banane, um es herauszufinden: $42 + 1 = 43$. Nehmt Karte 43. Da sind die Schlüssel! Endlich ... Gebt sie schnell dem Wächter, damit er euch das Tor öffnen kann: $42 + 43 = 85$. Nehmt Karte 85.

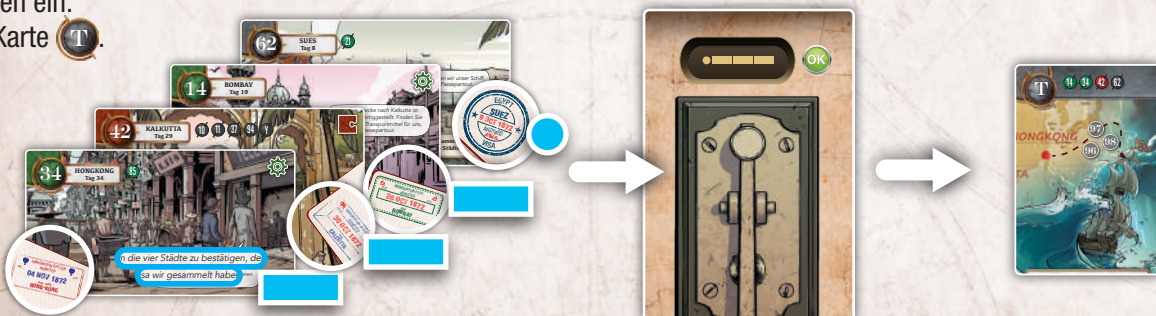


- Wenn ihr wollt, dass der Heißluftballon (85) abhebt, müsst ihr den Ballast von 70 kg (30 + 40) abwerfen: $85 - 70 = 15$. Öffnet Maschine 15 (statt 85) in der App. Nehmt Karte 34 und entdeckt Inspektor Fix. Drückt den -Knopf und gebt 34 ein.



HONGKONG

- Es ist jetzt 34 Tage her, dass ihr London verlassen habt, und ihr seid nun in Hongkong. Es ist an der Zeit, eure Kollegen aus dem Reform Club über euren Fortschritt zu informieren. Das Telegramm, das ihr senden müsst, besteht aus den 4 Stationen eurer Reise, bzw. aus den Visum-Stempeln. Ihre Form verrät euch, wie die Nachricht auszusehen hat. In der Reihenfolge eurer Reise sind es: Sues (62), Bombay (14), Kalkutta (42) und Hongkong (34). Öffnet Maschine 34 und gebt 62 14 42 in den Telegrafen ein. Nehmt Karte T.



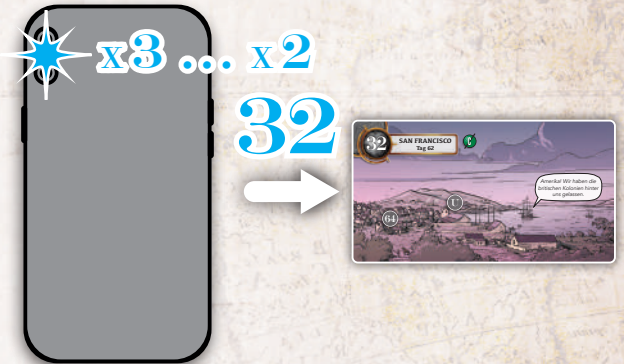
- Dieser verfluchte Inspektor spioniert euch sogar auf diesem Schiff nach! Drückt den -Knopf und gebt ein.



- Ihr werdet von einem wütenden Sturm erwischt und verirrt euch mitten im Pazifik. Um eure Position zu bestimmen, müsst ihr zunächst die Ereignisse in chronologische Reihenfolge bringen. Aus dem Zustand des Masts und der Reis-Vorräte könnt ihr schließen, dass die Reihenfolge , und dann ist. Dreht nun diese 3 Karten um, um euren Verlauf auf der Karte eures Reisetagebuchs nachzugehen. Startet in Hongkong und legt die gestrichelten Linien auf den 3 Karten in der richtigen Reihenfolge nacheinander aneinander. Stellt dabei sicher, dass die rote Spitze der Kompassnadel stets nach Norden gerichtet ist. Euer Streckenverlauf führt euch zu dem Buchstaben C.
- Nehmt Karte .



- Ein Leuchtturm (,) hilft euch dabei, den Felsen auszuweichen. Achtet genau auf den Rhythmus des Lichts: es leuchtet erst 3 Mal auf, dann 2 Mal.
- Nehmt Karte .

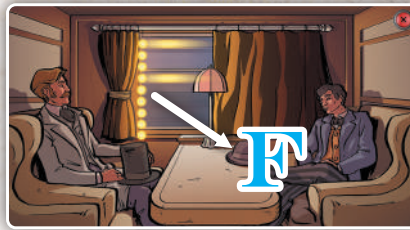


SAN FRANCISCO

- Ihr wollt Amerika mit dem Zug durchqueren. Am Bahnhof von San Francisco wollt ihr eure Tickets kaufen (). Doch zuerst erspähst ihr Inspektor Fix. Drückt den -Knopf und gebt ein. Dann erkennt ihr, dass ihr die Tickets nicht mit britischen Pfund kaufen könnt. Ihr benötigt Dollar. Ihr müsst also Geld wechseln ().
- Auf der Tafel findet ihr die Reihe mit den Zeichen \$ ← £. Wenn ihr die Karte nun dreht, um es richtig zu lesen, erkennt ihr 7 → 5. Bezahl also die Tickets am Bahnhof () , indem ihr (\$) addiert, und nicht (£) : $64 + 5 = 69$.
- Nehmt Karte .



- Bevor ihr euch im Zug ausruhen könnt, schaut ihr noch einmal aus dem Fenster und seht den unermüdlichen Inspektor Fix. Drückt den -Knopf und gebt ein. Öffnet dann Maschine , um mit dem Zug loszufahren. Sobald der Zug volle Fahrt aufgenommen hat, schaut euch die Lichter an: Die Lichter im Zug und die auf dem Bahnsteig bilden den Buchstaben F. Nehmt Karte .



NEW YORK

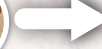
- Das musste ja passieren! Inspektor Fix wird schließlich aktiv! Ihr müsst euch beeilen, ihn zu finden, und ihn dazu bringen, den Haftbefehl fallen zu lassen. Ihr solltet Fix bis hierher mindestens 5 Mal (von 7 möglichen Malen) auf den Karten gefunden haben: , , , , , und .
- Öffnet dann Maschine , um ihn aus seinem Versteck zu locken. Er ist auf der linken Seite, drückt auf ihn. Nehmt Karte .



- Dies ist die letzte Überfahrt. England ist auf der anderen Seite des atlantischen Ozeans. Doch als ihr euch eurem Ziel nähert, spielt das Schicksal euch noch einen Streich: Die Kohle des Schiffs ist aufgebraucht. Ihr versucht den Kapitän zu überzeugen, euch zu helfen und erzählt ihm eure Geschichte, doch er glaubt euch kein Wort. Zeigt ihm euren Reisepass, um eure Geschichte zu beweisen. + = .
- Nehmt Karte .



- Der Kapitän ist überzeugt und lässt euch alles auf dem Schiff verbrennen, was brennen kann, um die fehlende Kohle zu ersetzen. Findet auf dem Bauplan alle Teile, die aus Holz sind. Das Achterdeck, beide Masten und der obere Teil des Rumpfs machen 29 Tonnen (4+7+7+11) des Gesamtgewichts von 90 Tonnen aus. Sobald alles Holz verbrannt ist, bleibt nur noch: - 29 = .
- Nehmt Karte .



$$90 - 29 = 61$$

DIE ANKUNFT

- Um die Welt wirklich zu umrunden, muss euer Schiff New York und London (euren Startpunkt) verbinden. Faltet dafür beide Seiten eures Reisetagebuchs nach hinten, sodass beide Enden aneinander liegen. Legt dann das Schiff **61** auf die richtige Stelle, und ihr könnt eine 81 sehen. Nehmt Karte **81**.
- Ihr habt die Welt umrundet, doch wenn ihr eurer Uhr glauben schenken könnt, ist heute Sonntag, der 22. Dezember, also 81 Tage, seit ihr London verlassen habt. Schaut euch das Plakat des Theaters genau an **81**: Heute Abend wird **Hamlet** das letzte Mal aufgeführt. Doch laut der Zeitung **88** war die letzte Aufführung für Samstag, den 21. Dezember, angesetzt. Ist es doch möglich, dass ihr die Welt in 80 Tagen umrundet habt? Öffnet Maschine **77** und stellt eure Uhr auf die richtige Uhrzeit und das richtige Datum zurück, um es herauszufinden ...



**SAMSTAG,
21. DEZEMBER**



Phileas Fogg reiste ostwärts der Sonne entgegen und folglich waren die Tage für ihn bei jedem Grad, welchen er in dieser Richtung vorwärts kam, um vier Minuten kürzer. Rings um die Erde zählt man dreihundertundsechzig Grad, und diese dreihundertundsechzig Grad multipliziert mit vier Minuten ergeben genau vierundzwanzig Stunden – also der unbewusst gewonnene Tag. Mit anderen Worten, während Phileas Fogg bei seiner östlichen Richtung die Sonne achtzig Mal über den Meridian wandern sah, war dies bei seinen Kollegen in London nur neunundsiebzig Mal der Fall. Daher kam es, dass sie ihn an diesem Tage, welcher Samstag und nicht, wie Mr. Fogg meinte, Sonntag war, im Reform Club erwarteten. *Jules Verne*

Herzlichen Glückwunsch!