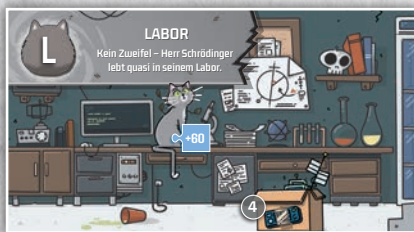


# SCHRÖDINGERS KATZE

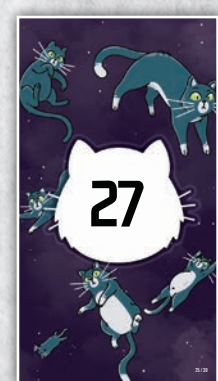
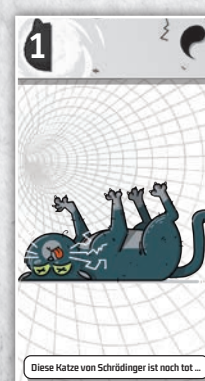
## KATZENHÜTEN

- Katzen (+60) lieben Pappkartons (4). Warum setzt ihr sie nicht einfach rein und lasst ihr ihren Spaß? +60 + 4 = 64  
Nehmt Karte 64.



## ZWEI KATZEN ... EINE TOT UND EINE LEBENDIG

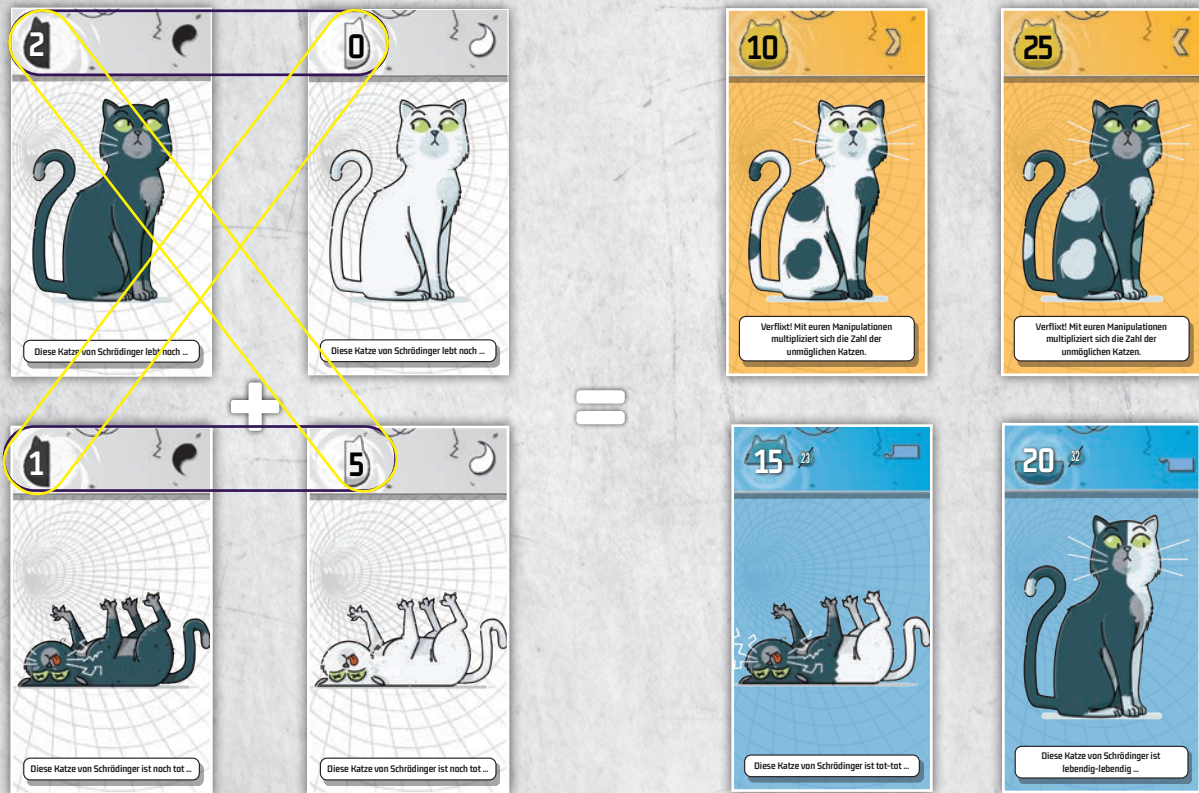
- Was ist hier los?! Aus dem Karton kommen zwei Katzen – eine ist lebendig und die andere tot. Ihr müsst das regeln, bevor Schrödinger zurückkommt. Setzt die lebendige Katze (32) in den Karton (4). Dann setzt auch die tote Katze (23) in den Karton (4). Nehmt die Karten 36 und 27. Vergesst nicht, jeweils beide Exemplare zu nehmen, wie Schrödinger in seinen Notizen (N) spezifiziert: „Falls mehrere Objekte die gleiche Nummer haben, nimm sie alle!“





## SCHWARZ & WEISS

- Mehr Katzen! Dieses Mal sind sie schwarz und weiß. Wenn ihr euch die Symbole oben rechts auf den Karten und die halben Katzenköpfe mit den Nummern ansieht, erkennt ihr, dass ihr immer eine schwarze und eine weiße Katze kombinieren könnt. Es gibt vier verschiedene Kombinationsmöglichkeiten aus den lebendigen und toten Katzen.



## QUANTEN-EREIGNIS A

- Auf den Notizen von Schrödinger (N) findet ihr auch einen Hinweis zu quantenphysikalischen Ereignissen (⚛). Wenige Minuten nach dem Lesen weist euch der ⚛-Knopf in eurer App auf solch ein quantenphysikalisches Ereignis hin. Dabei wird die Zeit enorm beschleunigt. Wenn es euch nicht gelingt, es schnell zu lösen, geht das Abenteuer zwar weiter, aber ihr habt wertvolle Zeit verloren.

Bei diesem Ereignis, seht ihr, nachdem ihr auf den Knopf gedrückt habt, wie Schrödinger Katze euch auf dem Gerät anruft. Ihr müsst auf ihr „MIAU“ antworten, indem ihr „MIAU“ auf den Wähltasten eingibt.

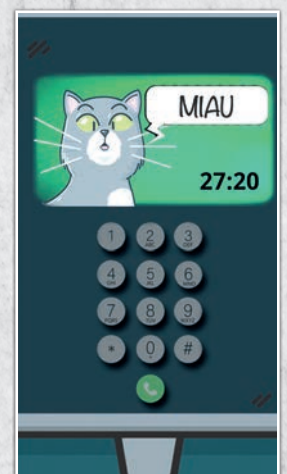
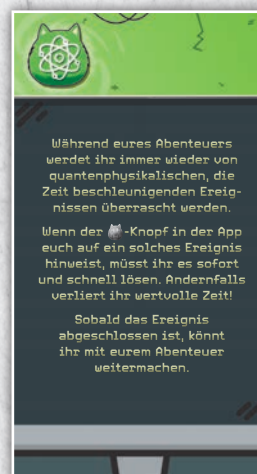
Es gibt 2 mögliche Antworten:

6428

oder


6444288.

Sobald das quantenphysikalische Ereignis vorüber ist, könnt ihr euer Abenteuer fortsetzen.







## SICH MULTIPLIZIERENDE KATZEN

- Es sind ein paar gepunktete Katzen aufgetaucht. Jede von ihnen hat eine Hälfte eines Symbols in der rechten, oberen Ecke. Zusammengesetzt ergeben sie das Multiplikationssymbol „×“. Multipliziert die Nummern dieser beiden Katzen:  $10 \times 25 = 250$ . Nehmt Karte .





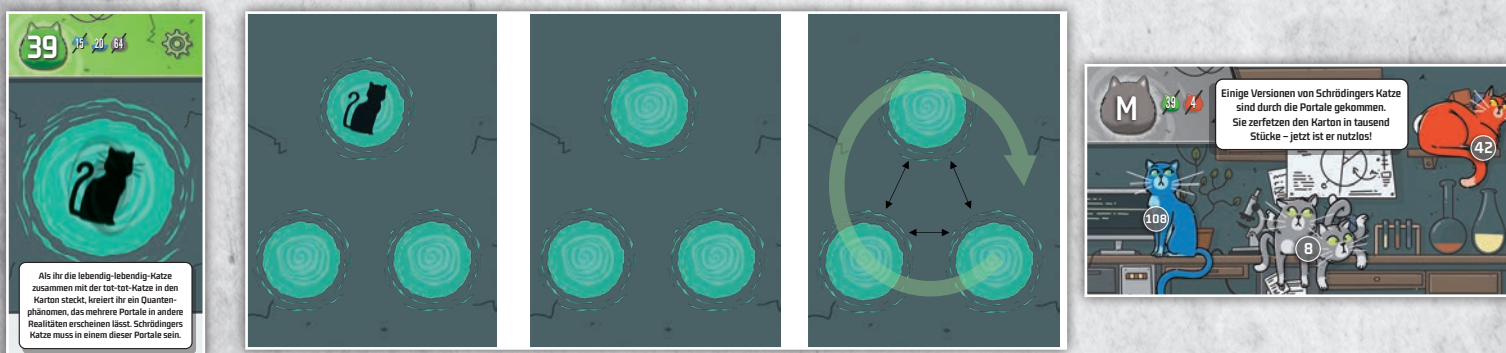
## KATZENHÄLFTEN

- Die schwarze und die weiße lebendig-Katze haben sich zu einer lebendig-lebendig-Katze verbunden. Ebenso haben sich die beiden toten Katzen zu einer tot-tot-Katze verbunden. Was ein Durcheinander! Die Katzenköpfe in den Ecken oben links sind halbiert, genau wie die blauen Puzzleteile in den rechten, oberen Ecken. Ihr müsst sie also beide gemeinsam in den Karton  stecken:  $15 + 20 + 4 = 39$ . Nehmt Karte .



## DIE VERLORENE KATZE

- Öffnet Maschine  in der App, um die Katze zu finden, die sich in einem der Portale verirrt hat. Wie bei einem Hütchenspiel müsst ihr das Portal auswählen, indem sie sich versteckt. Sobald ihr die Katze findet, weist euch die App an, Karte  zu nehmen.





## VON KATZEN UND FARBEN

- Eine rote und eine blaue Katze sind durch das Portal gekommen gekommen. Es ist (vorsichtig formuliert) beeindruckend, wie viele Katzen Herr Schrödinger hat. Seht sie euch genau an: Sie haben oben links keine Nummer, nur Farben. Auf einer der Kartenrückseiten findet ihr einen lila Katzenkopf. **Rot + Blau = Lila**. Nehmt die Karte mit dem lila Katzenkopf.



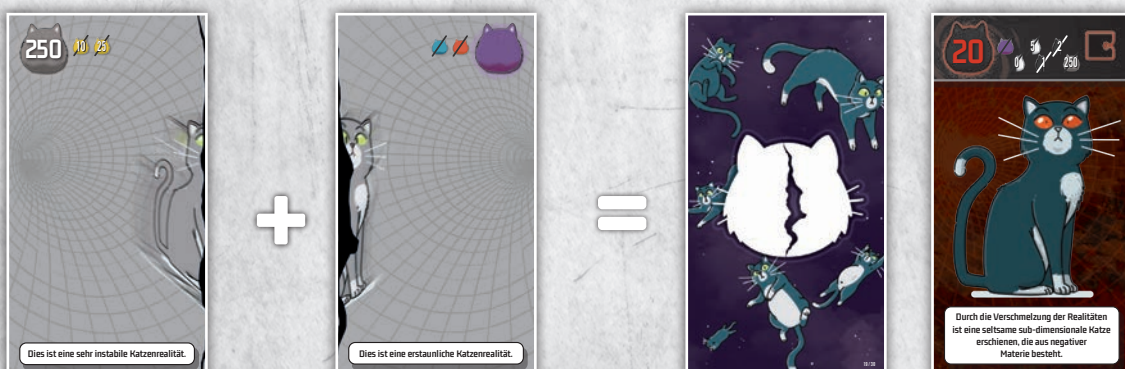
## QUANTEN-EREIGNIS B

- Schon haben wir erneut ein quantenphysikalisches Ereignis! Wenn ihr in der App auf den Knopf drückt, sollt ihr Karte **61** nehmen. In dieser Maschine müsst ihr die Katze wieder zusammensetzen. Die Teile vieler Katzen sind über den Bildschirm verteilt (Kopf, Körper, Beine und Schwanz) und drehen sich bei Bewegung des Geräts mit. Wenn ihr das Gerät in eine gewisse Ausrichtung bringt, könnt ihr dafür sorgen, dass sich die Katze zusammensetzt. Wenn ihr genau hinseht, entsteht so unter den ganzen Teilen eine vollständige Katze. Sobald das Ereignis gelöst wurde, könnt ihr euer Abenteuer fortsetzen.



## DIE GERISSENE KATZE

- Jetzt habt ihr Katze **250** und Katze **20**. Jede von ihnen zeigt einen Teil derselben Katze. Wenn ihr die beiden Karten aneinanderlegt, seht ihr, dass ein senkrechter Riss durch die Katze geht. Auf der Rückseite einer eurer Karten findet ihr einen gerissenen Katzenkopf. Nehmt diese Karte. Sie zeigt eine sub-dimensionale Katze, die aus negativer Energie besteht.





## VERSCHMELZENDE KATZEN

- Diese beiden Katzen (8) sind dabei, zu verschmelzen. Helft ihnen dabei, diesen Vorgang zu vollenden. Ihr könnt sehen, wie sich die Kartennummer 8 oben links dupliziert und eine 88 bildet.  
Nehmt Karte 88.

Auf Karte 88 ist die Kartennummer auf einem roten und einem blauen Teil des Katzenkopfes abgebildet und die verbundenen Puzzleteile in der oberen rechten Ecke geben euch den Hinweis, wie ihr sie verwenden müsst. Folgt dem normalen Unlock!-Vorgang für Puzzleteile: Addiert sie!  $8 + 8 = 16$ .  
Nehmt Karte 16.



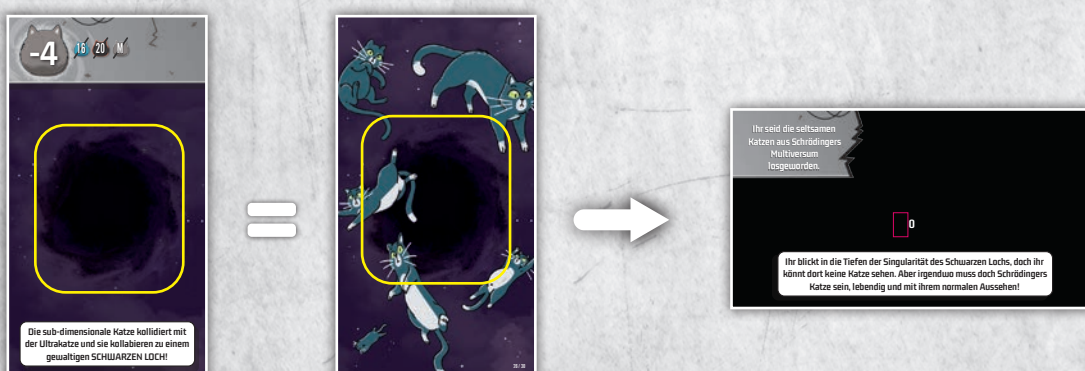
## POSITIV UND NEGATIV SIND ÜBERALL!

- Ihr habt nun eine extra-positive Ultrakatze und eine sub-dimensionale Katze aus negativer Materie. Ihr müsst diese beiden Katzen kombinieren. Der Wert der negativen Katze muss natürlich subtrahiert werden:  $16 - 20 = -4$ .  
Nehmt Karte -4.



## SCHNELL! EIN SCHWARZES LOCH!

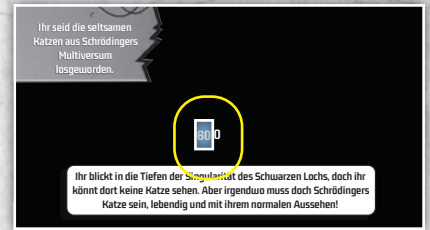
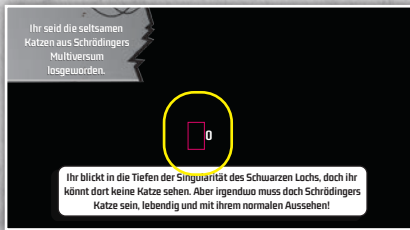
- Das schwarze Loch auf Karte -4 ist auch auf der Rückseite einer eurer Karten zu sehen. Nehmt die SCHWARZES-LOCH-Karte.





## BLICKT DURCH DAS SCHWARZE LOCH

- Ihr könnt ein Stückchen der Karte neben der Null herauslösen, sodass ein Loch in der Karte entsteht. Eine Notiz von Herrn Schrödinger besagt, dass ihr ein schwarzes Loch benutzen könnt, um Hilfe aus der Vergangenheit zu holen. Das ist genau das, was ihr tun müsst! Legt die Karte mit dem Loch auf die Startkarte **L**, um Schrödingers ursprüngliche Katze aus der Vergangenheit zu holen. Die 60 taucht durch das Loch neben der 0 auf, zusammen bilden sie eine 600. Nehmt Karte **600**.



## IST DAS WIRKLICH SEINE KATZE?

- Obwohl ihr seine Katze aus der Vergangenheit geholt habt, seid ihr immer noch nicht sicher, ob ihr sie aus der richtigen Realität geholt habt. Auch Herr Schrödinger ist skeptisch. Maschine **69** weist euch an, alle Karten abzulegen. erinnert euch an den Anfang des Abenteuers und bestimmt die Farben der Katze, sodass Herr Schrödinger sie wiedererkennt.



- Die richtigen Farben von Schrödingers Katze sind: dunkelgraues Fell, hellgraue Highlights, grüne Augen, rosa Ohren.





**Sie ist es tatsächlich!**

**Herr Schrödinger erkennt seine Katze. Ende gut, alles gut! So aufregend, wie dieses Abenteuer war, wisst ihr noch nicht recht, ob ihr seine Katze so bald wieder hüten werdet.**

**HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!**