

Hinter jedem Türchen findet ihr eine Rätselrolle mit der Zahl des jeweiligen Tages oder einem Symbol. Die beiliegenden Rätselobjekte helfen euch bei der Lösung. Falls unsere Weihnachtswichtel mal ein Teil vergessen oder vertauscht haben, hilft euch unser Produktmanagement oder Erika Noll von unserem Kreativ- und Rätselservice gern weiter:

Produktmanagement@frechverlag.de oder  
0 50 52/91 18 58\*  
(\* normale Telefongebühren)

Hinweise und Lösungen unter:  
advent.escape-adventures.de

## CODEMATRIX

Mit eurem dreistelligen Code landet ihr beim richtigen Feld. Immer bei START beginnen und die fettgedruckten Anweisungen beachten. Probiert gleich mal den Beispielcode aus: 475

- 1. ZIFFER: X Felder nach rechts zählen
- 2. ZIFFER: X Felder nach unten zählen
- 3. ZIFFER: Je nach Ziffer die Aktion in der Liste am unteren Rand beachten

START							6	6	
6			6			6			
				6					
			6	6	6		6		
6	6	6						6	
6				6		6			
									6
							Beispiel		
									6
	6	6		6					

- |   |                      |   |                      |
|---|----------------------|---|----------------------|
| 0 | 3 Felder nach oben   | 5 | 3 Felder nach rechts |
| 1 | 3 Felder nach links  | 6 | 1 Feld nach unten    |
| 2 | 2 Felder nach rechts | 7 | 2 Felder nach oben   |
| 3 | 4 Felder nach unten  | 8 | 4 Felder nach links  |
| 4 | 2 Felder nach oben   | 9 | 2 Felder nach unten  |

## WEGWEISER

- Die Pfade leuchten noch heller, nachdem ihr die Sphären miteinander verbunden habt. Mit einem Knall fällt ihr auf einmal in tiefen Schnee. Es ist bitterkalt und als ihr endlich wieder etwas erkennen könnt, steht ein hechelnder Husky über euch. „Spike! Komm sofort hierher!“ Hört ihr noch eine Frau sagen, dann wird euch schwarz vor Augen. *Tragt jetzt eine „Zwei“ in das Türchen mit der Abenteurerin und ihren zwei Hunden ein. Türchen mit einer eingetragenen Zahl darauf, dürft ihr am entsprechenden Dezembertag öffnen. Hebt gespielte Rätsel am besten auf und legt sie in die passenden Türchen zurück.*
- Um euch herum brennen die Linien, die ihr mit dem Schwarzpulver gezogen habt. Durch einen gewaltigen Windstoß werden alle auf einen Schlag ausgeblasen. Als sich der Rauch legt, seht ihr eine weitere Flamme auf dem Boden liegen. *Falls ihr erst eine ungenutzte Flamme habt, tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern. Falls ihr schon zwei ungenutzte Flammen besitzt, klebt die beiden Flammenaufkleber auf die Mauer rechts vom Türchen mit dem tiefen Loch und lest den passenden Wegweiser eintrag.*
- Edda hat wohl mit ihrer Vermutung recht gehabt. Der Greif verspeist den tiefgefrorenen Burger mit einem Happs. Direkt danach beginnt er mit seinen Krallen zu graben und legt eine weitere Flamme frei. Edda hebt diese freudig auf und ihr zieht weiter. *Falls ihr erst eine ungenutzte Flamme habt, tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern. Falls ihr bereits zwei ungenutzte Flammen besitzt, klebt die beiden Flammenaufkleber auf die Mauer links vom Türchen mit der Nummer 7 und lest den passenden Wegweiser eintrag.*
- Durch eure Zusammenarbeit gelingt es euch nach vielen kraftzehrenden Minuten, das schwere Rätsel zu lösen. „Höchst erfreulich“, sagt Rivil anerkennend. „Wir S'ola ziehen im Winter jeden Jahres an den Südpol, um das Gleichgewicht der irdischen Kräfte wieder zu regulieren. In den letzten beiden Jahren bin ich jedoch sehr schwach geworden und konnte meinen Pflichten nicht gerecht werden. Das hat sich vermutlich in der Welt gezeigt. Ihr müsst unbedingt das Portal für die Cali wieder aufbauen. Dafür braucht ihr die fünf Mauerkarten. Zwei davon besitzt ihr anscheinend schon. Beeilt euch, ihr dürft keine Zeit verlieren!“ Mit zitterigen Händen übergibt sie euch eine weitere Flamme. *Falls ihr erst eine ungenutzte Flamme habt, tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das Türchen mit den Wolken ein. Falls ihr bereits zwei ungenutzte Flammen besitzt, klebt die beiden Flammenaufkleber auf die Mauer links oberhalb vom Türchen mit der Nummer 7 und lest den passenden Wegweiser eintrag.*
- Auf euren Hosenböden überquert ihr langsam, aber sicher den vereisten Teil des Labyrinths. Jetzt friert ihr zwar ein wenig, aber Hauptsache, ihr dringt tiefer ins Labyrinth vor, um mehr über die S'ola und Cali zu erfahren. *Tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- Keuchend kommt Edda mit Luna und Spike angelaufen. „Ihr habt die dritte Spur verfolgt? Ach, sie führt weiter nach Nordosten, aber es gibt auch einen Weg nach Nordwesten? Hmm ... Wohin sollen wir aufbrechen?“ *Tragt jetzt eine „Dreizehn“ in eines der nächstgelegenen Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- Noch mit den Worten der alten Rivil im Ohr schmelzt ihr die Eiswand nieder. *Tragt jetzt eine „Neunzehn“ in das Türchen links neben dem neuen Durchgang ein, auf dem eine Mauer umringt von Blumen zu sehen ist.*
- Nachdem ihr die Pfade von Luna, Spike und eurer Retterin verfolgt habt, steigt ihr wieder den Hügel hinab. Im Lager angekommen, werdet ihr von der Abenteurerin begrüßt: „Alles klar, wir müssen tiefer in die Eisruine vordringen, wenn ich meine Forschungen fortsetzen will. Die glatten Mauern können wir nicht erklimmen. Aber noch führt dieser Weg nach Osten weiter. Außerdem habe ich diese Flamme hier gefunden. Ich habe das Gefühl, sie ist die Hälfte eines Schlüssels!“ *Öffnet jetzt das Türchen mit dem Wort „Lager“ und legt den Flammenaufkleber hinein. Behaltet alle Extras und Aufkleber, auch die neuen aus dem Lager. Dort könnt ihr alles für spätere Rätsel verstauen. Tragt dann eine „Drei“ in das nächstgelegene Türchen im Osten des heutigen Türchens ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- Ihr verfolgt den Weg durch das Labyrinth und sammelt gedanklich die Runen auf der Rückseite ein. Als ihr die drei richtigen Runen identifiziert habt, zieht sich auch diese Mauer zusammen, bis sie in eure Tasche passt. „So, dann fehlt wohl nur noch eine“, sagt Edda euphorisch. *Tragt jetzt eine „Zweiundzwanzig“ in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- „Ach so! Jetzt kennen wir auch die restlichen Runen für Sechs, Acht und Null. Außerdem lag hier im Schnee diese Flamme. Wenn ich mit meiner Theorie richtig liege, können wir die beiden Stücke jetzt zusammenfügen.“ *Notiert euch jetzt die Runen, die ihr herausgefunden habt, auf der Runennotiz und legt sie ins Lager zurück. Klebt die beiden Flammenaufkleber nebeneinander auf die Mauer links von Türchen 1 und lest den passenden Wegweiser eintrag.*
- Nachdem ihr die richtigen Kugeln berührt habt, fangen diese an zu vibrieren und mit einem „Plopp“ platzen sie auf. Viele kleine, geflügelte Wesen steigen aus ihnen empor, drehen dankend eine Runde um euch herum und steigen immer höher, bis ihr sie nicht mehr erkennen könnt. „Das waren die Cali“, sagt Edda selbstsicher. „Nur weiß ich überhaupt noch nicht, was es mit diesen Wesen auf sich hat.“ *Tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern. Schaut euch gut um.*
- In dem Moment, als ihr die letzte Scherbe am Himmel mit einer Handbewegung an die richtige Stelle schiebt, macht sich ein wohliges Gefühl in euch breit. Die Cali strömen zu Tausenden auf den Platz und ziehen Kreise in der Luft. Mit einem Mal legt sich der Sturm in der Ferne und die geflügelten Wesen fliegen in alle Himmelsrichtungen davon. „Vielen Dank“, sagt Rivil mit einem uralten Lächeln im Gesicht. „Ihr seid würdige Nachfolger der S'ola und ich bin mir sicher, ihr werdet die Welt auch in Zukunft zu einem besseren Ort machen.“ Ihr seht noch, wie Edda euch über beide Ohren angrinst und Luna und Spike vergnügt im Schnee umhertollen. Dann dreht sich die Welt um sich selbst und plötzlich sitzt ihr wieder zu Hause vor eurem Kalender. War das alles nur ein Traum? Oder habt ihr es tatsächlich geschafft, die Welt zu einem besseren Ort zu machen? *Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt „Die verwunschenen Eisruinen“ gemeistert. Behaltet die beiden Holzwürfel als Beweis für das Ende einer geheimnisvollen Reise.*
- Als Edda die letzte Rune auf der Wade des Eisriesen gezeichnet hat, verharrt dieser plötzlich, beugt sich hinab und lässt etwas auf den Boden fallen. Es ist eine weitere Flamme und zwei eisgekühlte Burger Patties. *Falls ihr erst eine ungenutzte Flamme habt, tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern. Falls ihr bereits zwei ungenutzte Flammen besitzt, klebt die beiden Flammenaufkleber auf die Mauer rechts vom Türchen mit dem tiefen Loch und lest den passenden Wegweiser eintrag.*
- Ihr tippt die drei Runen an, die nicht doppelt vorhanden sind, und mit einem Mal schrumpft die Mauer in Spielkartengröße zusammen. „Mal wieder war das Gleichgewicht entscheidend“, meint Edda, steckt die Karte ein und zieht mit euch weiter. *Tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- „Könnten wir nicht die Runen lesen, hätten wir das nie geschafft“, meint Edda. „Aber ich habe das Gefühl, dass ich mit eurer Hilfe mehr über die S'ola und die Cali herausfinden kann als irgendwer zuvor!“ *Tragt jetzt eine „Sieben“ in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- Dank des Pentums wird euch nach einiger Zeit die Form des Portals klar und ihr schiebt die Karten ineinander. Als sie die richtigen Positionen haben, breiten sich die Mauerkarten wieder auf ihre ursprüngliche Größe aus und ihr könnt euch gerade noch in Sicherheit bringen. Das Innere des Portals fängt an zu leuchten und mit einem Flirren strömen unzählige Cali aus dem Portal heraus. „Ihr habt es tatsächlich geschafft!“, tönt plötzlich Rivils Stimme durch die Luft. „Doch gebt Acht, eine letzte Aufgabe gibt es noch, bevor ich mich meiner wohlverdienten ewigen Ruhe widmen kann.“ Aus dem Portal fällt eine weitere Flamme und ihr wisst genau, was zu tun ist. *Klebt die beiden ungenutzten Flammenaufkleber auf die Mauer rechts vom letzten ungeöffneten Türchen und lest den passenden Wegweiser eintrag.*
- „Was für ein Erfolg, wir haben die ersten drei Runen entziffert! Sieben, Fünf und Vier. Das müssen wir uns unbedingt notieren!“ *Tragt jetzt eine „Vier“ in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern. Notiert euch dann die Runen, die ihr übersetzt habt, auf der Runennotiz und legt sie ins Lager zurück.*
- Mit einem lauten Zischen verdampft die Eiswand vor euch. Somit könnt ihr einen weiteren Teil des Labyrinths erforschen. *Tragt jetzt eine „Zwölf“ in das Türchen rechts neben dem eben erschaffenen Durchgang ein, auf dem mehrere Tore zu sehen sind.*
- „Ihr habt mich gefunden!“, ruft ein kleines Männchen ganz aus Eis. „Ihr seid gar keine S'ola, oder? Naja, aber versprochen ist versprochen. Wenn ihr an dem Eisriesen vorbei wollt, müsst ihr in die Rückseite seiner Wade Gleichgewicht bringen. Mehr verrate ich nicht.“ Mit einem „Puff“ löst sich der Eiswicht in Luft auf und lässt euch sprachlos zurück, was war denn das? *Tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- „Perfekt! Jetzt kennen wir auch die Runen für Eins, Zwei, Drei und Neun.“ *Tragt jetzt eine „Fünf“ in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern. Notiert euch dann die Runen, die ihr herausgefunden habt, auf der Runennotiz und legt sie ins Lager zurück.*
- Es dauert zwar ein paar Minuten, aber am Ende obsiegt eure Logik. Ihr verbindet mit den Fingern die Vielecke von klein nach groß und bringt sie in die richtige Reihenfolge. Schon schrumpft auch diese Mauer auf eine bequeme Kartengröße zusammen. „Ich hatte nicht erwartet, dass es noch andere außer mir gibt“, flüstert plötzlich eine Stimme aus dem Nebel. *Tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- Das waren genau die richtigen Stellen! Nach nur einer Stunde ist das eigenartige Eis komplett geschmolzen und ein Weg führt euch auf einen Boden aus Marmor, auf dem seltsamerweise eine noch immer gefrorene Tomatenscheibe liegt. *Tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- Tatsächlich! Als ihr die beiden Platten zusammenschiebt und in die Eiswand einsetzt, schmilzt die Wand in Sekundenschnelle und ihr habt einen neuen Durchgang freigelegt. *Tragt jetzt eine „Sechs“ in das Türchen links neben dem neuen Durchgang ein, auf dem Löcher im Boden zu sehen sind.*
- Nachdem ihr die Eisblume zusammengesetzt habt, schrumpft die Mauer in sich zusammen und ihr steckt sie euch in die Tasche. „Da warens nur noch zwei!“ *Tragt jetzt eine „Zwanzig“ in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- Ihr dreht die Scheibe immer wieder hin und her, bis ihr das System verstanden habt. Als ihr die letzte Einstellung vornehmt, rastet die Steinplatte ein und ein unsichtbarer Ballast fällt von euch ab. Es sieht so aus, als könntet ihr eure Reise fortsetzen. *Tragt jetzt eine „Dreiundzwanzig“ in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- „Oh! Diese Runen sind mir gar nicht aufgefallen. Dann war unter dem schwarzen Teil doch etwas versteckt und etwas Wärme und Reibung waren die Lösung. Aber wer lässt hier denn die ganze Zeit Essen rumliegen? Äußerst seltsam ...“ *Tragt jetzt die Zahl des morgigen Dezembertags in eines der nächstgelegenen Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern. Findet ihr ab jetzt eine Rolle mit Symbol statt Zahl, könnt ihr den Dezembertag selbst notieren.*
- Nach kurzem Ausprobieren gelingt es euch, die richtige Energielinie zu finden. Das Pentum wirft einen Strahl aus grellem Licht in die Dunkelheit und ihr beschließt, diesem zu folgen. *Tragt jetzt eine „Einundzwanzig“ in das nächstgelegene Türchen im Labyrinth ein, das ihr erreichen könnt, ohne über eine Mauer zu klettern.*
- Die allerletzte Wand schmilzt vor euren Augen und ihr durchquert vorsichtig den neuen Durchgang. *Tragt jetzt eine „Vierundzwanzig“ in das letzte ungeöffnete Türchen ein.*