TOPP

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

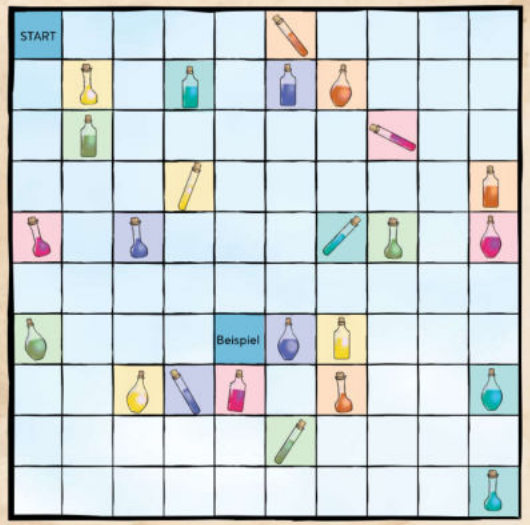
Produktmanagement@frechverlag.de oder 0 50 52/91 18 58*.
(* normale Telefongebühren)

CODEMATRIX

Um eure dreistelligen Codes zu prüfen, müsst ihr herausfinden, auf welchem Feld ihr landet, wenn ihr im Gitter bei START beginnt und die fettgedruckten Anweisungen beachtet. Probiert gleich einmal aus, den Beispielcode nachzuvollziehen.

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

BEISPIELCODE: 456



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

WEGWEISER

Sobald ihr das Licht mit den Fingern berührt, werdet ihr weggeschleudert. Benommen schaut ihr euch um und erkennt, dass ihr nun in einem Zug gelandet seid! Vom Boden aus blickt ihr nach oben und nehmt eine Gestalt über euch wahr. Es scheint der Schaffner des Zugs zu sein, der etwas verdutzt zu euch hinunterschaut. *Tragt jetzt eine 2 auf das Türchen mit dem rotgekleideten Schaffner im Flur ein. Türchen mit einer eingetragenen Zahl dürft ihr am entsprechenden Dezembertag öffnen.*

Nachdem ihr dahinter gekommen seid, wie der Baum geschmückt werden soll, war die Arbeit schnell getan. „Da ihr mir so nett geholfen habt, überlasse ich es euch, den Stern auf der Spitze zu befestigen!", sagt Mara lächelnd und übergibt euch den leuchtenden Stern. Gerade, als ihr ihn auf die Spitze setzt, fängt er so grell an zu leuchten, dass ihr eure Augen zukneift. Als ihr sie wieder öffnet, seid ihr plötzlich wieder in eurem Wohnzimmer. Ist das alles gerade tatsächlich passiert? Ihr glaubt fest daran. Und ihr werdet das Gefühl nicht los, dass noch weitere Abenteuer auf euch warten könnten ...

WAS IST DAS: Am Boden von einem der Dekokartons findet ihr einen Brief, der an euch gerichtet ist. Wie kann das sein?

"Danke! Ihr seid ja recht pfiffig, wie mir scheint", lobt euch Albus. „Aber seid vorsichtig, denn im Waschabteil ist ein Gespenst! Der Spiegel hat sich bewegt und ich höre seltsame Geräusche! Wolga meinte, sie kann den Geist mit Magie verjagen. Aber ich habe solche Angst und brauche den Beistand meines Enkels!" So schnell, wie es seine wackeligen Beine noch erlauben, verschwindet der Greis aus dem Schlafabteil. *Tragt jetzt eine 14 auf das Türchen mit dem Badspiegel im Waschabteil ein.*

Ihr entfernt alle Kurbeln außer die dritte, siebte und vierte und dreht sie auch in dieser Reihenfolge: Hinter dem Spiegel offenbart sich ein Hebel! Als ihr ihn umlegt, öffnet sich knarzend eine geheime Tür unter dem Waschbecken. Dort kauert ein Mädchen, das vor Schreck anfängt zu weinen: „Werft mich bitte nicht raus! Ich habe kein Ticket, aber ich möchte unbedingt den Wichteln am Nordpol helfen!" Da nähert sich eine ulkige Wichteldame: „Ein blinder Passagier! Und ich dachte es spukt hier wirklich! Dann kann ich den magischen Kristall ja zurückbringen. Oh, wo ist er denn jetzt hin?" *Findet das Hexaeder der Hoffnung – das magische Glas hilft euch dabei!*

„Oh, nein! Die drei magischen Kristalle fehlen: das Tetraeder der Tradition, das Oktaeder der Ordnung und das Hexaeder der Hoffnung. Sie sind die treibende Kraft der Lok. Daher müssen wir sie unbedingt finden! Vielleicht weiß Isaak, der Weise, wo die Kristalle sind. Ihr findet ihn im Schlaftabteil. Geht am besten gleich zu ihm!", ruft euch Timbo, der Heizer, hinterher. *Tragt jetzt eine 6 auf das Türchen mit dem Teleskop und dem weisen Wichtel im Schlafabteil ein.*

„Vielen Dank! Jetzt verstehe ich die Konstruktion viel besser", ruft Lenz. „Wow, ihr habt das Tetraeder der Tradition! Mit ihm und den zwei weiteren Kristallen könnt ihr die Lok wieder anfeuern. Wusstet ihr, dass ihr einen dreiteiligen Zauberspruch braucht, um die Magie der Kristalle zu reaktivieren? Ich glaube, ich habe da etwas, was euch weiterhelfen könnte. Es ist das mindeste, was ich für euch tun kann!" *Tragt jetzt eine 12 auf das Türchen mit dem Kellner Lenz in der Küche ein.*

„Ahh, gut gemacht!", ruft euch Isaak, der Weise, zu. „Dieses Sternbild ist bestimmt schon eine gute Spur. Ich rate euch mit der Tüftlerin zu sprechen. Telma baut gerade an einer Rakete. Vielleicht könnt ihr dadurch weitere Erkenntnisse gewinnen?!" *Tragt jetzt eine 7 auf das Türchen mit der Rakete in der Werkstatt ein.*

WAS IST DAS: Ihr findet eine spannende Zeichnung von Isaak. Was bedeuten wohl die vier Symbole?

Sobald ihr Tibor die selbstgebraute Medizin gegeben habt, geht es ihm merklich besser. „Vielen Dank, ihr Menschen!", ruft Simpla. „Ach, Tankred konnte die Medizin herstellen? Hätte ich den magischen Kristall doch gar nicht erst angerührt! Ich konnte die Magie des Oktaeders nicht bändigen und er ist irgendwohin geschleudert worden! *Findet den dritten magischen Kristall, das Oktaeder der Ordnung. Mit dem magischen Glas könnt ihr ihn schnell finden!*

Stolz reicht ihr Franka die Uhr. „6.45 Uhr, sagt ihr also? Vielen Dank!" sagt sie. Gerade als ihr gehen wolltet, ruft Franka: „Wolltet ihr nicht den Zug wieder zum Laufen bringen? Irgendjemand muss die drei magischen Kristalle entwendet haben. Ich habe lange keinen Streit mehr gesehen wie den im Speiseabteil. Vielleicht haben diese Streithähne etwas damit zu tun?" *Tragt jetzt eine 9 auf das Türchen mit den streitenden Wichteln im Speiseabteil ein.*

Tatsächlich habt ihr es geschafft, den Streit zu schlichten. Einsichtig vertragen sich die Wichtel wieder. „Ist doch egal, wer hier Anführer ist!", sagt der eine. „Wir haben nur alle Hunger, weil die Suppe versalzen war", sagt der andere. „Das lässt sich doch regeln!", sagt Kampa. „Diesmal versalze ich sie nicht – ihr helft mir doch, dass die Suppe dieses Mal gelingt?", fragt euch der Koch. *Tragt jetzt eine 10 auf das Türchen mit Kampa, dem Koch, in der Küche ein.*

Als ihr den Wichteln die Suppe serviert, werdet ihr lautstark gefeiert! Ragnar kommt erleichtert zu euch: „Danke für eure Mühe! Hätte ich gewusst, dass sie wegen ihres Hungers gestritten haben, dann hätte ich den Kristall nicht genommen, um den Streit mit Magie zu schlichten. Nun muss ich aber auch gestehen ... ich habe vergessen, wo ich ihn versteckt habe." *Sucht den ersten magischen Kristall, das Tetraeder der Tradition. Er kann überall im Zug versteckt sein, doch mit dem magischen Glas ist er schnell gefunden!*

WAS IST DAS: Beim Verlassen der Küche kommt ihr an einem verschmutzten Telefon vorbei, das eure Aufmerksamkeit weckt.

Zuversichtlich zeigt ihr Wilfried euren zusammengeknüpften Mistelzweig. „Wunderbar, vielen Dank!", antwortet er. „Ihr müsst euch aber gedulden, bis der Zug wieder fährt! Doch vielleicht könnt ihr helfen und steigt hinter das Mysterium dieses Vorfalls? Ach und eins noch... ich habe eure Sanduhr gesehen. Ich bin gespannt, ob ihr es schafft die Aufgaben zu lösen, bevor sie abgelaufen ist? Dann sollten wir es rechtzeitig zum Nordpol schaffen. Aber jetzt sprecht doch mal mit Jim, dem Lokführer!" *Tragt jetzt eine 3 auf das Türchen mit dem geduckten Lokführer ein.*

„Gut, dass wir diesen Plan führen. Bei den vielen Wichteln hier im Zug komme auch ich ab und zu durcheinander. Dann lauft doch vor zur Lokomotive. Timbo sollte in der Heizkammer sein und dem Problem schon auf den Grund gehen. Vergesst das Klopfzeichen nicht! Unbefugte sind dort nämlich nicht erwünscht. Bestimmt kann er eure Hilfe gebrauchen.", sagt der Wichtel-Meister. *Tragt jetzt eine 5 auf das Türchen mit der Heizkammer in der Lokomotive ein.*

"Wow, vielen Dank! Ich dachte schon, wir schaffen es nie, diesen Zaun zu bauen!", sagt Dalia. „Oh, was leuchtet denn da in eurer Tasche? Sind das etwa die magischen Kristalle, die aus der Heizkammer verschwunden sind? Wie spannend!" Dalias Augen funkeln vor Begeisterung, während sie euch zurück in die Werkstatt zieht. „Trinkt doch einen Tee mit mir und erzählt, was passiert ist! *Tragt jetzt eine 20 auf das Türchen mit dem Rentier in der Werkstatt ein.*

Das Blätter-Symbol ist also auch ein Zauberwort. Nur noch ein Kristall und ein Zauberwort fehlen! Fröhlich lauft ihr den Flur wieder hoch. Aus dem Schlafbteil nehmt ihr reges Seufzen wahr. Ein Wichtel scheint sich nicht so gut zu fühlen ... *Tragt jetzt eine 17 auf das Türchen mit dem schlafenden Konditor-Wichtel im Schlafabteil ein.*

WAS IST DAS: Ihr entdeckt neben dem Grammophon einen Zettel, der irgendwie fehl am Platz wirkt.

Die Socken sind also auch ein Zauberwort! „Alle Zauberwörter sind auf dem Teleskop von Isaak zu sehen, ob das ein Zufall ist?", merkt Dalia an. Da ihr nun alle drei Kristalle beisammen habt und die drei Zauberwörter kennt, gilt es nur noch, sie zurück zu Timbo zu bringen und den richtigen Zauberspruch zu sprechen ... *Tragt jetzt eine 21 auf das Türchen mit den Dampfrohren in der Lokomotive ein.*

Das ist tatsächlich der Weg", ruft der Lokführer und rennt zu seinem Kontrollpult. Der Zug nimmt wieder Fahrt auf und ihr drückt die Daumen, dass ihr endlich ohne Unterbrechung zum Nordpol fahren könnt! Aufgeregt macht ihr euch auf den Weg in den Salon, um euch eure Zeit bis dahin zu vertreiben. Als ihr an der Werkstatt vorbeikommt, seht ihr Telma die Tüftlerin aufgebracht zwischen Werkzeugen und Bastelmaterialien herumwühlen. Was da wohl los ist? *Tragt jetzt eine 23 auf das Türchen mit Telma, der Tüftlerin, in der Werkstatt ein.*

„Na perfekt! So wird ein Schuh draus - oder eben eine Rakete, ha ha! Ich werde sie gleich starten lassen. Ich muss nur noch einen geeigneten Startplatz suchen", sagt Telma. Ihr verabschiedet euch von ihr, doch ihr fragt euch, was das alles bringen soll. Diese komischen Wichtel und die ganze Magie? Ihr braucht irgendeine neue Fährte. Als ihr durch den Flur schlendert, zieht euch eine merkwürdige Händlerin an. *Tragt jetzt eine 8 auf das Türchen mit der grüngekleideten Artefakt-Händlerin im Flur ein.*

Das Pergament-Symbol ist also eines der Zauberwörter. Es fehlen euch aber noch zwei – von den Kristallen ganz zu schweigen! Daher seht ihr euch weiter im Zug um. Als ihr am Schlafabteil vorbeikommt, erblickt ihr einen alten Greis. Er sieht verängstigt aus! Könnt ihr ihm helfen? *Tragt jetzt eine 13 auf das Türchen mit dem verängstigten Greis im Schlafabteil ein.*

„Wunderbar, dann können alle auf dem Zug bleiben!", sagt Wilfried und reicht dem Mädchen ihr neues Ticket. Freude und Erleichterung stehen ihr ins Gesicht geschrieben. „Habt ihr eigentlich herausgefunden, was mit dem Zug los ist?", fragt euch der Schaffner – doch gerade, als ihr antworten wollt, nimmt das Mädchen eure Hand und zieht euch in den Salon ... *Tragt jetzt eine 16 auf das Türchen mit dem Grammophon im Salon ein.*

Ihr habt es geschafft! Die Kristalle leuchten kräftig und der Heizofen glüht vor lauter Energie. Die Dampfmaschine beginnt zu pfeifen und der Zug nimmt langsam wieder Fahrt auf! Vor Freude umarmt ihr euch – doch plötzlich stoppt der Zug wieder. Besorgt schaut ihr zu den Kristallen, aber diese strahlen weiter vor sich hin. Dann hört ihr von außen den Lokführer rufen! *Tragt jetzt eine 22 auf das Türchen mit den Steuerhebeln in der Lokomotive ein.*

Das Warnsignal ertönt lautstark durch die dampfenden Pfeifen. „Ich danke euch! Dieses Chaos hat mich ganz schön durcheinander gebracht! Ihr müsst uns unbedingt helfen herauszufinden, warum die Lok stehen geblieben ist. Ich wette die Wichtel stecken dahinter. Sie spielen immer gerne mit Magie herum ... Am besten ihr wendet euch an den Wichtel-Meister. *Tragt jetzt eine 4 auf das Türchen mit dem schwarzgekleideten Wichtel-Meister im Flur ein.*

„Vielen Dank für eure Hilfe! Jetzt steht meinem Prototyp nichts mehr im Weg!", ruft Telma und macht sich sofort auf den Weg, um die fehlenden Teile aufzutreiben. Langsam habt ihr euch wirklich eine Pause verdient, denkt ihr euch und lauft weiter zum Salon. *Tragt jetzt eine 24 auf das Türchen mit dem Tannenbaum im Salon ein.*

„Vielen Dank! So passt der Lieferantrag", sagt euch Simpla. „Doch er ist ja immer noch krank, wie sollen wir da die neuen Süßigkeiten herstellen? Wir müssen unbedingt ein Heilmittel für Tibor herstellen, denn dieser doofe Kristall hat nicht funktioniert! Könnt ihr mir auch dabei helfen?" Ihr erinnert euch an den Wichtel, den ihr im Speiseabteil getroffen habt ... vielleicht hat er eine Medizin parat? *Tragt jetzt eine 18 auf das Türchen mit dem Alchemisten im Speiseabteil ein.*

© frechverlag GmbH, Turbinenstraße 7, 70499 Stuttgart