18056_Einleger_1_Pfade.indd 2 23.04.19 11:41

TOPP

Lest euch zuerst die Regeln auf der Rückseite des Adventskalenders gründlich durch.

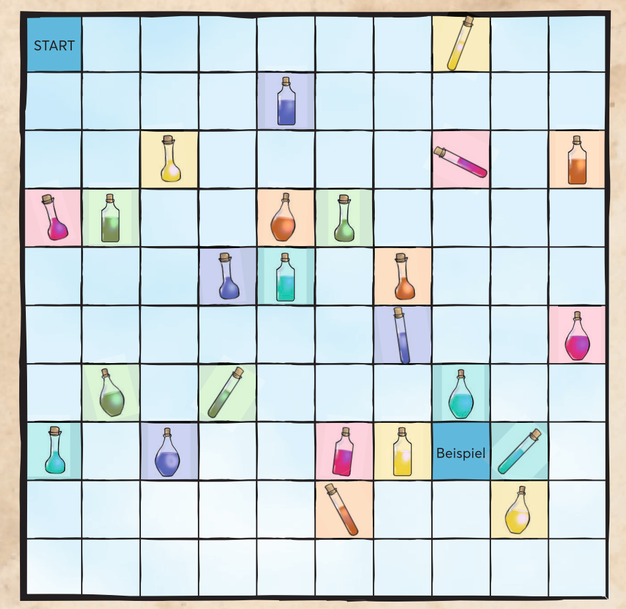
KLEINER TIPP: Wenn ihr dieses Deckblatt aufhängen wollt, könnt ihr es oben am Kalender mit Klebeband befestigen. Klappt es auf, wenn ihr ein Türchen öffnet. Alternativ könnt ihr diese Seite auch an die Wand hängen. Bewahrt alle Objekte auf, die ihr findet. Die Objekte können einfacher im Kalender verstaut werden, wenn ihr den Kalender hinlegt.

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

BEISPIELCODE: 475



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

WEGWEISER

„Ihr habt das erste Rätsel der Viper gelöst? Dann habt ihr wohl schon andere Mitglieder des Vipern-Rings kennengelernt. Damit seid ihr einer Mitgliedschaft schon einen ganzen Schritt nähergekommen. Zu eurer Frage: Ich bin der Meinung, es handelt sich tatsächlich um ein übernatürliches Wesen und kein normales Tier. Geht jetzt am besten zu Camilla, der Bannerknüpferin. Sie hat das Geschöpf anscheinend auch gesehen. Sie wird zwar mit ihren roten und gelben Stoffbahnen beschäftigt sein, aber ein wenig Zeit wird sie schon für euch haben." *Tragt eine „Neun" in das Türchen mit der Bannerknüpferin ein.*

„Das klingt logisch. Ich bin mir sehr sicher, dass ihr damit auf dem richtigen Weg seid. Es handelt sich also um ein kleines, magisches Lebewesen? Aber welches? Und wie können wir es aufhalten? Ich erinnere mich daran, unseren Kartographen und Tierforscher Johann damit beauftragt zu haben, einen Kaninchenbau zu untersuchen. Der Bau ist vor wenigen Tagen mitten im Burghof aufgetaucht. Vielleicht ist das überhaupt kein Kaninchenbau. Sucht Johann, dann bekommen wir vielleicht einen Hinweis." *Tragt eine „Sechzehn" in das Türchen mit dem Mann, der die Karte hält, ein.*

„Vielen Dank! Die Kapelle ist ein wichtiger Teil unseres Winterfestes und wird durch eure Hilfe wieder in vollem Glanz erstrahlen können. Leider wissen wir trotzdem nicht mehr über den Unheilstifter. Eventuell könnte hier meine Cousine dritten Grades helfen. Sie ist die Meisterin der Goldschule. Findet sie und sie wird euch sicher einen Schritt weiter bringen." *Tragt eine „Vierzehn" in das Türchen mit dem Alchemistenstand ein. Ein gelbes Flaschenschild hängt daneben.*

WAS IST DAS: Im Hintergrund entdeckt ihr einen Ritter, der sich in der Burg umschaut, aber nicht von hier zu kommen scheint. Möchtet ihr ihn ansprechen?

„Mit helfenden Händen geht es dann doch viel schneller als gedacht. Ich bin euch sehr dankbar. Leider kann ich euch bezüglich des Tieres und Zenobio nicht wirklich weiterhelfen. Ich bin so sehr mit den Samen beschäftigt und muss mich konzentrieren, um ja keinen Fehler zu machen. Aber wenn es um jemanden geht, der viel Zeit hat und sich ständig im Burghof aufhält, kann ich euch einen guten Tipp geben. Unser Hofgaukler hat auch nur Flausen im Kopf. Ich habe das Gefühl, er arbeitet nicht viel und nervt die meisten hier mit seinen schlechten Witzen. Dauernd landen Bälle in meinem Garten, die mir die Samenkisten wieder durcheinander bringen. Wenn jemand etwas mitbekommen hat, dann er." *Tragt eine „Neunzehn" in das Türchen mit dem Gaukler ein.*

Als ihr durch das schwere Holztor die Zahlenkombination flüstert, setzt sich das Tor in Bewegung und gibt den Blick auf den Innenhof frei. Nach kurzer Zeit erblickt ihr den Burgvogt, wie er neben einem Lagerfeuer Befehle an mehrere Arbeiter erteilt. *Tragt eine „Vier" in das Türchen mit dem Burgvogt neben dem Lagerfeuer ein. Behaltet die Karte, vielleicht ist sie noch wichtig.*

Als ihr im Strudel der Zeit nach dem Würfel greift, werdet ihr zu Boden geschleudert. Ihr landet im Schnee und schaut euch verdutzt um. Nicht weit entfernt steht eine Frau mit einer Sichel. *Sucht die Frau in Weiß und tragt eine „Zwei" in den Kreis auf dem Türchen ein. Türchen mit einer eingetragenen Zahl darauf dürft ihr am entsprechenden Dezembertag öffnen.*

„Ihr habt recht! Das sind die Werkzeuge, die richtig hängen. Dann werde ich wohl die anderen umräumen müssen. Ihr habt mir auf jeden Fall einiges an Arbeit erspart. Ich weiß leider nicht, wohin dieses ‚Tier' abgehauen ist. Aber ich habe gehört, dass Waldemar, der Glaser, auch unerwartet arbeiten musste. Angeblich wegen irgendeines Unfalls ... Vielleicht gibt es da ja auch eine Verbindung. Ihr findet ihn neben der Kapelle im Süden." *Tragt jetzt eine „Dreizehn" in das Türchen mit der Kapelle und dem leeren Buntglasfenster ein.*

Als ihr die ermittelten Zahlen aussprecht, fangen die Würfel an zu vibrieren und ihr hört plötzlich eine Stimme: „Rezept für Mondsterntinktur: Wird benutzt, um Mondsterne lebendig zu konservieren und ein dauerhaftes Leuchten zu erzeugen." Ziemlich ratlos steht ihr da ... Sind nicht die ganzen Lampen hier kugelförmige Gefäße mit Sternen darin? Ihr beschließt, euch die Lampen näher anzusehen, und trefft auf einen Zimmermann. Er ist gerade damit beschäftigt, eine solche Lampe zu bauen. *Tragt jetzt eine „Elf" in das Türchen mit dem Zimmermann und dem unvollständigen Lampenpfahl ein.*

„So schnell? Das hat noch keiner geschafft. Unser Code ist eigentlich super sicher. Aber ihr scheint wirklich gut zu sein. Damit habt ihr es verdient, zu erfahren, wo der Ring der Vipern sitzt. Geht vor zu der Tür im Turm. Dort ist der Eingang. Ihr solltet aber vorsichtig sein." *Tragt eine „Einundzwanzig" in das Türchen mit der Holztür ein.*

Ihr habt es geschafft! Die Wolpertinger springen fröhlich hin und her und verlassen abrupt ihren Bau. Die Jagdmeisterin wendet sich an euch alle: „Laut meinen Büchern geben Wolpertinger nach 24 Tagen Nisten alle geborgten Nestbestandteile wieder zurück und sind ihren unfreiwilligen Spendern ein Leben lang dankbar." Die Königin lächelt erleichtert und wendet sich euch zu: „Ihr habt das Fest gerettet. Nun können wir feiern, habt großen Dank!" Plötzlich entdeckt ihr ein blaues Leuchten in einem Busch im Innenhof. *Öffnet jetzt das Türchen mit dem Busch darauf.* Als ihr euren Fund berührt, werdet ihr schlagartig zurück in euer Wohnzimmer versetzt. Was hat es mit diesem Kristall auf sich? Ihr werdet das Gefühl nicht los, dass noch weitere Abenteuer auf euch warten könnten ... *Behaltet den Kristall als Beweis für das Ende einer geheimnisvollen Reise.*

„So ist der Bau geformt? Ihr habt interessante Methoden! Was ich dadurch über das Tier weiß? Das ist nicht so einfach. Izar hatte wohl recht. Es muss ein relativ kleines Tier sein. Aber die Form des Baus zeigt mir auch, dass das Tier dort nicht nistet. Das ist ein typischer Kanal, um schnell und geschützt von einem zum anderen Ort zu kommen. Ich habe eine Idee, wer euch helfen könnte. Sprecht mit Zenobio, dem Händler für Zauberutensilien. Er hat mir schon öfter mit dem ein oder anderen Trick geholfen, ein Tier zu fassen. Sein Stand ist gleich dort drüben." *Tragt eine „Siebzehn" in das Türchen mit dem Zauberutensilienstand ein.*

„Ja, genau diese drei sind die Richtigen! Dank eurer Hilfe kann ich sie noch rechtzeitig Königin Katharina von Grafenstein liefern. Ach genau, dieses diebische Vieh ist in Richtung Kräutergarten weggeflogen. Diese Bezeichnung ist aber eigentlich sehr unpassend, weil dort die schönsten Blumen weit und breit blühen. Selbst im Winter!" *Tragt eine „Zehn" in das Türchen mit dem Garten voller Blumen ein.*

„Ach, das waren also die richtigen Kräuter, vielen Dank! Ich weiß gar nicht, was zurzeit los ist. Aber die ganze Burg scheint in Aufruhr zu sein. Dort hinten ist die Jagdmeisterin. Vielleicht kann sie euch etwas mehr darüber sagen als ich." *Tragt jetzt eine „Drei" bei der Jägerin und ihrem Hund ein. Der Decoder kann noch wichtig sein, um die Schulen zu verstehen. Hebt alle Gegenstände bis zum Ende auf.*

„Richtig! Es ist so einfach und doch so kompliziert. Ein schöner Trick oder? Um auf das Tier zurückzukommen: Ich habe es gesehen. Es ist hinter meinem Stand vorbeigehuscht. Ich konnte es zwar nur aus dem Augenwinkel sehen, aber bei einer Sache bin ich mir sehr sicher. Es hatte ein Geweih. Es muss sich um einen Hirsch oder einen Elch handeln. Die gibt es hier in der Gegend. Aber wie ist der hier reingekommen? Dabei kann euch vielleicht Gärtner Jacques helfen. Er ist ständig draußen in seinen Beeten." *Tragt eine „Achtzehn" in das Türchen mit dem Gärtner ein, der neben seiner Schaufel auf der Erde kniet.*

„Wenn man die Ringe so hinlegt, macht es total Sinn. Aber was könnte das sein? Hat das etwas mit dem Tier zu tun? Habt ihr schon Izar gefragt? Jacques? Marat? Was ist denn mit ... Verstehe. Na wenn keiner dieser wichtigen Leute etwas weiß, dann gibt es nur noch die Kinder, die immer im Hof spielen. Dort könnte eure letzte Chance sein, noch etwas zu erfahren. Ansonsten bin ich wirklich überfragt. Versucht es doch einfach mal." *Tragt eine „Zwanzig" in das Türchen mit den spielenden Kindern ein.*

„Aber natürlich! Das ich nicht selbst gesehen habe, dass das orangene Spektralgelee fehlt ... Dank sei euch, tausendfach! Aber könnt ihr euch vielleicht für mich in der Burg umschauen? Ihr findet das orangene Gelee ganz bestimmt. Ich glaube, es sollte gerade ein Bote mit einer neuen Ballonflasche unterwegs sein. Ihr findet ihn bestimmt im Osten des Innenhofs." *Tragt eine „Sieben" in das Türchen mit den Glasscherben und dem verschütteten, orangenen Spektralgelee ein.*

Nachdem ihr die Karte an euch genommen habt, beschließt ihr, alles, was ihr findet oder gefunden habt, in die Truhe zu schließen. Gleich darauf macht ihr euch auf den Weg zu Madame Céleste. *Tragt eine „Fünf" in das Türchen mit dem Teleskop ein.*

WAS IST DAS: Es scheint, als würde die Eisglätte den Bewohnern der Burg zu schaffen machen. Möchtet ihr ihnen helfen?

„Mit diesen Hölzern sollte es klappen, tausend Dank! Leider kann ich euch gar nicht weiterhelfen. Aber fragt doch einmal Marat, den Schmied. Das Wesen war wohl auch bei ihm in seiner Schmiede. Aber seid vorsichtig. Er hat momentan nicht die beste Laune ..." *Tragt jetzt eine „Zwölf" in das Türchen mit dem Schmied ein.*

„Auch wenn euch das Ergebnis kryptisch erscheint, kann ich, Madame Céleste, eindeutig feststellen, dass euer Weg euch als Nächstes zum Lager der Kupferalchemie führt. Also husch, husch! Ab mit euch!" *Tragt eine „Sechs" in das Türchen mit der Hütte, auf der „LAGER" steht, ein.*

Als ihr die Zahlen ins Zahlenschloss eingebt, lässt sich die schwere Eisenstange zur Seite schieben. Vorsichtig öffnet ihr die Tür. Vor euch öffnet sich ein Zimmer mit einem runden Tisch in der Mitte, an dem die Jagdmeisterin, der Burgvogt und der Küchenmeister sitzen. Als sie euch entdecken, kommt der Burgvogt auf euch zu. *Tragt eine „Zweiundzwanzig" in das Türchen oberhalb der Holztür ein.*

Die Wegbeschreibung stellt sich leider eher als dürftig heraus, aber nach einigen Minuten des Umherirrens findet ihr den Meister des Boten. Er hat eine weiße Kochmütze auf und überwacht mehrere Personen beim Zubereiten von Brot und anderen Leckereien. *Tragt eine „Acht" in das Türchen mit dem Koch ein.*

WAS IST DAS: Den Raben scheint das Spektralgelee gut zu schmecken. Doch irgendetwas kommt euch bei ihnen verdächtig vor. Möchtet ihr mehr darüber herausfinden?

„Sehr gut, das ist die richtige Zahl. Ihr scheint wohl mehr von Alchemie zu verstehen, als ich gedacht hatte. Übrigens, es gibt jemanden, der euch auf jeden Fall auf eurer Suche helfen kann. Wir haben einen Hofwahrsager, der schon viele Dinge, die in der Burg geschehen sind, vorhergesehen hat. Unter anderem auch meine Liebe zu Gustav, welchen ich ohne ihn niemals angesprochen hätte. Und jetzt soll bald schon das dritte Kind unsere Familie bereichern. Naja, das ist jetzt vielleicht auch ein bisschen viel. Geht den Wahrsager aufsuchen, er wird euch helfen." *Tragt eine „Fünfzehn" in das Türchen mit dem kleinen Stand, vor dem ein alter Mann in violettem Gewand steht, ein.*

Das ist es! Die Barriere ist weg und der Weg ist frei. Als ihr vorsichtig durch das Loch in der Wand blickt, erkennt ihr, dass die Kinder recht hatten. Dort sitzen zwei Wolpertinger in ihrer Höhle, die mithilfe der verschwundenen Dinge ein seltsames Nest für ihren Nachwuchs gebaut haben. Sie beobachten euch neugierig. Anscheinend sind sie nicht feindselig, sondern wollten sich nur um ihre Kinder kümmern. Das solltet ihr unverzüglich der Königin berichten. *Tragt eine „Vierundzwanzig" in das Türchen mit der Königin, die am Fenster steht, ein.*

WAS IST DAS: Endlich habt ihr die Unheilstifter gefunden. Wollt ihr ihnen nicht „Hallo" sagen?

„Das sind die richtigen Ziffern. Ihr seid jetzt offiziell ein Mitglied des Vipern-Rings. Damit können wir euch auch den geheimen Lagerort für die Kristalle nennen. Geht zum Brunnen in der Mitte des Burghofes und lasst den Eimer nach unten. Zieht dreimal am Seil und holt den Eimer wieder hoch. Dann solltet ihr unsere Kristalle mitnehmen und das Loch in der Burgmauer untersuchen. Dort solltet ihr finden, was ihr schon so lange sucht." *Öffnet jetzt das Fach mit dem Brunnen. Tragt eine „Dreiundzwanzig" in das Fach mit dem Loch in der Wand ein.*

WAS IST DAS: Als ihr die Kristalle holt steht der Ritter, den ihr schon bei der Kapelle gesehen hattet, vor euch. Er stellt sich euch in den Weg. Wollt ihr mit ihm reden?

© frechverlag GmbH, Turbinenstraße 7, 70499 Stuttgart