

ACE

# GEFANGEN IM EUROPA PARK®



EIN BUCH VON THiLO

SPANNENDES ESCAPE ABENTEUER  
FÜR 2-4 SPIELER

## **LIEBE SUPERSPÜRNASE,**

Escape-Room-Spiele und -Bücher machen Spaß und regen das Gehirn zum Um-die-Ecke-Denken an. Doch die Abenteuer der ACE-Scouts gehen noch weiter. Diese Stories finden nicht auf Papier am Wohnzimmertisch statt. Diese Bücher werden lebendig, in deinem Zuhause. Alles was du dafür brauchst, sind ein paar Minuten Vorbereitungszeit und einige Gegenstände, die du sowieso im Haus hast. Den Rest hältst du hier in Händen: Requisiten, die ausgeschnitten und an besonderen Stellen in Haus oder Wohnung verteilt werden müssen - und eine spannende Geschichte von THiLO, einem der bekanntesten und beliebtesten Kinderbuchautoren Deutschlands.

### **BENÖTIGTE MATERIALIEN:**

- Schere, Stifte, Tesafilm, Kleber
- Briefumschlag B4 (in den A4-Blätter passen)
- 4 Tassen
- 1 große leere Flasche (Wein/Wasser)

### **DIE STORY:**

Connor, Belle, Oni und Oliver sind vier Schüler der ACE-Akademie. Dort werden sie zur neuen Abenteurern für den Adventure Club of Europe ausgebildet. Auch die vier ACE-Schüler haben manchmal ein paar freie Tage. Heute wollten sie eigentlich im Europa-Park ein paar Loopings im Blue Fire Megacoaster drehen, Poffertjes mit Zimt genießen und natürlich durch Batavia schippern. Doch die Verbrecherorganisation BONE lockt sie beim Anstehen für das Voletarium in eine Falle. Die vier Scouts werden in einen geheimen Raum unter der ausgestopften Säbelzahnkatze geführt, dann fällt die Tür ins Schloss. Es gibt nur einen Weg nach draußen: Connor, Belle, Oni und Oliver müssen 10 Rätsel knacken, bevor 90 Minuten um sind, sonst geht ihnen der Sauerstoff aus. Ein spannender Wettlauf gegen die Zeit beginnt ...

Die Person, die das Spiel vorbereitet (Spielleiter) hat selbst auch die Möglichkeit am Spiel teilzunehmen, da bei der Vorbereitung keine Lösungen ersichtlich sind.

Natürlich wird nur im Notfall auf die beiliegenden Lösungen geschaut - große ACE-Ehre!

**Und jetzt: Viel Spaß - und: Gutes Entkommen!**

# SCHRITT FÜR SCHRITT ANLEITUNG

zur Einrichtung des Escape Rooms zuhause

## START

1. Die 10 Rätselkarten und 8 Hinweiskarten zurechtschneiden
2. ACE-Logo auf den großen Umschlag kleben
3. Großen Umschlag für die vier ACE-Scouts füllen mit:
  - Start des Abenteurers / Ende des Abenteurers
  - Agentenausweise + Stifte // Hinweiskarten // Rätselkarten // Notizzettel
  - Brief von BONE (mit Symbol Säbelzahnkatze)

## WOHNZIMMER - RÄTSEL 1-4, 9

-  **Rätsel 1:** Großen Umschlag auf den Wohnzimmertisch legen
-  **Rätsel 2:** Parkplan auf Sofa / Sessel legen
-  **Rätsel 3:** - Zeichnung Flugmaschine in Schublade/Schrank legen  
- Symbolmarke Zeppelin an Schublade/Schrank kleben
-  **Rätsel 4:** Stammbaum an die Wand hängen, wie ein Gemälde
-  **Rätsel 9:** - Flaschenetikett auf leere Wein-/Wasserflasche kleben  
- Schatzkarte zusammenrollen und in Flasche stecken  
- Flasche neben Sofa auf den Boden stellen - oder an anderen guten Platz

## KÜCHE - RÄTSEL 5-7, 10

-  **Rätsel 5:** - Die vier Etiketten mit Runen ausschneiden und auf vier Tassen kleben  
- Die vier so präparierten Tassen auf die Spüle stellen  
- Symbolmarke Fackel über der Spüle an die Wand kleben
-  **Rätsel 6:** - Symbolmarke THiLO auf den Rücken eines dicken Buchs kleben  
- Rätsel MIR zusammenfalten und ins Buch stecken  
- Buch in der Küche aufstellen - vielleicht zwischen die Kochbücher?
-  **Rätsel 7:** - Madame Freudenreichs Dino-Vermessungen in Vorratsschrank legen  
- Symbol Schädel an Vorratsschrank kleben
-  **Rätsel 10:** - Blatt „Kistenstapel“ unter die ersten Blättchen der Klorolle einwickeln  
- Symbolmarke Schlüssel über Klorolle an die Wand kleben

## WC - Rätsel 8

-  **Rätsel 8:** Schaltplan „Kabelsalat“ in Backofen legen, Backofen **NICHT** markieren

**Nun die ACE-Scouts hereinbitten und den Text „Start des Abenteurers“ vorlesen.  
Die Geschichte beginnt...**

Nach Vervollständigung aller Rätsel den Text „Ende des Abenteurers“ vorlesen.

## Lösungen:



### **Rätsel 1** / Brief BONE:

Die Lösung der Rechnung ist  $9 = Ed\ Euromaus$



### **Rätsel 2** / Parkplan:

Wenn ihr den Weg richtig geht, kommt ihr wieder beim Voletarium raus.  
Symbol dazu am Seitenrand ist der Zeppelin.



### **Rätsel 3** / Skizze Flugmaschine:

Die codierten Worte sind: *Feder, Fuss, Kopf und Ballon.*

Die Buchstaben auf der Zeichnung neben diesen Dingen sind: *E, U, L, e.*

Bei diesem Symbol geht es weiter.



### **Rätsel 4** / Stammbaum:

Die Anfangsbuchstaben der gesuchten Namen auf dem Stammbaum ergeben: *FACKEL!*



### **Rätsel 5** / Tassen mit Runen:

Nur der Spruch auf einer Tasse ergibt für euch wirklich Sinn:

*BUCH VON THiLO.*

Sucht es in der Küche.



### **Rätsel 6** / Funkspruch MIR:

Der Spruch von der MIR lautet:

*Gibt es auf jedem Friedhof = TOTENSCHÄDEL!*



### **Rätsel 7** / Dino-Messungen:

Alle Maße zusammengezählt ergeben *9398 Millimeter*. Da *93* für *W* steht und *98* für *C*, suche dort nach dem nächsten Rätsel: auf dem *WC*.



### **Rätsel 8** / Kistenstapel:

Wenn ihr genauso gut zählen könnt, wie Bartholomeus van Robbemonde, dann habt ihr *58 Kisten* herausbekommen. Das vorletzte Rätsel ist also das Symbol *SCHATZTRUHE!*



### **Rätsel 9** / Schatzkarte Feuertiger:

Die Worte ergeben in der richtigen Reihenfolge den Satz:

*Hier ist es heiss wie im BACKOFEN.*

Schaue dort nach dem letzten Rätsel.



### **Rätsel 10** / Schaltplan Kabel:

Vom richtigen Schalter faucht euch die Säbelzahnkatze entgegen.

Glückwunsch, ihr seid frei!

## START DES ABENTEUERS - GEFANGEN IM EUROPA-PARK

Es ist ein wunderschöner Tag. Selbst auf Deep Fog Castle scheint die Sonne. Hier ist die Akademie des ACE untergebracht, des Adventure Club of Europe. Kids mit besonderen Fähigkeiten werden hier zu echten Abenteurern ausgebildet. Der Unterricht findet jedoch nicht in den alten Gemäuern der Burg statt, sondern auf Zeppelinen. Deshalb nennen viele Schüler sie auch „Die fliegende Schule der Abenteurer“.

Doch auch Abenteurer brauchen ab und zu einen freien Tag. Heute wollt ihr gemeinsam an einen ganz besonderen Ort fliegen: zum Europa-Park in Rust.

Es sind bereits alle an Bord: Belle Pompadour, die Fechtmeisterin, die acht Sprachen beherrscht. Oni Amaka, die Heilerin, die mit Tieren sprechen kann. Oliver Sneyder, der Bücherwurm, der jedes Rätsel knackt. Und Connor Blaze, der Meisterdieb, der eine Menge Zaubertricks kennt.

Oliver setzt sich ans Steuer und schon saust der Zeppelin in Überschallgeschwindigkeit Richtung Schwarzwald.

„Worauf freut ihr euch am meisten?“, will Belle wissen. „Also, ich muss dringend zuerst in den Blue Fire Megacoaster!“

Oliver dreht sich auf dem Pilotensitz um. „Ohne eine doppelte Portion Poffertjes mit Zimt im Magen mache ich gar nichts“, sagt er grinsend. Oni möchte unbedingt zu Wodan, der Holzachterbahn.

„Wisst ihr was?“, sagt Connor. „Wo könnten wir unseren Tag im Europa-Park besser starten, als im Voletarium? Schließlich haben wir in unserem zweiten gemeinsamen Abenteuer das Geheimnis der Gebrüder Eulenstein gelüftet!“

Alle sind von der Idee begeistert.

Als ihr in das Gewimmel im Park eintaucht, habt ihr ein breites Grinsen auf den Gesichtern. „Endlich!“, seufzt Belle. „Unser letzter Besuch ist schon viiiiiel zu lange her.“

Schon habt ihr das Voletarium erreicht. Ihr kennt das Gebäude natürlich in- und auswendig. Vom Saal der Abenteurer seid ihr wie jedes Mal ganz fasziniert. Hier sind Artefakte ausgestellt, die die tapferen Frauen und Männer des ACE in der ganzen Welt zusammengetragen haben. Als kleine Gruppe stellt ihr euch vor die Säbelzahnkatze mit den wild glühenden Augen. Still denkt ihr an euer Abenteuer im ewigen Eis zurück. BONE, die gefährlichste Verbrecherorganisation der Welt, wollte den besonderen Schatz der Menschen am Pol an sich bringen und...

„Hey“, sagt Oliver plötzlich. „Der Sockel der Miezekatze steht ja ganz schief.“

Sofort kniet Connor sich auf den Boden. „Tatsächlich“, murmelt er. „Und da unten brennt Licht.“

„Fasst mal mit an“, kommandiert Belle. Zusammen stemmt ihr euch gegen den Sockel. Knirschend bewegt sich der Block aus massivem Holz zur Seite.

„Da sind Stufen!“, erkennt Oni. Unter dem Saal der Abenteurer befindet sich eine komplett eingerichtete Wohnung! Sofort steigt ihr die Treppe hinab. Es gibt eine Küche, ein Wohnzimmer mit Sofa und einen großen Tisch mit mehreren Stühlen. Auf dem Tisch liegt ein Umschlag mit dem Logo des ACE darauf.

„Wie kommt der denn hierher?“, fragt Oliver mit zittriger Stimme. Genau in diesem Augen-blick hört ihr über euch ein kratzendes Geräusch, der Sockel wird wieder über den Ausgang geschoben! Ihr seid gefangen.

„Verdammt, wir haben uns reinlegen lassen wie die Anfänger!“, schimpft Belle.

„Sicher steckt BONE dahinter“, murrte Connor.

„Und niemand weiß, wo wir sind“, sagt Oni leise. „Wir müssen uns selbst befreien. Vielleicht gibt es in dem Umschlag Hinweise?“

Aufgeregt öffnet ihr den Umschlag und holt den Inhalt heraus: 4 Agentenausweise, 10 Rätsel-karten und jede Menge Hinweiskarten.

1) Zuerst müsst ihr entscheiden, welcher Ausweis am besten zu jedem von euch passt. Tragt ihn immer bei euch.

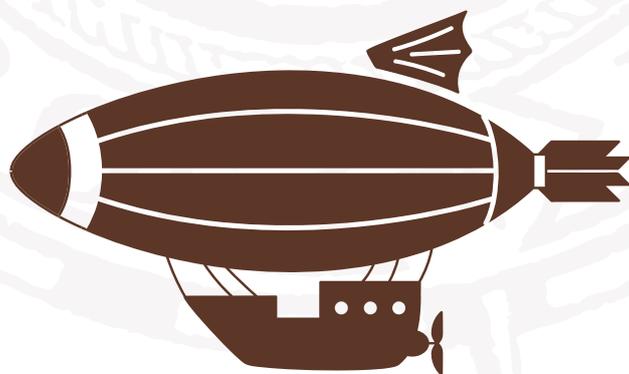
2) Legt die Rätselkarten so nebeneinander auf den Tisch, dass ihr die Symbole sehen könnt. Wenn ihr hier lebend rauskommen wollt, müsst ihr die Rätsel in einer genauen Abfolge lösen. In welcher Reihenfolge? Auch das werdet ihr herausfinden.

3) Legt den Stapel mit den Hinweiskarten daneben. Immer, wenn ihr bei einem Rätsel absolut nicht weiterkommt, könnt ihr hier nachsehen.

4) Profi-Tipp: Sucht immer erst die Sachen für das Rätsel zusammen und lest dann die dazu-gehörige Rätselkarte - manchmal bekommt ihr so schon einen wichtigen Hinweis...

**Euch bleiben 90 Minuten, um aus der unterirdischen Wohnung zu entkommen. Dann geht euch der Sauerstoff aus...**

**Startet mit dem Brief von BONE. Und nun viel Glück - ihr werdet es brauchen...**



## ENDE DES ABENTEUERS - GEFANGEN IM EUROPA-PARK

Kaum habt ihr das richtige Kabel in den Sicherungskasten eingesteckt, als über euch bereits ein Knirschen ertönt. Der Sockel der Säbelzahnkatze schiebt sich zur Seite. Wie bei einem U-Boot nach langer Fahrt strömt frischer Sauerstoff in die versteckte Wohnung. Die Geräusche der fröhlichen Parkbesucher klingen zu euch herunter. Mit wenigen Sprüngen seid ihr oben, zurück im Saal der Abenteuer. Dabei werdet ihr selber wie eine weitere Sensation des Europa-Park angestarrt.

Connor winkt den Menschen cool zu, während er Belle aus der Grube hilft.

„Da ist Alex Malus von BONE!“ ruft Oliver. Doch als sich die anderen umdrehen, ist er bereits in der Menge verschwunden. Oder war alles nur Einbildung?

„Egal“, sagt Oni und streichelt ihren Anubi. „Wir haben sie wieder einmal besiegt. Wie bei unserem Abenteuer in Batavia. Wisst ihr noch?“

„Klar“, antwortet Belle, während sie über die Absperrung klettert. „Oder bei der Jagd nach dem Phantom aus der Unterwelt!“

Oliver lacht. „Oder als wir den Fluch der Cassandra in Griechenland auflösen wollten - dazu wird Connor allerdings nicht allzuviel sagen können.“

Connor winkt ab. „Musst du mich an mein Missgeschick erinnern?“, knurrt er.

Oliver legt den Arm um die Schulter seines Freundes. „Nein“, sagt er. „An Missgeschicke kann heute BONE denken, denn wir waren wieder einmal unschlagbar für sie. Jetzt aber tun wir endlich das, warum wir und Tausende andere hier sind: Wir machen uns einen unvergesslichen Tag.“

Oni nickt. „Genau, Oliver“, ruft sie. „Also: Wer fliegt mit durch's Voletarium?“



### **THiLO**

...ist einer der bekanntesten und beliebtesten Kinderbuchautoren Deutschlands. Über 350 Bücher mit einer Gesamtauflage von 6 Millionen sind von ihm bereits erschienen, zum Beispiel die Romane rund um die vier ACE-Scouts „Die Fliegende Schule der Abenteuerer“. Knifflige Fragen und Rätsel hat THiLO sich jahrelang für die ZDF-Sendung 1, 2 oder 3 ausgedacht sowie für acht tiptoi-Bücher. Mit dem Escape Room zum Ausdrucken hat er 2020 eine Weltneuheit entwickelt. Die Abenteuer seiner Lockdown Agents findet ihr auf [www.thilos-gute-seite.de](http://www.thilos-gute-seite.de)

# ABENTEURER AUSWEIS



**OLIVER SNEYDER**

Herkunft: Holland  
Forscher & Erfinder  
Rätselknacker  
Tüftler  
Bücherwurm

*Oliver*

Unterschrift



# ABENTEURER AUSWEIS



**BELLE POMPADOUR**

Herkunft: Frankreich  
Kann Degenfechten  
Fotografisches Gedächtnis  
Spricht 8 Sprachen  
SMART

*Belle*

Unterschrift



# ABENTEURER AUSWEIS



**ONI AMAKA**

Herkunft: Äthiopien  
Magische Fähigkeiten  
Tierischer Freund Anubi  
Spricht mit Tieren  
Fährtenleserin

*Oni*

Unterschrift



# ABENTEURER AUSWEIS

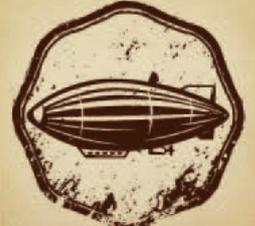


**CONNOR BLAZE**

Herkunft: Schottland  
Meisterdieb  
Bleibt fast immer cool  
Fallenleger  
Schlitzohr

*Connor*

Unterschrift



# Hey ihr Nullen!



Was lernt ihr in euer tollen „Fliegenden Schule der Abenteurer“? Nasebohren? Im Sandkasten buddeln? Erbsen zählen? Har, har!

Niemand von BONE hätte sich so leicht reinlegen lassen, wir ihr. In 90 Minuten seid ihr Wurmfutter. Aber... Wir sind ja gar nicht so gemein, wie die Zeitungen immer behaupten. Zum Beweis geben wir euch eine Chance: Löst zehn Rätsel und ihr seid wieder frei.

Natürlich werdet ihr schon gleich an dieser Rechenaufgabe scheitern. Deshalb: Fröhliches Schmoren in der Hölle!  
Har, har.



$$18 - 13 = \text{skull}$$

$$\text{skull} - 1 = \text{zeppelin}$$

$$\text{zeppelin} + \text{skull} = \text{monkey}$$

$$\text{monkey} - \text{owl} - \text{owl} = \text{skull}$$

$$\text{owl} + \text{skull} = \text{sword}$$

$$\text{sword} - \text{zeppelin} = \text{torch}$$

$$\text{skull} - \text{zeppelin} + \text{sword} - \text{owl} + \text{torch} = \underline{\underline{?}}$$

$$\text{skull} =$$

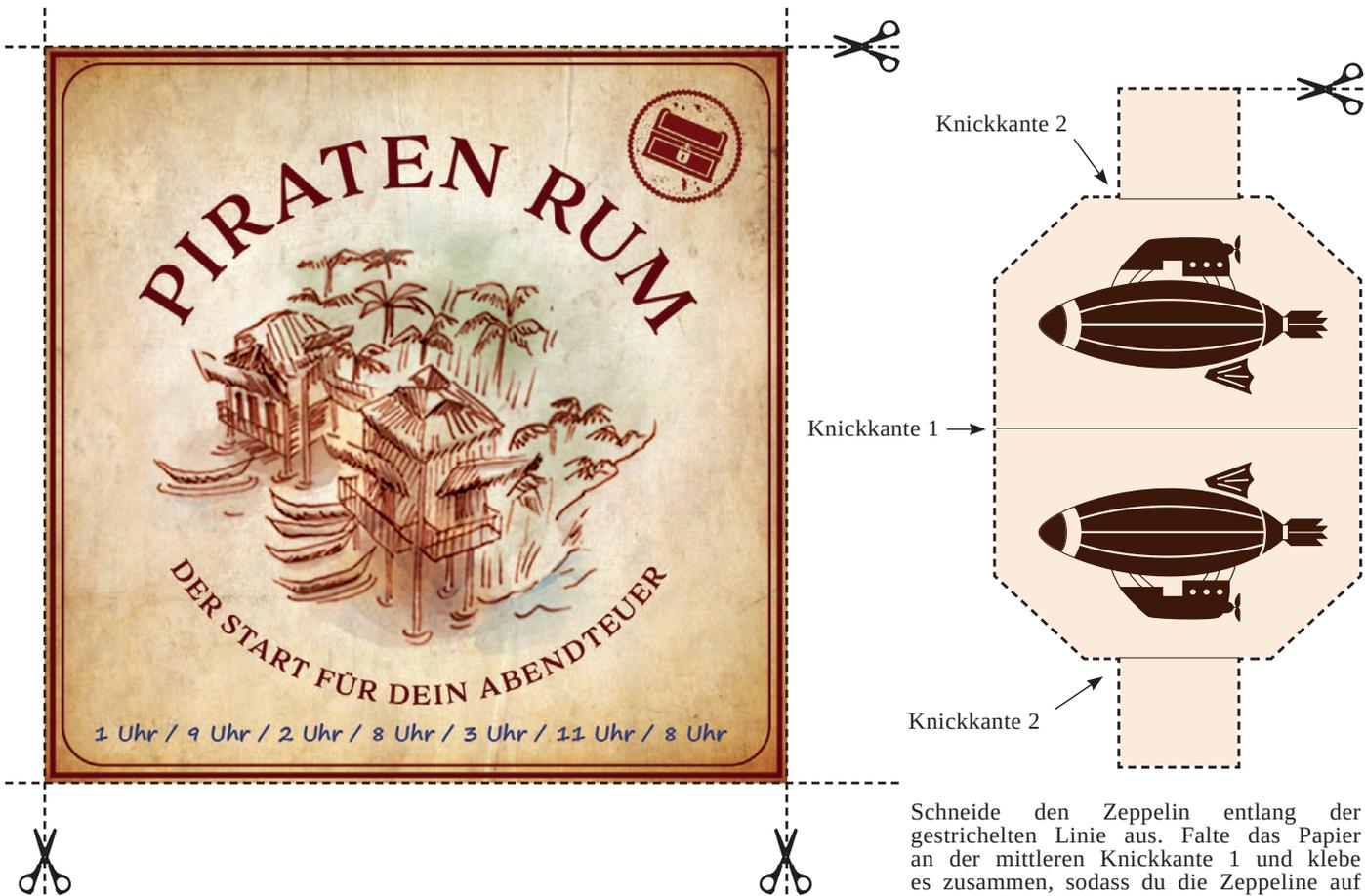
$$\text{monkey} =$$

$$\text{torch} =$$

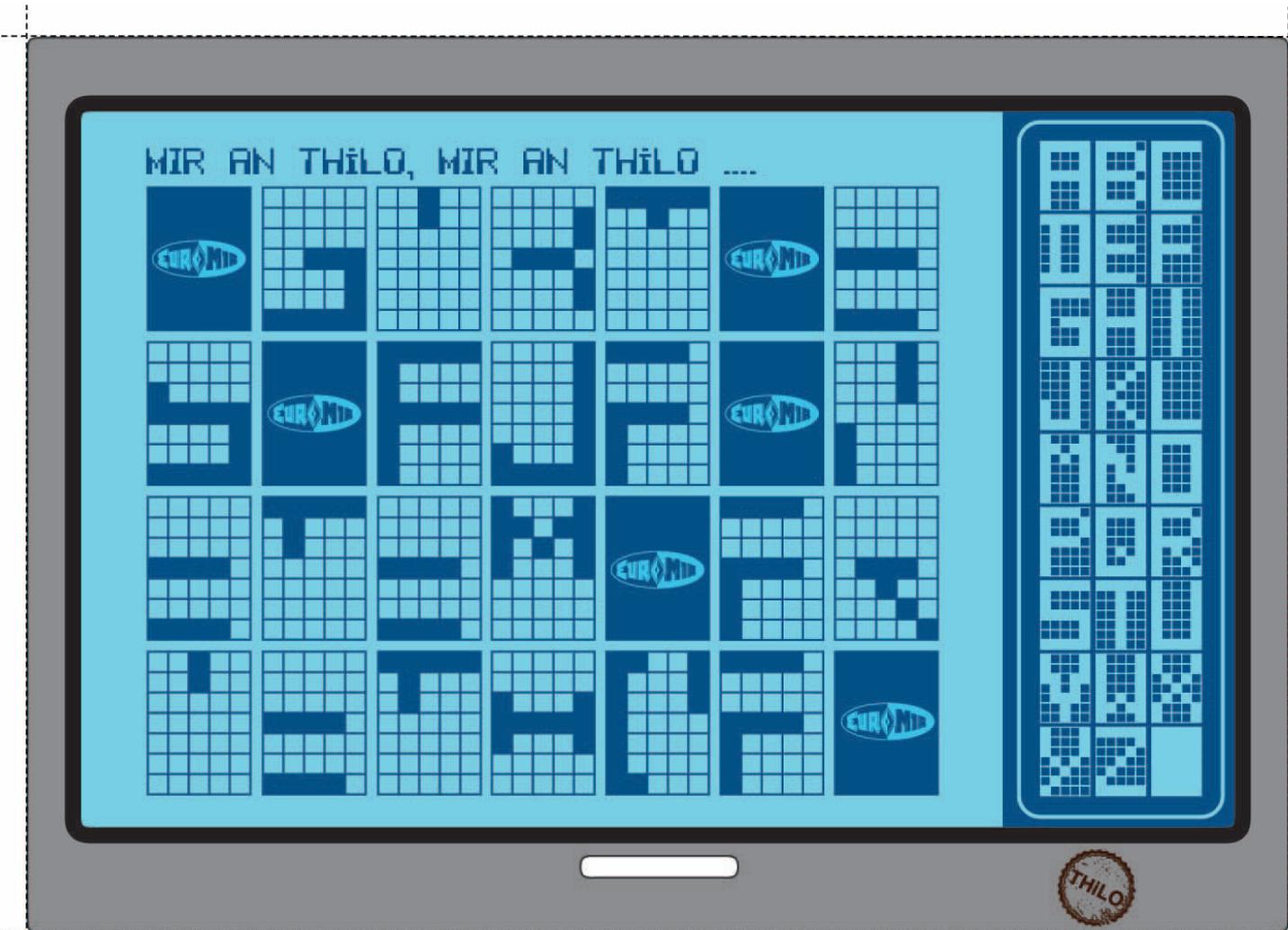
$$\text{owl} =$$

$$\text{zeppelin} =$$

$$\text{sword} =$$

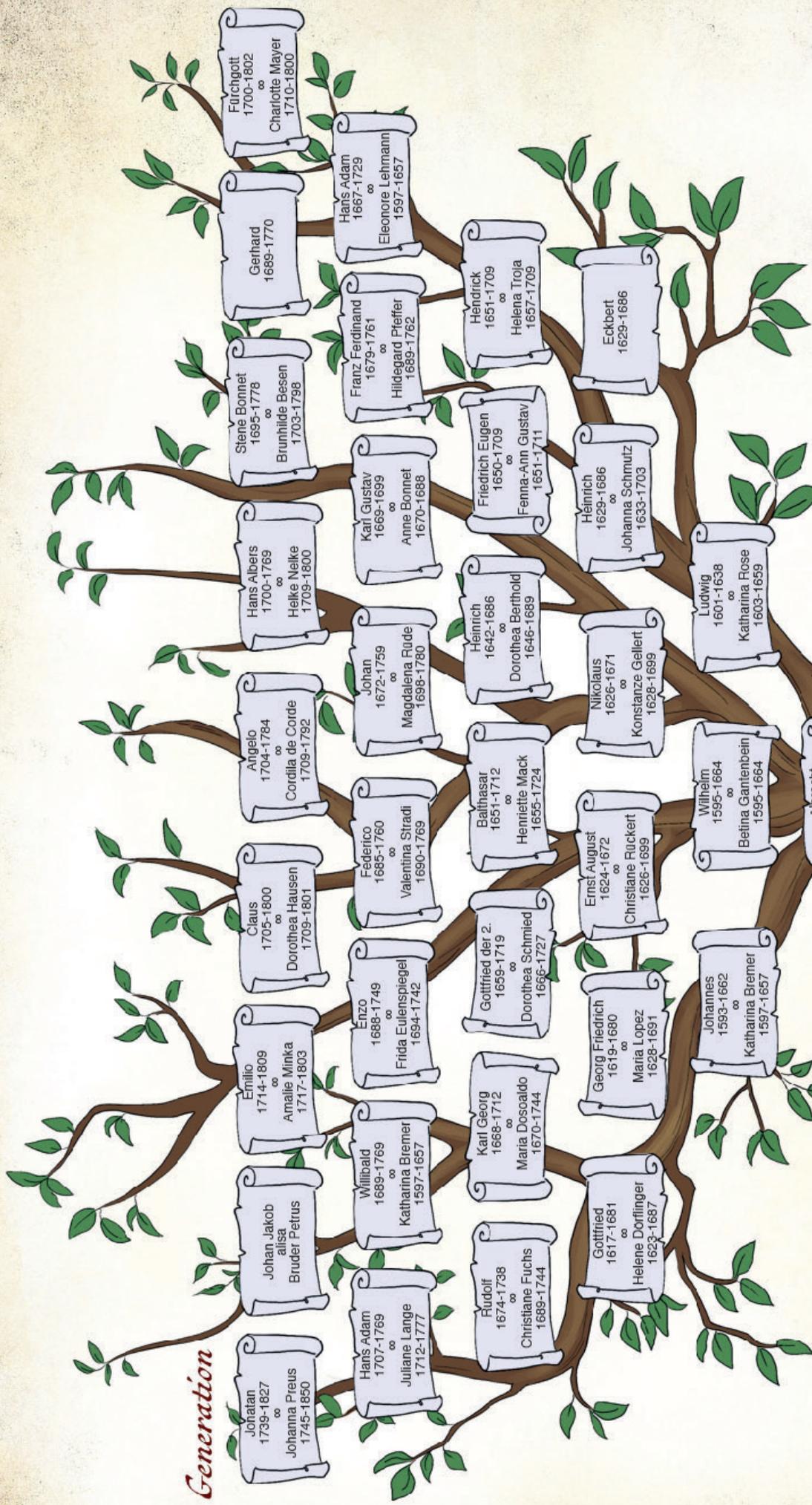


Schneide den Zeppelin entlang der gestrichelten Linie aus. Falte das Papier an der mittleren Knickkante 1 und klebe es zusammen, sodass du die Zeppeline auf beiden Seiten außen siehst. Als Letztes falte die beiden Vierecke bei Knickkante 2 gemeinsam in eine Richtung!



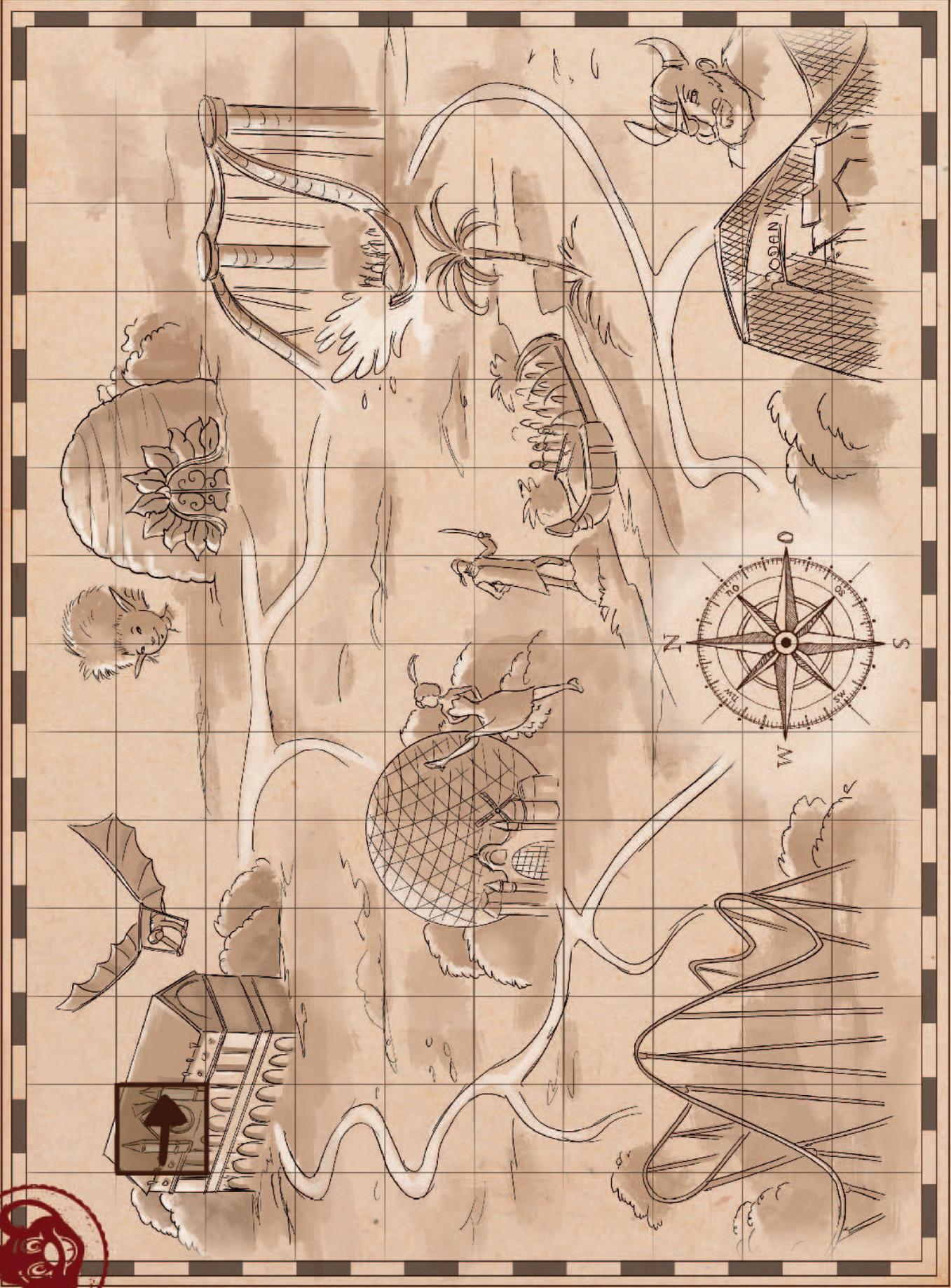


6. Generation



- G 5/7 =
- G 1/1 =
- G 6/4 =
- G 4/2 =
- G 3/6 =
- G 2/3 =

L w a c h R

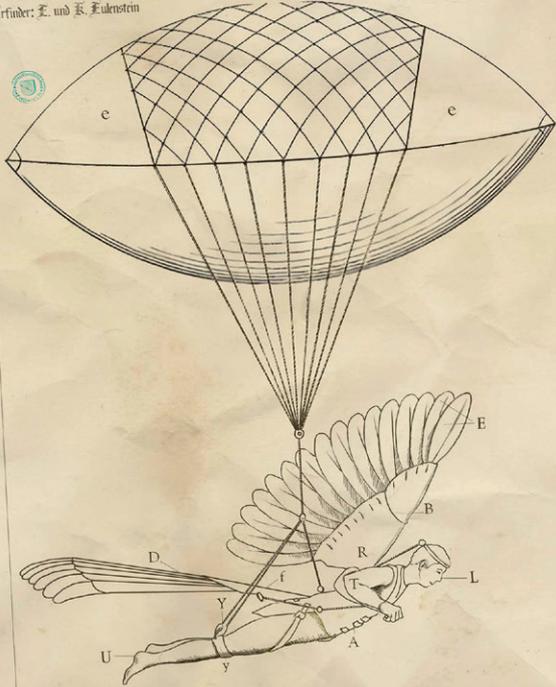


6 O, 1 NO, 2 SO, 1 O, 6 S, 9 W, 1 N, 4 O, 2 NO, 1 NW, 3 W, 1 S, 3 W, 2 N, 3 NO, 3 W, 1 S



Flugmaschine  
 Patentiert 6. April 1901  
 Erfinder: L. und K. F. Kelenstein

Blatt 1/5



A	B	C	J	N	O	P	W
D	E	F	M	Q	R	S	Z
G	H	I	L	T	U	V	X
							Y

□ □ □ □ □ =

□ □ □ □ □ =

< □ □ □ □ =

□ □ □ □ □ =



↑	Β	Μ	Π	↑	ϩ
T	B	E, Eh	M	L	Ing
X	Π	Υ	Σ	ϩ	ϩ
G	W	Z, X, Y	S	D	O

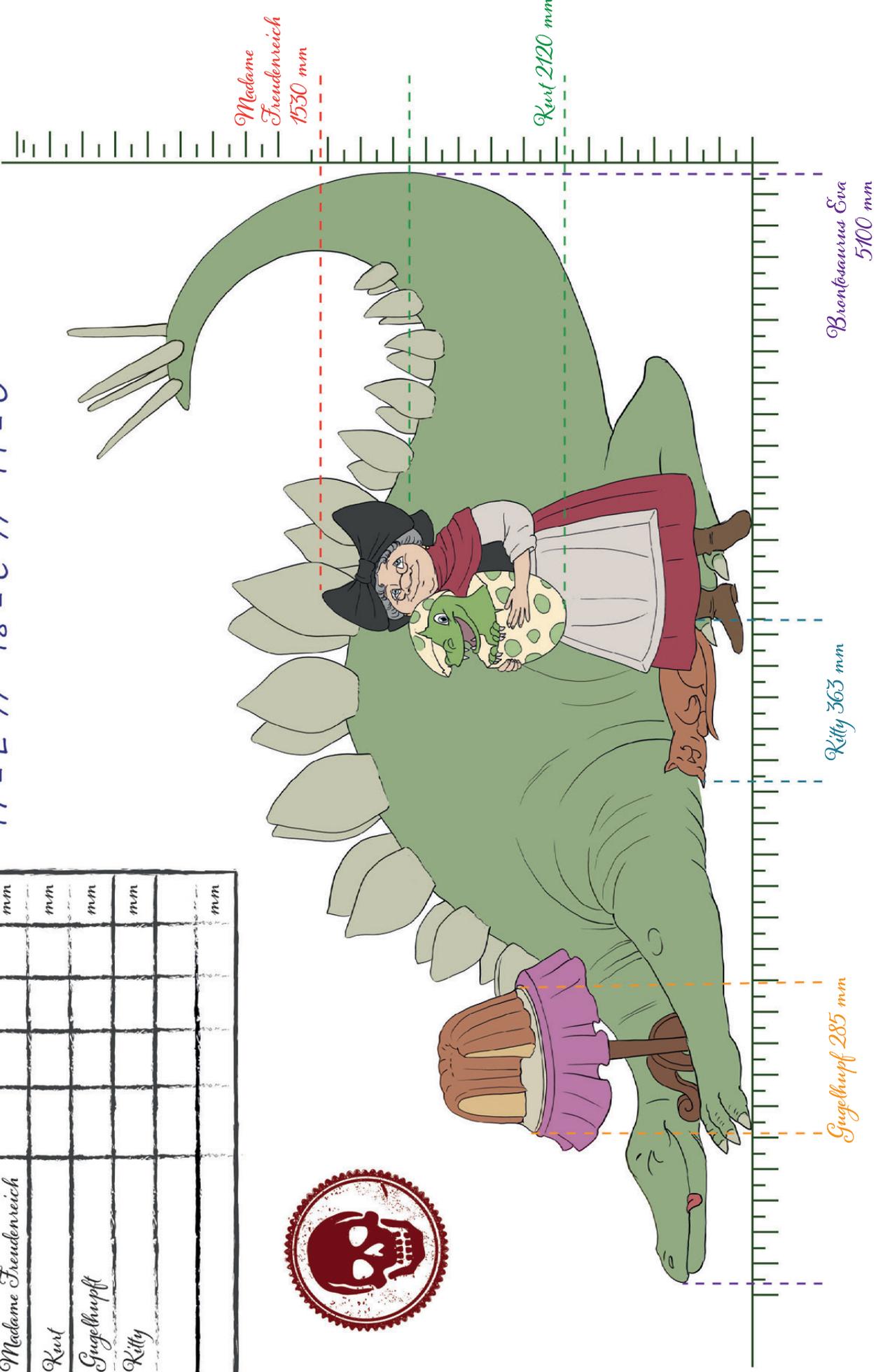


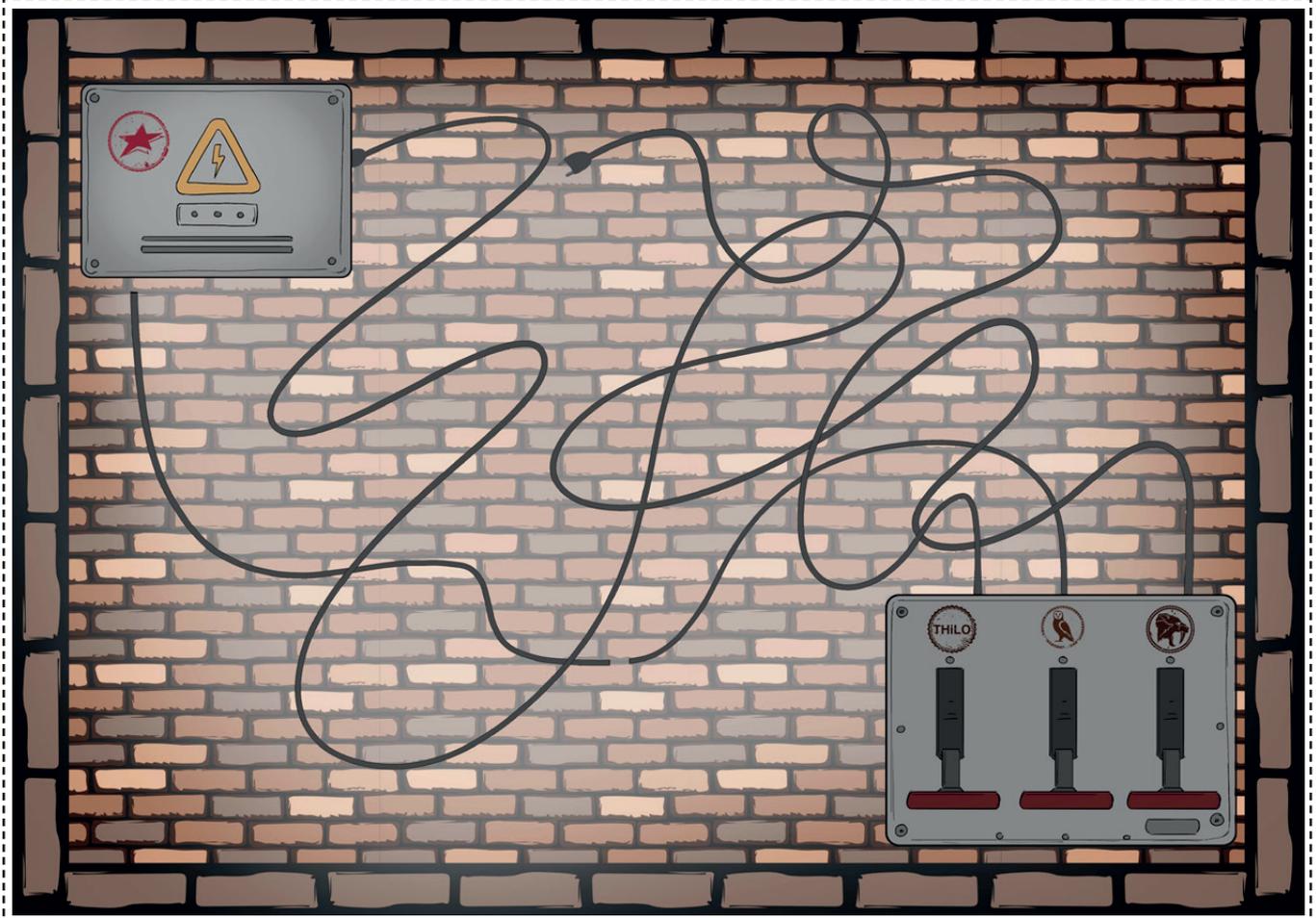
4x



Brontosaurus Eva	mm
Madame Freudenreich	mm
Kurt	mm
Gugelhuupf	mm
Kitty	mm
	mm

93 = W // 94 = U // 95 = G // 96 = A  
 97 = L // 98 = C // 99 = O





## HINWEISKARTE

- 1 Van Robbemond hat den Weg zum Tempel beschrieben wie ein Seefahrer: mit Uhrzeiten. Bei 12 Uhr musst du gerade nach oben laufen. Sammle dabei die Buchstaben unterwegs ein und hänge sie aneinander.
- 2 Welches Geheimnis über Batavia will euch der Gründer des ACE mitteilen? Und gibt es dabei einen Hinweis auf den Ort des letzten Rätsels?



## HINWEISKARTE

- 1 „Jedes Symbol steht für eine Zahl!“, ist Oliver sich sicher. „In die Spalte unter der Aufgabe können wir alles eintragen, was wir herausgefunden haben!“



## HINWEISKARTE

- 1 Bastelt den Zeppelin und fliegt damit über den Park. Die Beschriftung gibt euch Hinweise.
- 2 Wäre doch gelacht, wenn N nicht Nord bedeuten würde... Bei NO oder SW müsst ihr diagonal fliegen.



## HINWEISKARTE

- 3 Wo geht es nun weiter? Schaut, wo euer Zeppelin am Schluss steht und zieht mit dem Finger die Zeile entlang bis zum Rand. Welches Symbol ist dort? Das müsst ihr nun in der Wohnung suchen.



## HINWEISKARTE

- 1 Das sieht sehr knifflig aus, aber ihr kriegt es hin. Suche die Symbole der vier Worte und ersetze sie durch die richtigen Buchstaben.
- 2 Die Worte geben dir einen Hinweis, wo du einen wichtigen Buchstaben findest...



## HINWEISKARTE

- 1 „G könnte Generation heißen!“, kombiniert Belle. Oni nickt. „Und die Zahl dahinter meint den Namen, von links nach rechts gezählt.“
- 2 Oliver klatscht. „Wenn wir deren Anfangsbuchstaben aneinander reihen, dann wissen wir, wo es weitergeht!“



## HINWEISKARTE

- 1 Alle Gegenstände auf dem Bild wurden vermessen, tragt sie in die Tabelle ein und rechnet sie zusammen.
- 2 Immer zwei Ziffern stehen dabei für einen Buchstaben. Das nächste Rätsel ist also an einem Ort versteckt, der nur zwei Buchstaben hat.



## HINWEISKARTE

- 1 Da ihr kein Werkzeug dabei habt, könnt ihr zerschnittene Kabel nicht reparieren. Ein Kabel aber ist heil geblieben und führt vom Schalter bis zum Kasten. Folgt dem Kabel, m den Schalter umzulegen.



## RÄTSELKARTE

Yes! Ihr habt das letzte Rätsel in den Händen. Auf diesen Lagerplatz für den elektrischen Schaltplan wart ihr ohne van Robbmonds Hinweis niemals gekommen.

„Das ist der Sicherungskasten für den Mechanismus, der uns wieder freilässt“, erkennt Meistereinbrecher Connor sofort. „Wir müssen den Kabelsalat entwirren, damit wir wissen, welchen Schalter wir umlegen können.“

Es hilft alles nichts. Wenn ihr hier wieder rauswollt, müsst ihr den Kabeln folgen, um den richtigen Schalter zu finden.

Schon macht ihr euch an die Arbeit.



## RÄTSELKARTE

Mit neuem Mut klatscht ihr euch ab. Rätsel Nummer 1 ist gelöst. Bleiben nur noch neun... Zu viert lauft ihr in der unterirdischen Wohnung herum und sucht Ed Euromaus. Endlich habt ihr ihn gefunden, auf einem Plan.

„Das ist der Europa-Park von oben!“, erkennt Belle mit ihrem fotografischen Gedächtnis sofort. Der kleine Pfeil neben dem Voletarium fällt ihr natürlich auch auf.

Und dann gibt's da noch eine Windrose mit den Himmelsrichtungen, einen Zeppelin und die Hinweise mit N, O, W oder S...

Connor lächelt. Er hat da so eine Idee...



## RÄTSELKARTE

Oben auf dem Brief grinst euch eine Säbelzahnkatze an, unten das Logo von BONE. Connor hatte also recht, die Oberschurken haben euch in diese Falle gelockt.

Alex Malus, Tyron der Tyrann und ihr Chef, der Weiße Schatten, sind nicht dafür bekannt, besonders zimperlich zu sein. Ihnen macht es sogar Freude, euch leiden zu sehen. Doch diesen Gefallen wollt ihr ihnen nicht tun.

Ihr lest den Brief genau und Oliver hat sofort eine Idee, wie ihr die seltsame Rechenaufgabe daneben lösen könnt.



## RÄTSELKARTE

Grrrr! Ihr könnt BONE förmlich wiehern hören. Ihr fliegt kreuz und quer über den Park, nur um hier rauszukommen. Und dann ist das gesuchte Symbol auch noch ein Zeppelin...

„Na ja, gönnen wir ihnen den Spaß“, grummelt Connor. „Bisher schlagen wir uns nicht schlecht!“ Oni nickt. Sie hat die Zeppelinmarke auch bereits befunden. Dahinter findet ihr eine vergilbte technische Zeichnung.

„Die ist von den Eulensteins!“, jubelt Oliver sofort los. Und das Rätsel daneben hat er auch schon so gut wie gelöst. „Das ist der Hühnerleiter-Code, den beherrsche ich im Schlaf!“



## RÄTSELKARTE

Puh, das war knifflig. Aber, hey!, ihr seid ACE Scouts, keine Hobbydetektive. Unknackbare Rätsel müssen für euch erst noch erfunden werden! Hoffentlich haltet ihr es nicht bereits jetzt in den Händen...

Die Eule habt ihr an der Wand dieser unterirdischen Kammer entdeckt. Sie prangt auf dem Stammbaum der Eulensteins. Um den zu erkennen, muss man kein Genie sein, es steht ja drüber.

Aber was sollen diese Buchstaben und Zahlen bedeuten, die BONE auf das wertvolle Ölgemälde gekritzelt hat?



## RÄTSELKARTE

Es dauert eine ganze Weile, bis ihr das Fackel-Symbol in der Wohnung unter der Säbelzahnkatze findet.

Drei Fratzen grinsen euch an, richtig gruselig ist das! Darüber sind Worte eingraviert, aber in einer unbekannten Sprache.

„Das sind die Runen der Wikinger!“, erkennt Belle. „Die habe ich bei unserem letzten Besuch hier im Europa-Park am Eingang zur Wodan-Achterbahn gesehen.“

Zum Glück bekommt ihr auch gleich eine Übersetzungshilfe geliefert. Oliver lacht. „Zwei der Sätze sind absoluter Blödsinn“, weiß er bereits. „Der dritte aber macht absolut Sinn!“



## RÄTSELKARTE

ThiLO - der Name ist euch natürlich bekannt. „Das ist mein Lieblingsschriftsteller!“, jubelt Oliver - die anderen drei nicken.

Belle kombiniert: „Dann lasst uns bei den Büchern nach dem Symbol suchen!“

Yep, schon habt ihr es. Es stand ein wenig abseits all der anderen Bücher. Als ihr es öffnet, fällt euch ein Zettel entgegen - mit unverständlichen Zeichen darauf.

„Das ist die Abschrift eines Funkspruchs der Raumstation MIR“, erkennt Oni. „Aber die Übertragung war offenbar gestört, deshalb sind die Buchstaben unvollständig hier auf der Erde angekommen.“

Ihr seid euch sicher: Wenn ihr die Buchstaben vervollständigt, wisst ihr, wo ihr das nächste Rätsel suchen müsst.



## RÄTSELKARTE

Den Schlüssel habt ihr jedenfalls bald gefunden. Dort öffnet ihr die Klappe und stoßt auf Notizen von Madame Freudenreich.

„Das passt“, findet Oni. „Ob da ihr Gugelhupf-Rezept drauf ist?“

„Nein!“, schnauft Connor. „Wir müssen wieder rechnen. Oliver, dein Job.“

Dann merkt er, wie knifflig die Rechenaufgabe ist. Puh! Aber zusammen schafft ihr es!



## RÄTSELKARTE

Äh, stimmt das wirklich? Tatsächlich! Auf dem Örtchen, an den euch BONE mit diesem seltsamen Funkspruch geschickt hat, findet ihr den Schlüssel an der Wand kleben - und das nächste Rätsel.

„Boah!“, schwärmt Oliver. „Das ist ein Original-Dokument von Bartholomeus van Robbemond! Damals war er noch Schiffsjunge!“

Oliver kennt auch die Legende dazu: „Der Kapitän gab van Robbemond einen Auftrag. Er sollte alle Kisten im Lagerraum von einer Seite auf die andere tragen, um sie zu zählen. Dafür bekam er bis zum Abend Zeit.

Van Robbemond aber antwortete lachend: ‚Ich weiß bereits, wie viele Kisten es sind‘ - und bummelte den Rest des Tages durch den Hafen.“

Kriegt ihr das auch raus?



## RÄTSELKARTE

Belle ballt die Siegerfaust. Ihr seid nun schon eine ganze Weile hier unten in der Wohnung eingesperrt, aber ihr schlagt euch wirklich gut. Nur noch zwei Rätsel habt ihr vor euch, dann öffnet sich der Schacht wieder. Oder nicht...

„Weiter, weiter!“, feuert Connor euch an. Oni hat das Symbol mit der Schatztruhe bereits gefunden.

Dort wartet ein ganz besonders wertvolles Stück auf euch: Die Schatzkarte von Diablo Cortez über Batavia. Hier ist die Lage des Tempel eingetragen, in der van Robbemond den magischen Feuertiger gefunden hat.

Und van Robbemond war es auch, der ein paar wichtige Hinweise für euch versteckt hat...



## IMPRESSUM

Originalausgabe

© 2021 THiLO / MackNeXT

Die Figuren um "Die Fliegende Schule der Abenteurer" und die Storywelt sind urheberrechtlich geschützt sowie eingetragene Marken der Mack Media & Brands GmbH & Co.KG

Basierend auf einer Idee von: Michael Mack, Jörg Ihle, Tobias Mundinger

Konzept & Text: THiLO

Illustration: Nadine Schneider, Jennifer Lehmann

Redaktion: Anne-Kathrin Tintinger, David Ginnuttis, Wiebke Perkuhn, Melanie Müller

THiLO, 55126 Mainz, [www.thilos-gute-seite.de](http://www.thilos-gute-seite.de)

Unberechtigtes Kopieren, Weiterleiten von Teilen oder dem gesamten Buch ist eine Straftat wie Ladendiebstahl und hat rechtliche Konsequenzen.