

UNLOCK!

EPIC ADVENTURES

DIE SIEBTE VORSTELLUNG

LÖSUNG

Schwierigkeit:

**SPOILER-WARNUNG:
LEST DAS DOKUMENT NUR,
WENN IHR WIRKLICH NICHT
MEHR WEITERKOMMT!**

DER EINGANG



- Schaut euch die Kinotafel an, nachdem ihr das Filmplakat auseinandergefaltet und die Startkarte umgedreht habt: Ihr könnt drei Filmtitel und ihren jeweiligen Kinosaal sehen. Durch das Poster wisst ihr, dass ihr „Die letzte Nacht des Werwolfs“ sehen wollt, der in Saal 4 gezeigt wird.

Nehmt Karte .



4



- Puh, Saal 4 ist aber voll! Ihr findet trotzdem noch einen freien Sitz auf der linken Seite zwischen den Sitzen 42 und 44.

Euer Platz ist also die 43!

Nehmt Karte .



- Der Polizist sagt euch, dass der Eingang hinter ihm ist. Dreht die Karte um und ihr seht eine verborgene 6 auf der Tür.

Nehmt Karte .



- Öffnet die Maschine und klopft dreimal an die Tür, um euren Besuch anzukündigen, indem ihr dreimal hintereinander den Bildschirm berührt. Die Tür öffnet sich!

Nehmt Karte .



DAS HERRENHAUS

- Vergesst nicht den Schlüssel, den euch der Butler gibt!

Nehmt Karte .



DAS HERRENHAUS

- ▶ Wenn ihr der Beschreibung des Butlers folgt, gelangt ihr beim Raum mit der „+2“ an. Verwendet den Schlüssel: $13 + 2 = 15$. Nehmt Karte 15 .



- ▶ Kreuzt nicht die Strahlen, während ihr den Geist mit dem Staubsauger einsaugt: $51 + 15 = 66$. Nehmt Karte 66 .



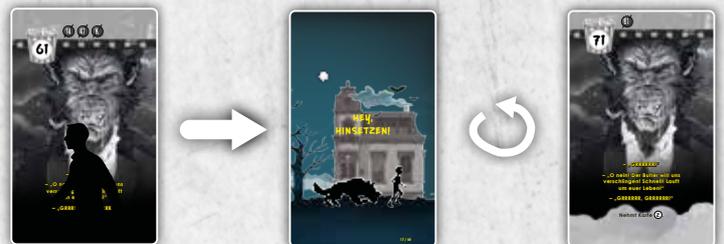
- ▶ Zeigt dem Butler das Laken, um ihm zu beweisen, dass es im Zimmer nicht spukt: $17 + 30 = 47$. Nehmt Karte 47 .



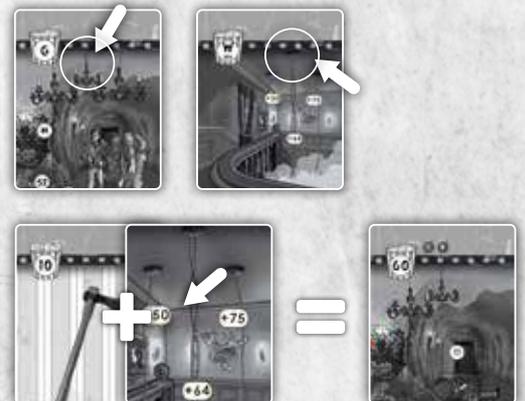
- ▶ Schaut euch das Gesicht des Butlers genauer an. Was, wenn er ein Werwolf ist? Ihr könntet seine wahre Natur wie im Buch (K) beschrieben im Vollmond-schein enthüllen: $47 + 14 = 61$. Nehmt Karte 61 .



- ▶ Ihr könnt die Leinwand nicht mehr sehen, weil dieser Hallodri im Weg steht. Ihr müsst ihn dazu bringen, sich wieder hinzusetzen. Nehmt die Karte, auf der „Hey, hinsetzen!“ steht.



- ▶ Nachdem ihr euch aufgeteilt habt, begegnet das linke Team Zombies, über denen Kronleuchter an Kabeln hängen. Das rechte Team kann mit den Informationen dieser Karte eines der Kabel durchtrennen. Beim linken Team ist der Kronleuchter mit zwei Kabeln hinter, beim rechten Team aber vor den anderen beiden Kronleuchtern. Das heißt, dass auch die anderen Kabel vertauscht sind und der Kronleuchter über den Zombies hängt an dem Kabel mit der „+50“. Benutzt die Axt, um dieses Kabel zu durchtrennen: $10 + 50 = 60$. Dann nimmt das linke Team Karte 60 .



DAS HERRENHAUS

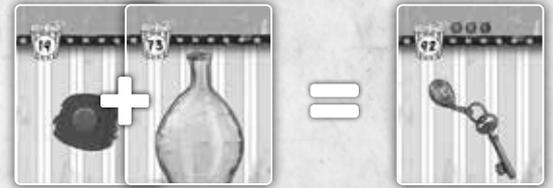
- Das rechte Team kann Maschine  öffnen. Wenn es dem anderen Team das Gemälde beschreibt, kann das linke Team das Gemälde mit der Nachricht „Auf dem Rücken des Wolfes“ in Verbindung setzen. Das heißt, dass das rechte Team das Gerät in Richtung Boden drehen muss. Dann nimmt das rechte Team Karte .



- Dieses Mal öffnet das linke Team eine Maschine und sieht Monde, die es dem anderen Team beschreibt. Dadurch kann das rechte Team beschreiben, welches Feld je Symbol in der Maschine gedrückt werden muss. Achtet dabei auf die richtige Reihenfolge! Nehmt Karte .



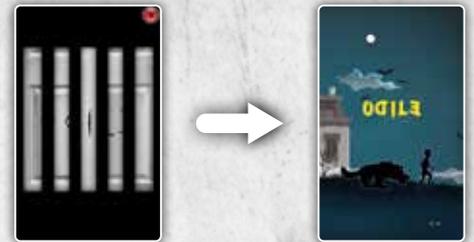
- Mit dem Magnet könnt ihr den Schlüssel aus der Vase holen:  +  = . Nehmt Karte .



- Oh nein, ihr habt kein Popcorn mehr! Holt euch schnell neues für euren leeren Eimer ():  +  = . Nehmt Karte .



- Öffnet Maschine . Bewegt euer Gerät, um durch das Gitter die Buchstaben 00113 zu erkennen. Sucht die Karte, auf deren Rückseite diese Buchstaben in der gleichen Ausrichtung stehen. Nehmt die Karte, auf der „00113“ steht.



- Benutzt den Schlüssel aus der Vase, um die Tür zu öffnen:  +  = . Nehmt Karte .



- Öffnet Maschine . Das sind die gleichen Kerzen wie auf dem Poster. Die Worte „Blut“ (rot) und „Frosch“ (grün) weisen auf die Farben der Kerzen hin, die ihr anzünden müsst. Nehmt Karte .

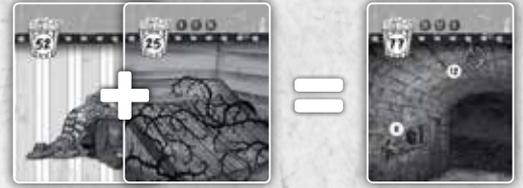


DAS HERRENHAUS

- ▶ Benutzt das Laken, um aus dem Fenster zu entkommen: $17 + 8 = 25$.
Nehmt Karte .



- ▶ Entfernt das Gestrüpp mit den Klingenhandschuhen des Butlers: $52 + 25 = 77$.
Nehmt Karte .



- ▶ Folgt den Anweisungen des Buchs (), um eine Falle aufzustellen. Hängt zuerst den Duschvorhang an die Seilrolle: $50 + 12 = 62$.
Nehmt Karte .



- ▶ Stellt das Hundefutter auf den Vorhang: $62 + 1 = 63$.
Nehmt Karte .



- ▶ Verbreitet den Geruch mit dem Ventilator: $25 + 63 = 91$.
Nehmt Karte .



- ▶ Ist das nicht ein sehr enttäuschendes Ende?
Nehmt die Karte, auf der „Wirklich? Das soll das Ende sein?“ steht.



DAS KINO

- ▶ Sortiert alle Karten (außer  und ) nach der kleinen Zahl unten rechts auf den Rückseiten, um ein Daumenkino zu erstellen.
Wenn ihr jetzt schnell durch alle Karten blättert, seht ihr nicht nur einen Wolf, der jemanden jagt, sondern auch, dass die Flugbahn des Mondes oben Ziffern bildet: eine 2, eine 6, und eine 0.
Öffnet Maschine  und wählt die Filmrolle 260.
Glückwunsch! Ihr habt das richtige Ende gefunden!

