UNLOCK!
TIMELESS ADVENTURES

DIE NOSIDE SHOW

LÖSUNG

SCHWIERIGKEIT:

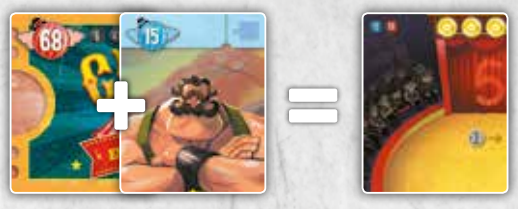
SPOILER-WARNUNG: LEST DAS DOKUMENT NUR, WENN IHR WIRKLICH NICHT MEHR WEITERKOMMT!

DER EINGANG

- Schaut euch das Neonschild in der App genau an. Während die meisten Buchstaben blinken und erlöschen, bleiben zwei erleuchtet. Sie bilden die Nummer 10.
  Nehmt Karte 10.

- Der Stempel der bärtigen Frau trägt die 8 und wird in das „Hier stempeln“-Feld neben der 6 auf die Eintrittskarte gestempelt. Die gestempelte Eintrittskarte zeigt dann die Nummer 68.
  Nehmt Karte 68.

- Habt keine Angst und gebt euer Ticket dem stärksten Mann der Welt:
  68 + 15 = 83.
  Nehmt Karte 83.



DIE SHOW

- Legt die Karten 83 und 33 so aneinander, dass sich die Manege bildet. Auf dem roten Vorhang seht ihr eine 56.
  Nehmt Karte 56.

- Die Jongleure betreten die Manege.
  Nehmt Karte 7.

DIE SHOW

- Jeder Jongleur hat seine eigenen Geräte. Der grüne jongliert mit Ringen, der gelbe mit Keulen und der rosa- und lilafarbene mit Bällen. Schaut euch nun nur die Geräte in den Farben des jeweiligen Jongleurs an: Die grünen Ringe bilden eine 2, die gelben Keulen ein + und die rosa und lila Bälle eine 61. 2 + 61 = 63.
  Nehmt Karte 63.

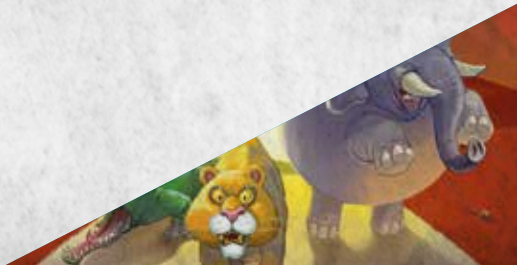
- Auf Karte 7 ist das Zirkus-Symbol in der unteren linken Ecke abgebildet. Steckt diese Karte in das Programmheft.

- Legt Karte 63 auf die Manege, dann könnt ihr an den Seiten die Nummern 34 und 62 erkennen.
  Nehmt die Karten 34 und 62.

- Wenn ihr Maschine 62 öffnet, seht ihr, dass der Clown traurig ist, weil er seine rote Nase vergessen hat.

- Öffnet Maschine 72 und wählt den Zirkuswagen des Clowns aus, um nach seiner Nase zu suchen. Das funktioniert erst, wenn ihr euch vorher den Clown (Maschine 62) angesehen habt.

- Öffnet wieder Maschine 62 und ihr seht, wie sehr er sich freut, seine Nase zurückzuhaben. Im Programmheft steht sein Spezialtrick: Drückt die Blume drei Mal und seine Nase ein Mal. Probiert es in der App aus! Die Wasserflecken bilden eine 58.
  Nehmt Karte 58.

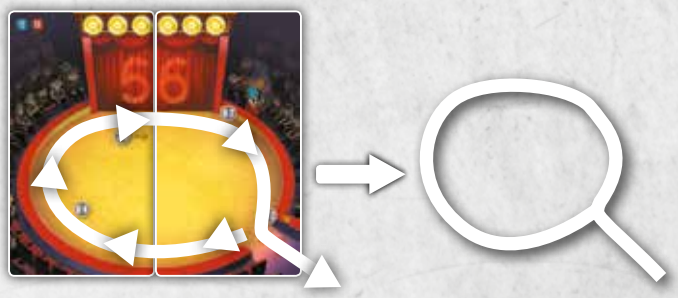


DIE SHOW

- Auf Karte 62 ist das Zirkus-Symbol in der unteren linken Ecke abgebildet. Steckt diese Karte in das Programmheft.

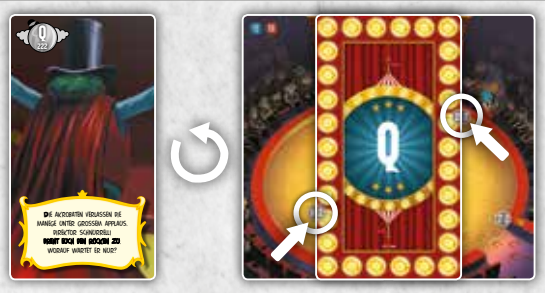
- Legt Karte 58 auf die Manege, dann könnt ihr eine 42 erkennen. Nehmt Karte 42.

- Denkt daran, Karte 58 wieder abzuwerfen.
  Im Programmheft steht, dass ihr den Weg der affigen Akrobaten in der Manege im Blick behalten sollt. Karte 42 besagt: „Die Akrobaten erscheinen in der Manege, drehen eine volle Runde und verlassen sie wieder da, wo sie hergekommen sind.“ Wenn ihr ihrem Pfad folgt, erkennt ihr den Buchstaben Q.
  Nehmt Karte Q.

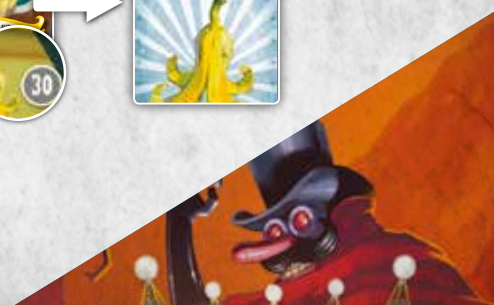


- Auf Karte 42 ist das Zirkus-Symbol in der unteren linken Ecke abgebildet. Steckt diese Karte in das Programmheft.

- Auf Karte Q dreht euch Direktor Schnurrelli den Rücken zu.
  Dreht die Karte um und legt sie auf die Manege, dann könnt ihr die Nummern 82 und 27 erkennen.
  Nehmt die Karten 82 und 27.



- Hebt die Bananenschale auf, die hinter dem Messerwerfer liegt.
  Nehmt Karte 30.



DIE SHOW

- Im Programmheft seht ihr, wie der Messerwerfer einen Fisch hält. Öffnet Maschine 72 und wählt das Aquarium aus.

  Nehmt Karte 22.

- Wenn ihr dem Messerwerfer die Schwertfische gebt (27 +18 = 45), sagt er euch, dass sie zu wabbelig sind. Schaut euch in Maschine 72 den Generator am Zaun einmal genau an.

  Nehmt die Karten 67 und 16.

- Der Generator muss mit Müll befüllt werden.
  Werft eure Bananenschale hinein: 16 + 30 = 46.

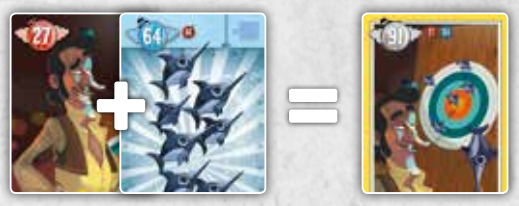
  Nehmt Karte 46.

- Nach einer Weile im Schockfroster sollten die Schwertfische hart werden.
  46 +18 = 64.

  Nehmt Karte 64.

- Gebt dem Messerwerfer die Schwertfische: 27 + 64 = 91.

  Nehmt Karte 91.



- Was ist die Punktzahl des Messerwerfers? Schaut euch Karte 82 an: 5 Punkte für einen Treffer in das Bullseye und 1 Punkt für den weißen Ring.

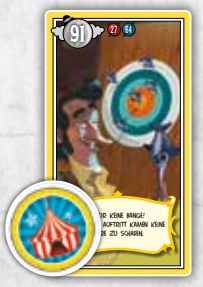
  Der dunkelblaue Ring bringt dementsprechend 2 Punkte, der hellblaue Ring 3 Punkte und der rote Ring 4 Punkte.

  Die Treffer auf Karte 91 bringen also folgende Punkte:
  1 + 1 + 3 + 5 + 2 = 12.

  Nehmt Karte 12.

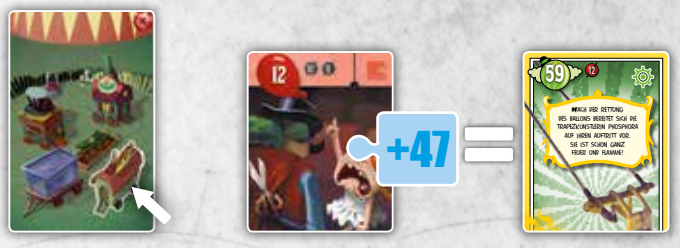
  Denkt daran, die Karten 82 und Q abzuwerfen!

- Auf Karte 91 ist das Zirkus-Symbol in der unteren linken Ecke abgebildet. Steckt diese Karte in das Programmheft.



DIE SHOW

- Jemand muss den weggeflogenen Ballon zurückholen. Das klingt nach einer Aufgabe für die Trapezkünstlerin. Öffnet Maschine 72 und wählt ihren Zirkuswagen aus: 12 +47 = 59.
  Nehmt Karte 59.

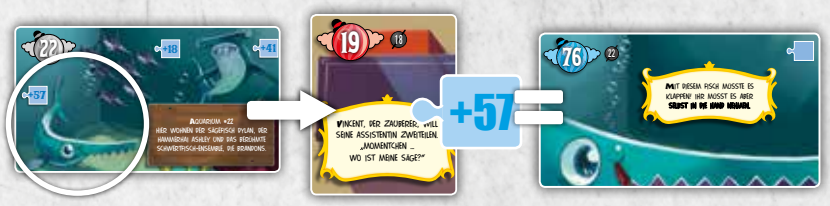


- Öffnet Maschine 59. Wenn ihr der Spur der Flammen genau folgt, könnt ihr eine 18 erkennen.
  Nehmt Karte 18.

- Auf Karte 59 ist das Zirkus-Symbol in der unteren linken Ecke abgebildet. Steckt diese Karte in das Programmheft.

- Die Nummer, die auf die (Karten-)Nummer 18 folgt, ist 19!
  Nehmt Karte 19.

- Der Sägefisch Dylan von Karte 22 sollte dem Zauberer helfen: 19 +57 = 76.
  Nehmt Karte 76.



- Haltet Karte 76 im richtigen Winkel an Karte 19. Wenn sie genau sitzt, könnt ihr mit der Rückseite eine 8 und mit der Vorderseite eine 5 erkennen.
  Nehmt Karte 85.

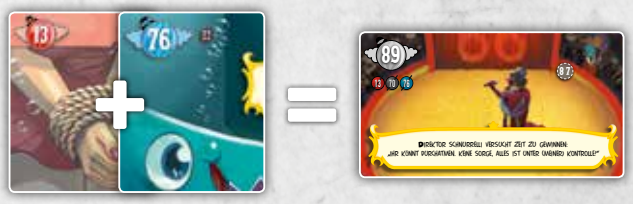
DIE SHOW

- Auf Karte 85 ist das Zirkus-Symbol in der unteren linken Ecke abgebildet. Steckt diese Karte in das Programmheft. (Vergesst nicht, Karte 75 zu nehmen.)

- Da ist offensichtlich ein Kaninchen im Zylinder des Zauberers (39). Öffnet Maschine 72 und wählt das Gemüsebeet aus. Ihr erhaltet eine Möhre.
  Nehmt Karte 31.

- Lockt das Kaninchen mit der Möhre aus dem Zylinder:
  39 + 31 = 70.
  Nehmt Karte 70.

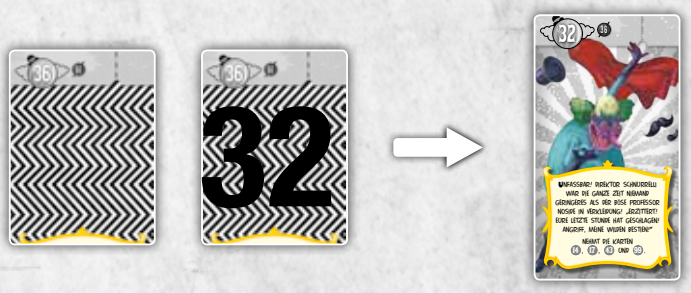
- Im Wassertank nutzt ihr erneut den Sägefisch, um Claudia zu befreien:
  13 + 76 = 89.
  Nehmt Karte 89.



- Legt Karte 89 auf die Manege, dann könnt ihr eine 66 erkennen.
  Nehmt Karte 66.

- Direktor Schnurrellis Augen sind sehr ausdrucksstark! Ihr könnt eine 36 erkennen.
  Nehmt Karte 36.

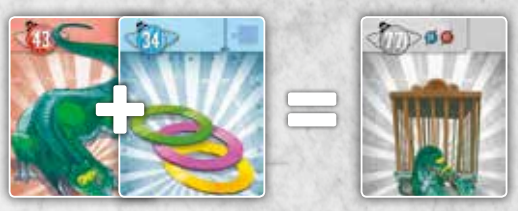
- Wenn ihr euch Karte 36 von weiter weg oder von der Seite anseht, solltet ihr eine 32 erkennen können.
  Nehmt Karte 32.



- Gebt dem Tiger mithilfe der schwarzen Farbe des Zauns seine Streifen zurück:
  14 + 67 = 81.
  Nehmt Karte 81.

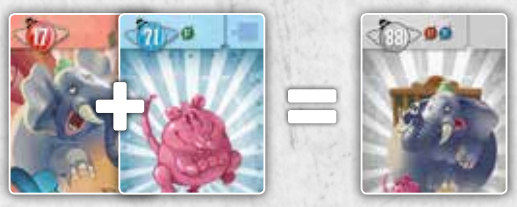
DIE SHOW

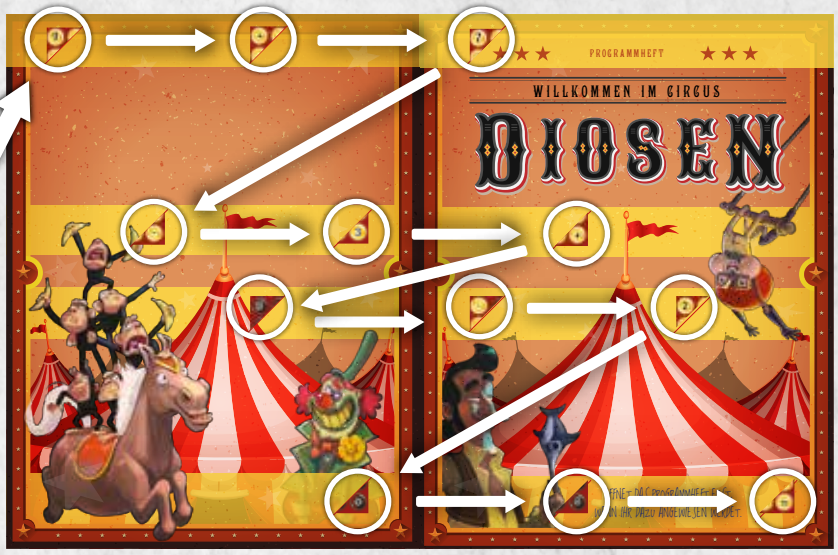
- Macht den Alligator mit den Ringen unschädlich: 43 + 34 = 77.
  Nehmt Karte 77.



- Öffnet Maschine 87 und fragt nach einem Ballon in Form einer Maus.
  Nehmt Karte 71.

- Erschreckt den Elefanten mit eurem Mausballon: 17 + 71 = 88.
  Nehmt Karte 88.

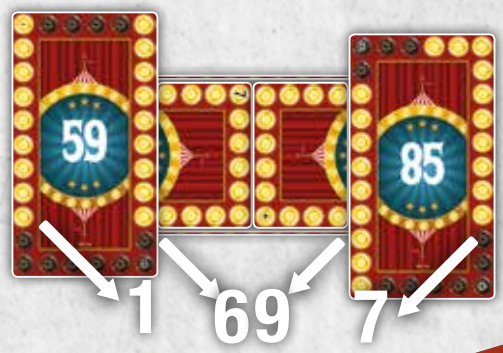




- Auf der Rückseite des Programmhefts könnt ihr entlang der gelben Streifen eine Rechnung ablesen. Beginnt mit dem „3 +“ des Pudels und rechnet so weiter: 3 + 9 + 7 – 3 + 6 – 2 + 4 = 24.
  Nehmt Karte 24.

- Öffnet Maschine 81 und sperrt die Tiere ein. Folgt dabei der Größe der Tiere oder der Kartennummern von klein nach groß (wie die Streifen des Tigers anweisen): 24, 77, 81, 88.
  Nehmt Karte 52.

- Nehmt die Karten aus dem Programmheft und folgt den Anweisungen zum Zusammenbau des Zirkuszelts. Wenn ihr euch das fertige Konstrukt von oben anseht und nur auf die leuchtenden Lampen achtet, könnt ihr den Code 1697 erkennen. Gebt 1697 in Maschine 52 ein.



Ihr habt es geschafft! Ihr habt den Zirkus gerettet!
Doch der teuflische Noside ist immer noch auf freiem Fuß …

Besucht uns auf www.spacecowboys.fr und www.asmodee.de.