

# UNLOCK!

## TIMELESS ADVENTURES

LÖSUNG

VERLOREN IM ZEITSTRAUDEL!

SCHWIERIGKEIT:

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

### WOHNZIMMER – ALCIBIADES TEMPUS – GEGENWART

- Nachdem ihr die Karten **72**, **58** und **35** genommen habt, solltet ihr euch die Standuhr genau ansehen: am Sockel ist eine 17 verborgen. Nehmt Karte **17**.



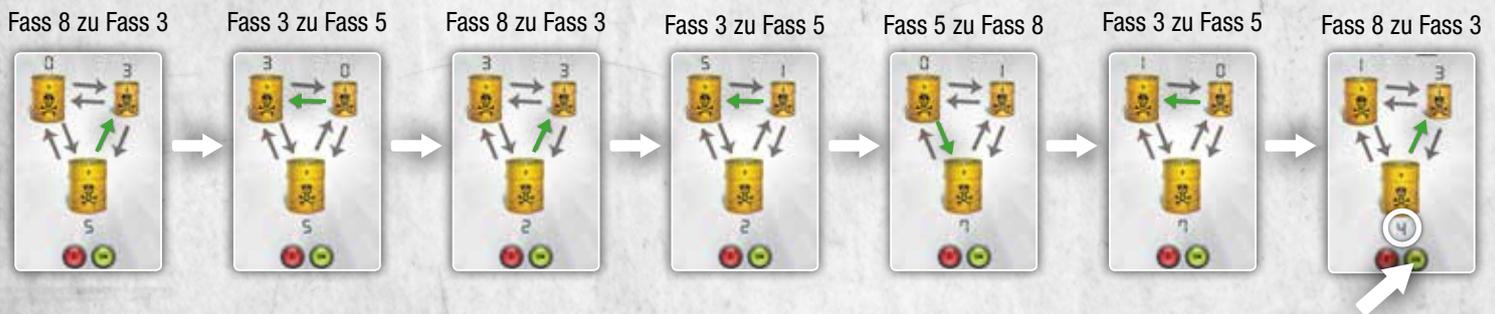
- Achtet darauf, Karte **1** zu nehmen, wie unten links auf Karte **79** angegeben ist.



- Die Nachricht von Alcibiades Tempus (**1**) besagt, dass ihr die exakt richtige Menge Treibstoff braucht, um die Maschine in Betrieb zu nehmen. Der roten Lichtleiste zufolge fehlen 4 Dekaliter.

Öffnet Maschine **58** und verteilt den Treibstoff von Fass zu Fass, bis ihr genau 4 Dekaliter in einem von ihnen habt.

Ihr müsst die **exakt richtige Menge** Treibstoff einfüllen.



- Füllt die Maschine mit den 4 Dekalitern:  $+50 + 21 = 71$ . Nehmt Karte **71**.



## WOHNZIMMER – ALCIBIADES TEMPUS – GEGENWART



- ▶ Öffnet Maschine **71**. Ihr müsst eine Jahreszahl eingeben. Die Nachricht von Alcibiades Tempus stand in einem Buch **79**, das 1900 veröffentlicht wurde. Stellt das Jahr 1900 in der Zeitmaschine ein.  
Nehmt Karte **11**.



## WOHNZIMMER UND GARTEN – VICTOR TEMPUS – 1900



- ▶ Dieser Schmetterling ist so wunderschön!  
Fangt ihn mit eurem Netz: **13** + **82** = **95**.  
Nehmt Karte **95**.



- ▶ Ups! Das ist der Schmetterlingseffekt.  
Stellt das Buch zurück in das Regal: **18** + **79** = **97**.  
Nehmt Karte **97**.



- ▶ Dem Zeitungsartikel **97** zufolge sind die Bücher der Schlüssel zu seinem Safe. Die Titel verweisen jeweils auf eine Zahl:
- Vivaldis **4** Jahreszeiten
  - Das Nichts ist **0**
  - Die **7** Todsünden (das zurückgestellte Buch)
  - Das Unendliche drehen ist **8** (das Unendlichkeitszeichen ist eine gedrehte 8)
  - Allein ist **1**

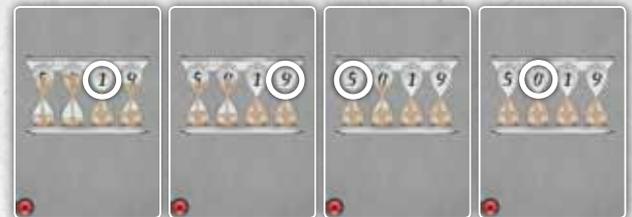
Gebt den Code 40781 in Maschine **33** ein.  
Nehmt Karte **Y**.



## WOHNZIMMER – ALCIBIADES TEMPUS – GEGENWART



- ▶ Öffnet Maschine **55**. Die Sanduhren müssen umgedreht werden. Aber wie? Dreht einfach euer Gerät (Tablet oder Handy) herum!  
Es erscheinen mehrere Zahlen, doch sie müssen noch in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Achtet darauf, in welcher Reihenfolge die Ziffern auftauchen: 1, 9, 5 und zuletzt die 0. Stellt das Jahr 1950 in der Zeitmaschine **71** ein.  
Nehmt Karte **24**.



## WOHNZIMMER UND GARTEN – HECTOR TEMPUS – 1950

- ▶ Im zugefrorenen Brunnen auf Karte **43** ist eine 12 verborgen.

Nehmt Karte **12**.



- ▶ Öffnet Maschine **69**. Die Anzahl an Noten, die ihr hören könnt, passt zur Melodie „Quartett für das Ende der Zeit“ (**40**).

Achtet jetzt auf die Schläge des Metronoms. Es markiert bestimmte Noten: 1, 9, 7 und 4.

Stellt das Jahr 1974 in der Zeitmaschine **71** ein.

Nehmt Karte **74**.



## WOHNZIMMER UND GARTEN – VICTOR TEMPUS – 1900

- ▶ Ein Loch in den wunderschönen Rasen graben ... warum eigentlich nicht?

$$54 + 14 = 68$$

Nehmt Karte **68**.



- ▶ Legt die Eichel, die ihr auf Karte **46** gefunden habt, in das Loch.

$$68 + 9 = 77$$

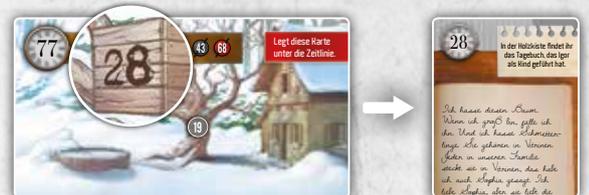
Nehmt Karte **77**.



## WOHNZIMMER UND GARTEN – HECTOR TEMPUS – 1950

- ▶ Auf der Holzkiste im Baum (**77**) seht ihr eine 28.

Nehmt Karte **28**.



- ▶ In Igers Tagebuch (**28**) lest ihr, dass der Junge Hilfe gebrauchen könnte.

Nehmt euer Taschenmesser (**26**) und ritzt etwas in den Baum (**19**).

$$19 + 26 = 45$$

Nehmt Karte **45**.



- ▶ Schreibt Sophias und Igers Initialen in das Herz und nehmt die Karten **I** und **S**.



- ▶ S und I können auch als 5 + 1 gelesen werden, und 5 + 1 = 6.

Nehmt Karte **6**.



## VERSCHIEDENE ZEITEN



- ▶ Öffnet Maschine **23** und redet mit dem Jungen. Fragt zuerst „Du bist Alcibiades, oder?“, antwortet ihm dann „Ja, Hector.“ Gebt ihm dann das Buch, das ihr in Victor Tempus' Safe gefunden habt

$$52 + 23 = 75$$

Nehmt Karte **75**.



- ▶ Es gibt eine wichtige Information auf Karte **75**: Die Anomalie liegt „genauso weit in der Vergangenheit wie in der ZUKUNFT.“ Ihr habt den Schmetterling im Jahr 1900 eingefangen. Befinden wir uns momentan z.B. im Jahr 2019, ist das also 119 Jahre her. Reist in diesem Fall 119 Jahre in die Zukunft!

$$2019 + 119 = 2138$$

Stellt das Jahr 2138 in der Zeitmaschine **71** ein.

Nehmt Karte **83**.



Falls ihr im Jahr 2020, 2021 oder irgendeinem anderen Jahr spielt, nehmt für die Berechnung immer das Jahr, in dem ihr spielt! Ihr werdet also in das Jahr 2140, 2142 usw. reisen.

- ▶ Entfernt mit dem Radiergummi den Kamin vom Grundriss und der Kamin verschwindet aus dem Wohnzimmer der Gegenwart. Das Papier, das zuvor im Kaminsims steckte, fällt zu Boden!

$$37 + 30 = 67$$

Nehmt Karte **67**.



- ▶ Es ist an der Zeit, das seltsame Gerät aus dem Brunnen zu holen.

$$12 + 10 = 22$$

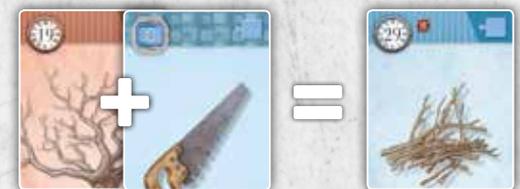
Nehmt Karte **22**.



- ▶ Sägt ein paar tote Zweige von der Eiche ab:

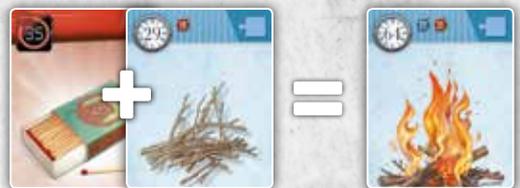
$$19 + 10 = 29$$

Nehmt Karte **29**.



- ▶ Entzündet ein Feuer: **35** + **29** = **64**.

Nehmt Karte **64**.



- ▶ Schmelzt den Eisblock: **22** + **64** = **86**.

Nehmt Karte **86**.



## VERSCHIEDENE ZEITEN



- ▶ Jetzt habt ihr den Chrono-Hopper und seine Bedienungsanleitung. Ihr müsst die Ursache für den Schmetterlingseffekt subtrahieren, nicht addieren. Der Schmetterling ist die Ursache, also:

$$86 - 70 = 16$$

Nehmt Karte **16**.



- ▶ Reist zurück in die Gegenwart, also in euer aktuelles Jahr! (2019, wenn ihr im Jahr 2019 spielt, 2020, wenn ihr im Jahr 2020 spielt, 2021, wenn es 2021 ist usw.) Stellt also das aktuelle Jahr in der Zeitmaschine **71** ein. Nehmt Karte **99**.

Alles ist wieder normal. Ihr habt noch genug Treibstoff für eine letzte Reise. Es ist Zeit, zurück in die Gegenwart zu reisen und den Professor zu treffen.

Falls das nicht funktioniert, überprüft das Jahr in eurem Gerät. Vielleicht ist es nicht aktuell!

- ▶ Die App wackelt seltsam und der Maschinen-Button blinkt. Drückt den Maschinen-Button. Es gibt 8 Knöpfe und 4 Dioden. Ihr müsst euch entscheiden, welche Knöpfe ihr drückt.

Seht euch im Wohnzimmer des Professors um: Es sind im Laufe des Abenteuers auf den gelegten Karten mehrere Schmetterlinge aufgetaucht. Schaut sie von links nach rechts an und beachtet ihre Farben:

Lila – Grün – Blau – Grün.

Drückt die entsprechenden Knöpfe in der Maschine.



Hinweis: Beim zweiten Schmetterling ist auch Schwarz möglich und beim vierten Schmetterling ist auch **Weiß** möglich.

Gratulation! Die Maschine wurde zerstört und die Zeitlinie ist wiederhergestellt.



Besucht uns auf [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr) und [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de).

