

# Chaos auf der Kirmes



## KIRMESEINGANG

- ▶ Legt als Erstes mit den Karten 84 und 22 den Zaun aneinander und schaut euch das Loch im Zaun genau an. Der Draht innerhalb des Lochs bildet eine 9.
- Nehmt Karte 9.



- ▶ Legt Karte 9 auf den Zaun (84 und 22). Aus der 22 wird eine 29.



- ▶ Ihr habt ein Loch gefunden. Jetzt müsst ihr noch irgendwie an das Ticket kommen, das dahinter liegt. Kombiniert den Spazierstock (13) mit dem Kaugummi (5), um sein Ende klebrig zu machen.  $13 + 5 = 18$ .

Nehmt Karte 18.



- ▶ Steckt den Spazierstock (18) durch das Loch im Zaun (29), um euch das Ticket zu holen.  $18 + 29 = 47$ .

Nehmt Karte 47.



## ERSTER BEREICH DER KIRMES

- ▶ Zeigt dem Sicherheitsmann am Eingang (50) euer Ticket (47), um die Kirmes zu betreten.  $50 + 47 = 97$ .

Nehmt Karte 97.



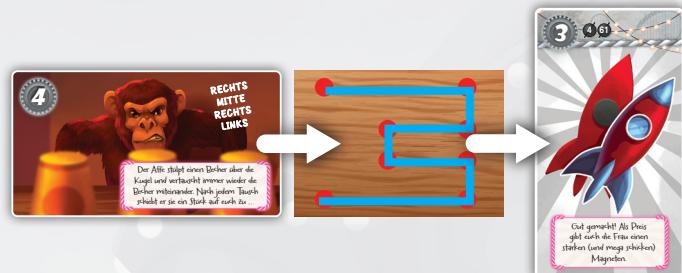
► Beginnt am Stand der Frau mit dem Hüttenspiel (19). Ihr fehlt ein Ohring, den ihr Affe gestohlen hat. Ihr seht den Ohring am Dach ihres Stands baumeln. Benutzt euer Blasrohr, indem ihr Maschine 70 öffnet, und zielt auf den Ohring. Pustet auf euer Gerät, um den Ohring zu erhalten (42). Gebt dann der Schaustellerin ihren Ohring zurück. (19 + 42 = 61).

Nehmt Karte 61.



► Die Kugel beginnt unter dem linken Becher. Auf Karte 4 seht ihr, wohin die Kugel mit jedem Tausch geschoben wird. Der Affe schiebt die Becher nach jedem Tausch auf euch zu, also bildet die Bewegung der Kugel die Zahl 3.

Nehmt Karte 3.



► Die einzige andere Attraktion, die ihr euch mit eurem einzelnen Ticket leisten könnt, ist das Entenangeln (30). Gebt euer Ticket (47) ab, um zu spielen.  $30 + 47 = 77$ .

Nehmt Karte 77.



► Ihr müsst noch eine orange Ente angeln. Richtet den Haken eurer Angel (78) auf die letzte orange Ente im Wasser (77) aus. Die orangen Enten bilden so eine 2.

Nehmt Karte 2.



► Euer Preis ist ein Teddy (2), doch das Interessanteste an ihm ist der Knopf auf seinem Bauch. Darauf könnt ihr eine 88 erkennen.

Nehmt Karte 88.



► Löst mit dem Knopf (88) die Münze, die sich im Schlitz des Greifautomats (1) verankert hat.  $1 + 88 = 89$

Nehmt Karte 89.



Mit dieser Münze (89) könnt ihr am Schalter (10) weitere Tickets kaufen.

$$89 + 10 = 99$$

Nehmt Karte 99.



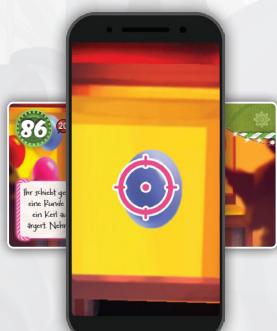
► Nun könnt ihr es euch leisten, euer Glück am Schießstand (20) zu probieren, denn das kostet 2 Tickets. Wenn die 3 Tickets, die abgebildet sind, 99 ergeben, ergeben 2 Tickets 66. Bezahl mit den 2 Tickets und schießt los.  $66 + 20 = 86$

Nehmt Karte 86.



► Öffnet Maschine 86. Bringt zwei Ballons zum Platzen. Dann taucht Doug auf und klaut euch eure letzte Patrone. Um den letzten Ballon zum Platzen zu bringen, schließt Maschine 86 und benutzt euer Blasrohr (Machine 70).

Ziel auf Karte 86 auf den letzten Ballon und pustet in euer Gerät. So sammelt ihr euer erstes Abzeichen.



► In diesem Moment hört ihr jemanden vor Wut schreien. Ihr kommt in den hinteren Bereich der Kirmes (69), wo ein Mädchen weint, weil Doug ihre Kreide zerbrochen hat. Außerdem sorgt ein Kabel in einer Pfütze für einen Kurzschluss, wodurch ein Teil der Kirmes geschlossen ist (56). Nutzt euren Spazierstock (18), um das Kabel aus der Pfütze zu ziehen und zu reparieren. So stellt ihr die Stromversorgung wieder her.  $69 + 18 = 87$

Nehmt Karte 87.



- Jetzt müsst ihr die Karten **87**, **56** und **69** anhand des Kabels zu einem Panorama aneinanderlegen, um den Strom zum geschlossenen Teil der Kirmes zu leiten. Wenn ihr euch die Form anseht, wie die Karten aneinanderliegen, merkt ihr, dass sich der Buchstabe J bildet. Nehmt Karte **J**, um den zweiten Bereich der Kirmes zu betreten.



## ZWEITER BEREICH DER KIRMES

- Die Schlange zum Riesenrad ist zu lang. Stattdessen wollt ihr bei Hau den Lukas eure „Stärke“ unter Beweis stellen (22). Öffnet Maschine **70**, um euer Blasrohr zu benutzen. Zielt auf die Glocke und pustet auf euer Gerät. Die Glocke läutet und ihr erhaltet ein Abzeichen der Stärke.



- Geht zu den Glücksspielautomaten (79). Ihr seid noch zu jung, um zu spielen, aber ihr bemerkt, dass der Name des Mannes Louka ist – ihm gehört wohl der Wohnwagen (36). Er hat ein Tattoo mit 4 Dinosauriern, die im Quadrat angeordnet sind. Haltet auf der Kirmes die Augen nach großen Luftballons in Dino-Form offen. Öffnet Maschine **36** und gebt die passenden Farben der Dino-Luftballons an den richtigen Ecken des Eingabefelds ein, um den Wohnwagen zu öffnen – oben links grün, oben rechts rot, unten links lila und unten rechts blau.

Nehmt Karte **92**.



- Im Wohnwagen (92) findet ihr ein Seil (14), eine Anleitung für den Greifautomaten (11) und eine laufende Wahrsage-Maschine. Oben auf dem Gehäuse ist ein euch wohlbekanntes Auge abgebildet. Folgt Zoltars Anweisung und drückt und haltet den Protokoll-Knopf in der App.

Nehmt Karte **A**.

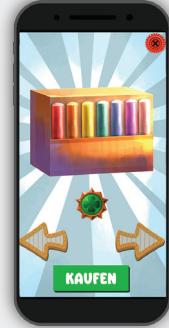


- Die Anleitung des Greifautomats (11) zeigt euch, wie ihr ihn mit einem Magneten bedienen könnt. Öffnet zuerst Maschine **80**. Die Maschine reagiert noch auf nichts. Haltet euer Gerät über den Magneten (3) und bewegt es langsam davon weg, um den Greifautomaten zu aktivieren. Drückt dann lange auf den roten Knopf, um den großen Preis zu erhalten: ein Glücks-Abzeichen.



► Ihr könnt eure Abzeichen benutzen, um Ashley wieder glücklich zu machen. Besucht den Stand, an dem ihr die Abzeichen gegen Preise eintauschen könnt (Maschine 60) und tauscht euer Glücks-Abzeichen gegen die Kreide ein.

Nehmt Karte 60.



► Gebt Ashley (69) die Kreide (+6).  $69 + 6 = 75$

Nehmt Karte 75.



► Ashley (75) möchte euch eine Fahrt ausgeben. Mit den drei Tickets in ihrer Tasche könnt ihr in die Geisterbahn (16).  $75 + 16 = 91$

Nehmt Karte 91.

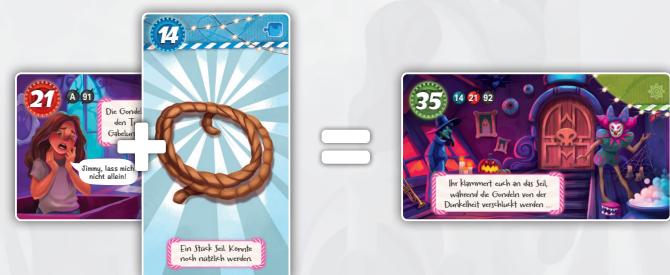
► Um auf die Geisterbahn zu kommen, müsst ihr Zoltars Vorhersage (4) verstehen. Geht die Buchstaben durch, die mit einem kleinen Herz markiert sind. Sie bilden das Word „Subtrahieren“. Außerdem ist die Unterschrift von „Zoltar“ teilweise verblichen, sodass nur noch die Zahl 70 deutlich erkennbar ist. Die Anweisung ist also „Subtrahieren“ und „70“. Befolgt ihr das, erhaltet ihr  $91 - 70 = 21$ .

Nehmt Karte 21.



► Ihr steigt also in die Geisterbahn (21), doch schon bald werden die Gondeln getrennt. Um nicht von Ashley getrennt zu werden, werft ihr ihr das Seil (14) zu.  $21 + 14 = 35$

Nehmt Karte 35.

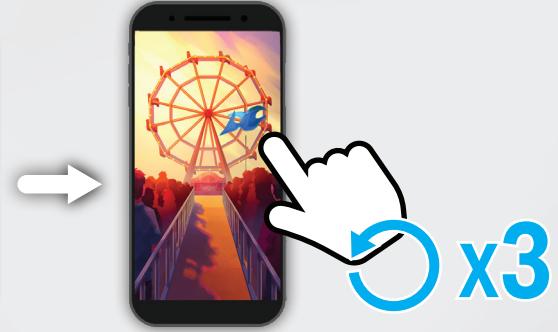


► In Maschine 35 fahrt ihr durch mehrere Tunnel, die sich gabeln (nach links oder rechts). Ihr müsst 5 Mal hintereinander die richtige Richtung wählen, um wieder aus der Geisterbahn hinaus zu kommen. Doch wie wählt ihr die richtige Richtung? An jeder Gabelung könnt ihr gewisse Soundeffekte hören (das Lachen eines Clowns, das Kichern einer Hexe, das Blubbern eines Kessels, eine Trompete usw.). Jedes Geräusch gehört zu einem Objekt auf Karte 35, und die Seite, auf der das Objekt steht, zeigt die Richtung an, die ihr an der Gabelung wählen müsst. (Beispiel: Der Clown steht rechts, wenn ihr also sein Lachen hört, müsst ihr den rechten Weg wählen). Fahrt durch die Geisterbahn und erhaltet euer Abzeichen des Muts.



- Ihr wollt auch auf dem Riesenrad (45) fahren. Es ist viel los, also müsst ihr etwas warten – ungefähr 3 Umrundungen lang. Öffnet Maschine 45 und dreht das Riesenrad mit eurem Finger 3 Runden gegen den Uhrzeigersinn.

Nehmt Karte 26.



- Ihr seid als Nächstes dran. Der Schausteller sagt euch, in welche Gondel ihr einsteigen müsst – nicht die nächste, sondern die danach. Die sichtbaren Teile der Gondelnummern helfen euch. Die untere Gondel hat eine zweistellige Nummer, die mit 7 beginnt. Die obere Gondelnummer endet mit einer 2. Die Gondel hinter dem Baum ist also die 72 und die untere die 73, doch sie ist kaputt, und ihr könnt nicht einsteigen. Ihr wartet also auf Gondel 74.

Nehmt Karte 72.



- Von hier oben (72) habt ihr eine herrliche Aussicht und könnt – nachdem ihr die Durchsage zum vermissten Adam gehört habt – Ausschau nach ihm halten. Er trägt rote Schuhe und eine rote Kappe. Ihr erinnert euch, dass ihr ihn an dem Stand gesehen habt, an dem ihr eure Abzeichen gegen Preise tauschen könnt (60). Er hat zwei Ballons, einen roten und einen blauen, so könnt ihr ihn auf Karte 72 leicht identifizieren (er steht mittig am linken Rand). Führt ihn zum Zuckerwatte-Stand: Sein Weg bildet eine 51.

Nehmt Karte 51.



#### DEN HAUPTPREIS ABSTAUBEN

- Folgt der Anweisung auf Karte 51 und sammelt euer Glücks-Abzeichen ein, indem ihr ein Mal lange auf das entsprechende Abzeichen-Symbol in der App drückt.

Jetzt habt ihr alle Abzeichen, die ihr braucht! Macht euch auf den Weg zum Preis-Stand! Öffnet Maschine 60. Blöderweise taucht Doug schon wieder auf, schnappt sich eure Abzeichen und bindet sie an einen Ballon. Sie fliegen davon und bleiben in der Big-8-Achterbahn hängen.

Nehmt Karte 32.



- Gebt dem alten Mann (+18) seinen Spazierstock (13). Zum Dank gibt er euch ein bisschen Geld.  $13 + 18 = 31$

Nehmt Karte 31.



- Kauft mit dem Geld (31) neue Tickets am Schalter (10).  $31 + 10 = 41$

Nehmt Karte 41.



► Wo ist bloß der Eingang zur Big-8-Achterbahn? Auf der Rückseite der Karten seht ihr, dass die 8 größer als die anderen Zahlen gedruckt ist. Das ist die Big 8! Deckt diese Karte auf, um zum Schalter der Big-8-Achterbahn zu kommen.

Nehmt Karte 8.



► Ihr braucht genau 8 Tickets für die Achterbahn. Auf Karte 41 seht ihr 7 Stück. Zum Glück habt ihr zusätzlich noch ein Ticket auf Karte 47! Gebt der Frau am Schalter der Achterbahn (8) alle 8 Tickets.  $41 + 47 + 8 = 96$

Nehmt Karte 96.



► Bei eurer Achterbahnfahrt (96) seht ihr links den Ballon mit euren Abzeichen, den Doug hat fliegen lassen. Ihr müsst ihn mit eurem Blasrohr zum Platzen bringen, aber achtet auf eure Geschwindigkeit! Öffnet Maschine 70 und richtet das Blasrohr etwas links vom Ballon aus, damit der Schuss trifft. Der Ballon platzt und Ashley sammelt unten eure Abzeichen auf.



► Kehrt zum Preis-Stand zurück, indem ihr Maschine 60 öffnet. Als ihr ankommt, erfahrt ihr, dass der Megatron geklaut wurde! Enttäuscht gesellt ihr euch zu Ashley (41) und seht, dass sie ein Einhorn gemalt hat. Moment, war da nicht ein Einhorn als Preis verfügbar? Öffnet Maschine 60 und kauft das Einhorn als Geschenk für Ashley.



Glückwunsch! Auf Ashleys Gesicht macht sich ein strahlendes Lächeln breit! Ihr genießt diesen Moment an ihrer Seite, während der ereignisreiche Tag sich dem Ende neigt. Ihr verabredet euch, am nächsten Wochenende etwas gemeinsam zu unternehmen.