

**UNLOCK!**  
GAME ADVENTURES

**LÖSUNG SHEFT**



**WICHTIG: NUR LESEN, WENN IHR  
NICHT WEITERKOMMT.**

---

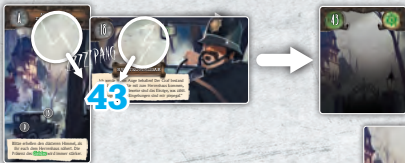
**LEST DIESES HEFT ERST, WENN IHR IM  
ABENTEUER FESTSTECKT UND  
EUCH DIE HINWEISE ODER LÖSUNGEN  
IN DER APP NICHT WEITERHELFFEN  
ODER WENN IHR DAS ABENTEUER  
BEREITS ABGESCHLOSSEN HABT.**





## Auf dem Weg zum Herrenhaus

- Ihr seid im Wagen des Hauptkommissars auf dem Weg zum Herrenhaus. Lest die Dokumente, die euch der Graf zugeschickt hat (🔍). Habt ihr den Blitz auf Karte **A** gesehen, der wie eine 4 aussieht? Und den auf Karte **18**, der wie eine 3 aussieht? **Nehmt Karte **43****.



- Mithilfe von Maschine **43** könnt ihr euch Karte **43** ansehen. Wenn es blitzt, erscheint dort eine 10 auf dem Tor. **Nehmt Karte **10****.



Habt ihr in den Rückspiegel geschaut? Die Nummer ist gespiegelt, es ist also keine 08, sondern eine 80. Der Geist versucht zum ersten Mal, mit euch zu kommunizieren. **Nehmt Karte **80****.



## Das Herrenhaus

- Die Haushälterin (**12**) begrüßt euch und führt euch durch das Herrenhaus. Nutzt den Grundriss (🔍), um die Räume korrekt auszulegen:





- Der Salon (10) ist ganz unten (wie im Grundriss zu sehen).
- Der einzige Raum, der rechts direkt mit dem Salon verbunden ist, ist das Herrenzimmer (20).
- Das Schwimmbecken (70) befindet sich im Zentrum des Herrenhauses, wo auch der Hauptkommissar (90) auf euch wartet.
- Die Küche (40) liegt auf der zum Salon gegenüberliegenden Seite des Schwimmbeckens, also ganz oben.
- Die Schlafkammer (50) ist nicht direkt mit der Küche verbunden, sie muss also einer der Räume sein, die mit dem Salon verbunden sind. Da das Herrenzimmer rechts ist, muss die Schlafkammer links sein.
- Um zum Badezimmer (60), zu gelangen, muss man das Glashaus und dann die Küche durchqueren. Da das Badezimmer nicht neben der Schlafkammer ist, muss es oben rechts sein.
- Der letzte fehlende Raum ist das Glashaus (30), das oben links sein muss.



- Ihr sucht nach dem Geist. Wenn ihr euch die ausgelegten Karte zusammen anschaut, könnt ihr eine grünliche Präsenz erkennen, die über alle Karten hinweg eine 0 bildet.

Nehmt Karte .






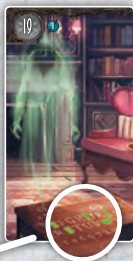
## Die ersten Visionen: Der ORT

- Der Geist taucht vor euren Augen auf. Föhrt ihn zum Ouija-Brett im Salon, um mit ihm zu kommunizieren:

$$\text{10} + \text{9} = \text{19}$$



- Der Geist zeigt auf die Buchstaben E, I, L, S und W, ihr kennt aber die richtige Reihenfolge nicht. Doch er buchstabiert seinen Namen. Der einzige passende Name auf Karte  ist LEWIS. Föhrt in der App den Zeiger auf dem Ouija-Brett (Maschine ) nacheinander über die Buchstaben L-E-W-I-S und ihr empfangt eure erste Vision zum ORT: Karte .



► Der Geist scheint überall im Herrenhaus seltsame Hinweise hinterlassen zu haben. Legt die Murmeln (U) für den Moment beiseite. Ihr habt bestimmt schon bemerkt, dass auf allen Autos Zahlen stehen. Außerdem haben die Autos die gleichen Farben wie die Klangstäbe des Xylofons (88), das wiederum selbst die Form eines Autos hat:

► Auto 1 im Glashauss (30) ist grün.

Auto 2 in der Vision aus dem Rückspiegel (80) ist gelb.

Auto 3 auf dem Poster in der Schlafkammer (50) ist grün.

Auto 4 auf dem Boden der Schlafkammer (50) ist orange.

Auto 5 im Regal im Herrenzimmer (20) ist pink.

Spielt in der App die Noten in dieser Reihenfolge auf dem Xylofon (Maschine 88): Grün, Gelb, Grün, Orange und Pink.

Dadurch zieht ihr erneut die Aufmerksamkeit des Geistes auf euch und ihr empfangt die zweite Vision zum ORT: Karte (32).



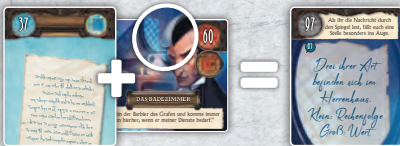
► Ihr habt nun beide Visionen zum ORT empfangen. Sprecht mit dem Hauptkommissar (U), um ihm eine Antwort zu geben. Wählt das BADEZIMMER. Daraufhin erhaltet ihr von ihm einen Polizeibericht (R) und eine unverständliche Nachricht (37).



WASSER/BLAU + SEIFENBLÄSEN/BLAU → BADEZIMMER



► Da die Nachricht spiegelverkehrt geschrieben ist, könntet ihr sie in einem Spiegel besser lesen. Praktischerweise gibt es einen im Badezimmer: **60** + **37** = **97**. Nehmt Karte **97**.



► „Drei ihrer Art befinden sich im Herrenhaus.“ Vielleicht sind euch ja schon die drei Uhren im Herrenhaus aufgefallen, die alle eine andere Uhrzeit zeigen. Die Zeiger geben euch wichtige Informationen zur Kombination des Tresors (**6**): Die großen Zeiger sagen euch, aus welchen Werten die Kombination besteht und die kleinen Zeiger geben euch die Reihenfolge für die Kombination an.

- Die Uhr in der Küche (**40**) bestimmt den ersten Wert (der kleine Zeiger zeigt auf die 1). Ihr großer Zeiger zeigt auf die 4.
- Die Uhr in der Schlafkammer (**50**) bestimmt den zweiten Wert (der kleine Zeiger zeigt auf die 2). Ihr großer Zeiger zeigt auf die 2.
- Die Uhr im Herrenzimmer (**20**) bestimmt den dritten Wert (der kleine Zeiger zeigt auf die 3). Ihr großer Zeiger zeigt auf die 1.

Die Tresorkombination ist also 421. Nehmt Karte **22**.





- ▶ Als ihr die Medaille (+3) wieder an ihren eigentlichen Platz im Herrenzimmer hängt, taucht der Geist auf:

$$20 + 3 = 23. \text{ Nehmt Karte } 23.$$

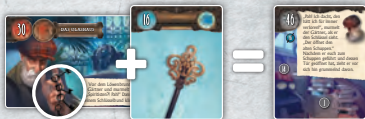
- ▶ Lest die Informationen in Maschine 23 möglichst genau. Einer von euch kann euch helfen, die Kartennummer der nächsten Vision herauszufinden. Er kann eure Fragen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Die gesuchte Karte ist Karte 24. Ihr seid auf Karte 23 und steht also wortwörtlich kurz vor der nächsten Vision.



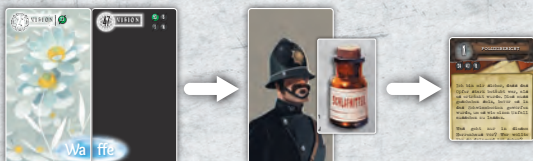
- ▶ Der Gärtner im Glashaus ist gleichzeitig der Schlüsselhüter des Herrenhauses und kann euch bestimmt sagen, was der Schlüssel öffnet:  $30 + 16 = 46$ . Nehmt Karte 46.

- ▶ Im Schuppen angekommen findet ihr den dritten Teil der OBJEKTE (J). Legt die Karte zwischen die Karten B und N. Wenn ihr das Pendel (53) über diese 3 Karten haltet, schwingt es aus und bildet die Zahlen 4 und 7.

Nehmt Karte 47.



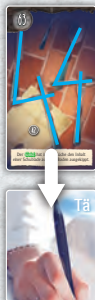
- ▶ Ihr habt nun beide Visionen zur WAFFE empfangen. Sprecht mit dem Hauptkommissar (👮) und wählt das Schlafmittel. Der Hauptkommissar gibt euch den nächsten Teil seines Polizeiberichts. **Nehmt Karte** (🔪).



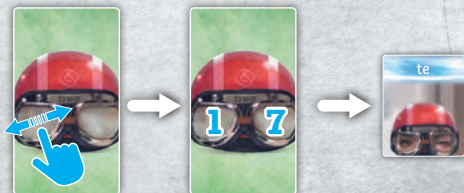
**BLUMEN/PFLANZEN + SCHWARZ/NACHT → SCHLAFMITTEL**

## Die letzten Visionen: Der TÄTER

- ▶ Kurz darauf hört ihr ohrenbetäubenden Lärm aus der Küche. **Nehmt Karte** (63).
- ▶ Der Geist hat euch eine verborgene Botschaft in der Küche hinterlassen: Das verstreute Besteck auf dem Boden (63) bildet eine 44. **Nehmt Karte** (44).



- ▶ Im Schuppen habt ihr einen eingestaubten Rennfahrerhelm (14) gefunden. Wenn ihr in der App die Gläser sauber wischt, empfangt ihr eine weitere Vision vom Geist. **Nehmt Karte** (17).



- Auf der herausgerissenen Tagebuchseite werden Bücher erwähnt. Lewis' Lieblingsbücher stehen im Regal. Ihr gebet euch mit der Seite sofort in den Salon:

**10** + **42** = **52**. Nehmt Karte **52**.

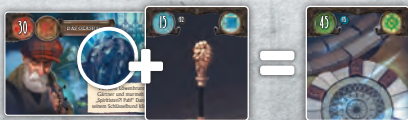


- Lewis hat Folgendes geschrieben: „Der Hebel ist hinter meinen Lieblingsbüchern im Regal versteckt“. Aus eurer bisherigen Ermittlung könnt ihr folgern, dass Autos sein Lieblingshobby sind. Nehmt immer den ersten Buchstaben der Bücher über Autos:

**F**antastische Automobile und wo sie zu finden sind; **Ü**ber die Entstehung der Wagen; **N**achts unter der Autobrücke; **F**ahrenheit 250 – Woran Sie gutes Motoröl erkennen; **Z**weitausend Meilen über die Straße; **E**ne, mene, Piste – Wie Sie Ihr Kind zum Autonarren erziehen; **H**omo Raser; **N**ur über meine Weiche – Familie Baker gegen die Automobilindustrie. Dadurch erhaltet ihr das Wort FÜNFZEHN. Nehmt Karte **15**.



- Der Knauf des Hebels, der hinter den Büchern versteckt war, hat die Form eines Löwenkopfes. Es ist also zu vermuten, dass er etwas mit dem Löwenbrunnen im Glashaus zu tun hat: **30** + **15** = **45**. Nehmt Karte **45**.

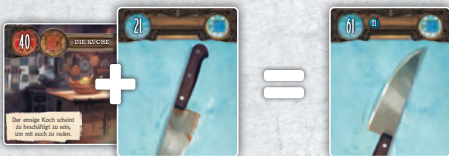




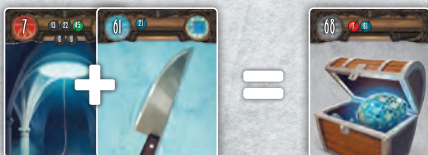
- Der Löwenbrunnen hat sich zur Seite bewegt und eine steinerne Bodenplatte mit Elementarsymbolen (45) offenbart. Das Buch „Elementarmagie“ wurde zwar gestohlen (vgl. Karte 42), aber der Geist hilft euch durch die Murmeln (11). Die Symbole müssen so angeordnet werden, wie die Murmeln es vorgeben. **Nehmt Karte 7.**



- Um das stumpfe Messer verwenden zu können, müsst ihr es zuerst wetzen. Geht zum Koch, der euch dabei hilft:  $40 + 21 = 61$ . **Nehmt Karte 61.**




- Nutzt das gewetzte Messer, um das Seil, mit dem die Truhe zugeknötet ist, zu zertrennen:  $7 + 61 = 68$ . **Nehmt Karte 68.**








- Ihr habt einen wertvollen Schatz gefunden: ein Fabergé-Ei! Als ihr es berührt, empfangt ihr eine dritte Vision.

**Nehmt Karte** 



- Ihr habt nun alle drei Visionen zum TÄTER empfangen. Sprecht mit dem Hauptkommissar () . Durch die Tagebuchseite () habt ihr vielleicht schon herausgefunden, dass es zwei Täter gibt. (Jemand, der nicht Lewis war, hat eine rote Notiz an eine weitere Person geschrieben.) Mithilfe der Visionen könnt ihr sie identifizieren: die Haushälterin (braune Augen, Ring, rote Schrift) und der Koch (blaue Augen, Essen, Tagebuchseite aus der Küchenschublade). Wählt beide Täter und bestätigt eure Eingabe.

**Nehmt Karte** 



**RING /  
ROTE  
SCHRIFT**

**+**

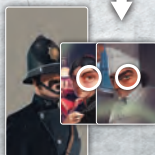
**BRAUNES  
AUGE /  
FRAU**


**BLAUES  
AUGE /  
MANN**

**+**

**ESSEN/  
GIFT**

**HAUSHÄLTERIN  
KOCH**





**Dank eurer ungeheuren  
Talente als Spiritisten und eurer  
genialen Auffassungsgabe beim  
Interpretieren der Visionen aus  
dem Jenseits konntet ihr dem  
Hauptkommissar helfen, die Täter  
festzunehmen. Lewis' Geist kann  
nun in Frieden ruhen.**

**GUT GEMACHT!**



**WICHTIG: NUR LESEN, WENN IHR  
NICHT WEITERKOMMT.**



**LEST DIESES HEFT ERST, WENN  
IHR IM ABENTEUER FESTSTECKT  
UND EUCH DIE HINWEISE ODER  
LÖSUNGEN IN DER APP NICHT  
WEITERHELFFEN ODER WENN  
IHR DAS ABENTEUER BEREITS  
ABGESCHLOSSEN HABT.**