

A stylized graphic featuring a black silhouette of a person in a running pose, positioned as if jumping over a dark silhouette of a city skyline. The background consists of several diagonal grey stripes. The text 'TAG 24' is written in large, bold, red capital letters across the center of the image, partially overlapping the runner and the skyline.

TAG 24

ER IST WIEDER DA

Auflösung



Du bist Privatdetektiv Max Riddelmann, der an Heiligabend mit einer Flasche Whisky in seinem Büro sitzt und die Zeit totschlägt. Da schiebt jemand einen Umschlag unter der Tür durch...

Nimm den **Umschlag** und öffne ihn. Darin findest du einen **Brief** von Mr. Xmas, dem verrückten Weihnachtsmann, der damit droht, allen das Fest zu verderben, falls es dir nicht gelingt, ihn rechtzeitig aufzuhalten. Ebenfalls im Umschlag liegen ein **Buchstabenraster**, eine **Skizze** und drei **Spielkarten**.

Nimm den **Buntstift** vom Tisch. Öffne die Schublade am Schreibtisch und nimm die **Schere**.

Benutze den **Buntstift** mit dem **Buchstabenraster**. Du kannst jetzt einzelne Buchstaben markieren.

Im Raster verstecken sich, rückwärts gelesen, die jeweils ersten Strophen der Weihnachtslieder „O du fröhliche“ und „O Tannenbaum“. Die Texte sind durch zusätzliche Buchstaben unterbrochen.
Markiere entweder die überzähligen Buchstaben oder die Liedtexte.

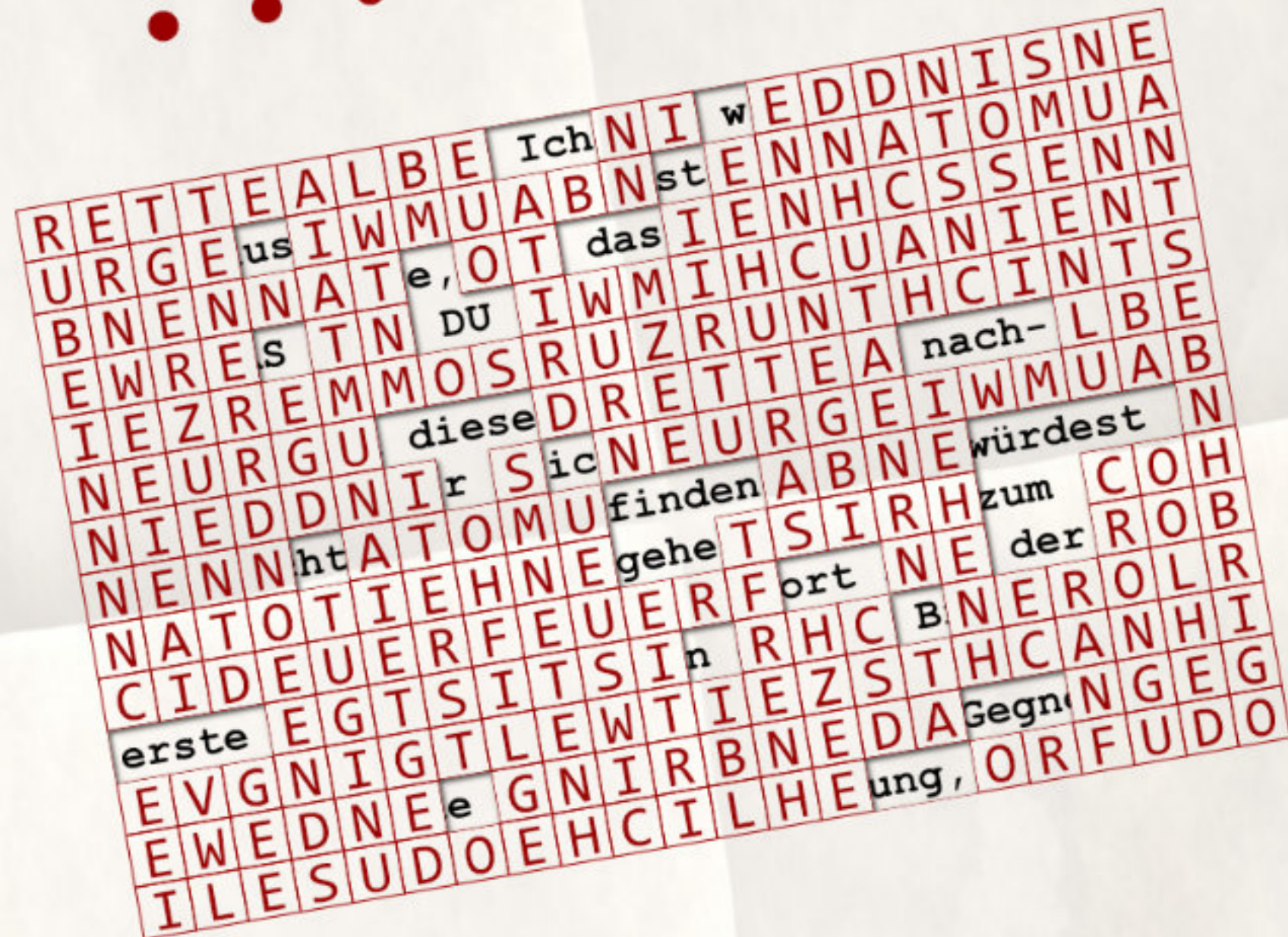
*O DU FROEHLICHE, O DU SELIGE,
GNADENBRINGENDE WEIHNACHTSZEIT!
WELT GING VERLOREN, CHRIST IST GEBOREN:
FREUE, FREUE DICH, O CHRISTENHEIT!*

*O TANNENBAUM, O TANNENBAUM!
WIE GRUEN SIND DEINE BLAETTER;
DU GRUENST NICHT NUR ZUR SOMMERZEIT,
NEIN, AUCH IM WINTER, WENN ES SCHNEIT.
O TANNENBAUM, O TANNENBAUM,
WIE GRUEN SIND DEINE BLAETTER.*

Die überzähligen Buchstaben ergeben
(vorwärts gelesen):
*SCHLUSS MIT DER SINGEREI
JETZT RAN ANS AUSSCHNIPPELN*

R	E	T	E	A	L	B	E	S	C	N	I	H	E	D	D	N	I	S	N	E	
U	R	G	E	L	I	W	M	U	A	B	N	U	E	N	N	A	T	O	M	U	A
B	N	E	N	N	A	T	S	O	T	S	M	I	E	N	H	C	S	S	E	N	N
E	W	R	E	I	T	N	T	D	I	W	M	I	H	C	U	A	N	I	E	N	T
I	E	Z	R	E	M	M	O	S	R	U	Z	R	U	N	T	H	C	I	N	T	S
N	E	U	R	G	U	E	R	S	D	R	E	T	T	E	A	I	N	G	L	B	E
N	I	E	D	D	N	I	E	S	R	N	E	U	R	G	E	I	W	M	U	A	B
N	E	N	N	E	A	T	O	M	U	I	J	E	A	B	N	E	T	Z	T	R	N
N	A	T	O	T	I	E	H	N	E	A	N	T	S	I	R	H	A	N	C	O	H
C	I	D	E	U	E	R	F	E	U	E	R	F	S	A	N	E	U	S	R	O	B
S	C	H	E	G	T	S	I	T	S	I	N	R	H	C	I	N	E	R	O	L	R
E	V	G	N	I	G	T	L	E	W	T	I	E	Z	S	T	H	C	A	N	H	I
E	W	E	D	N	E	P	G	N	I	R	B	N	E	D	A	P	E	N	G	E	G
I	L	E	S	U	D	O	E	H	C	I	L	H	E	L	N	O	R	F	U	D	O

...0...0



Benutze die **Schere** mit dem gelösten **Buchstabenraster** – die überzähligen Buchstaben werden ausgeschnitten. Lege das gelochte **Buchstabenraster** über den **Brief** und entdecke so eine **versteckte Nachricht**:

„Ich wusste, dass du diese Nachricht finden würdest. Gehe zum Ort der ersten Begegnung.“

Nimm die **Zigaretten** vom Schreibtisch und verlasse das Büro.

Du befindest dich jetzt vor einem alten Lagerhaus am Stadtrand. Dies ist der Ort, an dem du Mr. Xmas vor Jahren zum ersten Mal begegnet bist.

Nimm die verbliebene **Flasche** aus dem Bier-Adventskalender (= Bierkasten). Öffne deine Zigarettenschachtel, in der sich ein **Feuerzeug** befindet. Öffne die **Flasche** mit dem **Feuerzeug**.

Betrachte den **Kronkorken** – du findest einen Hinweis auf der Innenseite:

0152
BUTZKILO



Kehre ins Büro zurück und benutze den **Kronkorken** mit dem Telefon. Wähle die Nummer, die sich entsprechend Buchstabenwahl aus dem Text auf dem Kronkorken ergibt:

0152 28895456

(BUTZKILO bedeutet übrigens gar nichts. Ich habe nur keinen sinnvollen Text gefunden, der zu einer der Telefonnummern passt, die von der Bundesnetzagentur für die Verwendung in Medien freigehalten werden. Echter Anruf also zwecklos.)

Eine automatische Ansage des verrückten Weihnachtsmanns verrät dir, dass neben der Regenrinne ein weiterer Hinweis versteckt ist.

Kehre zum Lagerhaus zurück und suche den Bereich um die Regenrinne ab. Du findest ein paar lose Steine. Entferne sie und entdecke eine **Geldkassette**.





Das große Graffiti auf dem Rolltor zeigt: $\Sigma\text{cinderellas}$

Das ¢ ist als Hinweis auf Cent (als Teil einer Währung) zu verstehen, das Σ kennzeichnet eine Summe.

Betrachte den **Umschlag**, der unter deiner Tür durchgeschoben war. Darauf befinden sich Briefmarken unterschiedlicher Herkunft. Als „Cinderellas“ werden in der Philatelie nichtamtliche Marken verstanden, also auch solche, die von fiktiven bzw. nicht anerkannten Staaten ausgegeben wurden.

Auf dem Umschlag findet man neben drei weiteren Marken folgende Cinderellas:

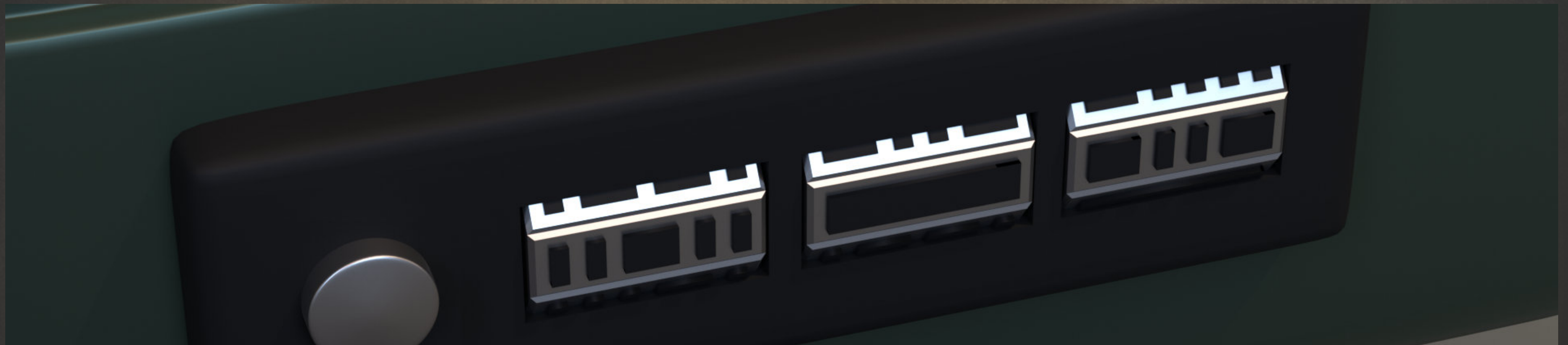
- 10-Cent-Marke der Hutt River Province *(ehem. Mikronation in Australien)*
- 60-Cent-Marke aus Occussi-Ambeno *(fiktives südostasiatisches Sultanat)*
- 1-\$-Marke aus Sealand *(Mikronation auf einer ehem. britischen Seefestung)*
- 39-Cent-Marke aus den USA *(die ist zwar echt, aber sie zeigt auch Cinderella)*

Die Summe aller Cent-Beträge ist: $10 + 60 + 100 + 39 = 209$

Betrachte die **Geldkassette**. Sie besitzt ein Kombinationsschloss mit drei Rädchen. Die richtige Kombination ist 2-0-9, die Cinderella-Summe.

Die Zahlen auf den Rädchen sind als Morsecode dargestellt, und zwar nicht dem aktuellen Standard entsprechend, sondern nach dem 1848 von Friedrich Clemens Gerke in Hamburg vorgestellten Vorläufersystem. Ein Hinweis darauf ist die Angabe von „Gerke Hamburg“ auf der Geldkassette.

Stelle die Kombination 2-0-9 ein und drücke auf den Öffner links. In der Kassette findest du einen **Schlüssel** und eine weitere **Spielkarte**.



Wenn du das Codeschloss neben der Tür betrachtest, stellst du fest, dass die Stromversorgung unterbrochen ist. Öffne mit dem **Schlüssel** den vermeintlichen Sicherungskasten.

Die Verkabelung stellt sich als Attrappe heraus. Im Kasten findest du ein **Bilderrätsel**, ein **Werkzeug (Schraubendreher)** und eine weitere **Spielkarte**. Benutze den **Schraubendreher**, um das Codeschloss zu öffnen. Schau es an und entdecke, dass eine Batterie fehlt.

Kehre ins Büro zurück und nimm den billigen Deko-Artikel (Weihnachtsbaum) vom Schrank. Darin befindet sich eine **9-Volt-Batterie**. Setze sie in das Codeschloss ein, das daraufhin funktionstüchtig ist.





Die **Skizze** aus dem Briefumschlag ist der Schlüssel zum **Bilderrätsel**. Sie zeigt den Umriss des Moskauer Kreml (Norden ist unten) mit seinen 19 Türmen (der 20. Turm liegt außerhalb der Mauer und ist nicht dargestellt).

Die Türme sind durchnummeriert; diese Zahlen sind in die Rechnung des Bilderrätsels einzusetzen. Dort steht jedes Bild für einen Turm. Punkt- vor Strichrechnung:

Nikolausturm (14)

× Arsenal-Eckturm (13) (ehem. Name der „Arsenal Tube Station“, runder Turm)

× Dreifaltigkeitsturm (11)

- Kommandantenturm (10) („Il Comandante“ Che Guevara)

÷ Petersturm (2) (Peter „Family Guy“ Griffin)

× Mariä-Verkündigungs-Turm (6) (Kirchlicher Gedenktag am 25. März)

+ Zarenturm (17) (Iwan der Schreckliche, Peter der Große)

= 1989



×



×



-



÷



×



+



Gib den Code 1-9-8-9 in das Codeschloss ein und öffne die Tür. Nimm die **Spielkarte** von der Innenseite der Tür und betritt das Lagerhaus.

Vor dem Tisch liegen zwei weitere **Spielkarten** auf dem Boden. Sammle sie ein.

Benutze den Touchscreen und klicke auf das Bild des Weihnachtsmanns. Es erscheint die Frage, wer die Nummer 1 ist.

Betrachte die acht gesammelten **Spielkarten**...



Die Buchstaben auf dem silbernen Wappenschild lassen sich zusammensetzen zu „de.wikipedia.org“ – dadurch ergibt sich die Reihenfolge der Karten.

Die jeweils zwei Zahlen unten stehen für Buchstaben, die nach ASCII codiert sind, und zwar unterschiedlich als Dezimal- (10), Hexadezimal- (16) oder Oktalcode (8), gekennzeichnet durch die Zahl in der rechten oberen Ecke.



53 ₍₁₆₎	45 ₍₁₆₎	49 ₍₁₆₎	54 ₍₁₆₎	69 ₍₁₀₎	78 ₍₁₀₎	113 ₍₈₎	105 ₍₈₎	116 ₍₈₎	116 ₍₈₎	78 ₍₁₀₎	85 ₍₁₀₎	77 ₍₁₀₎	77 ₍₁₀₎	45 ₍₁₆₎	52 ₍₁₆₎
S	E	I	T	E	N	K	E	N	N	N	U	M	M	E	R

Jede Seite in der Wikipedia hat eine eigene SEITENKENNNUMMER. Die ist in der Regel nicht zu sehen, weil Artikel über ihren Titel identifiziert werden. Man kann Seiten aber auch mithilfe dieser Nummer aufrufen. Wie das geht, findet man in der Wikipedia-Hilfe, z. B. hier:

https://de.wikipedia.org/wiki/Hilfe:Permanentlink#Permanentlink_auf_eine_Seite_unabhängig_von_ihrem_Namen

Gesucht ist die Seite mit der Nummer 1; der Wappenschild hinter der Frage auf dem Touchscreen stellt die Verbindung zu den Spielkarten her. Also rufe folgende Seite auf:

<https://de.wikipedia.org/w/index.php?curid=1>

Du erhältst den Artikel zu Alan Smithee.

Tippe ALANSMITHEE als Antwort ein und drücke „Enter“.





Damit hast du das letzte Rätsel des verrückten Weihnachtsmanns gelöst, und er verrät dir seinen Aufenthaltsort. Tatsächlich ist er gar nicht aus dem Gefängnis entkommen, sondern hat dir nur einen rätselhaften Zeitvertreib zu Weihnachten verschafft. Er sitzt noch immer im

Nichtganzsohochsicherheitsgefängnis

Das ist das Lösungswort.