

### **Archivierte Version des Adventure-Treff-Adventskalenders (ATAK) 2007**

Ab 2006 wurde auf der Website des Adventure-Treffs ([www.adventure-treff.de](http://www.adventure-treff.de)) alljährlich ein Rätsel-Adventskalender veranstaltet. Leider sind im Zuge einer Neugestaltung des Internetauftritts 2017 die alten Kalender verlorengegangen. Hier kann die Ausgabe von 2007 nachgelesen werden.

Die meisten Rätsel lassen sich auch heute noch lösen, manche vermutlich einfacher als damals (Stichwort: Bilder-Rückwärtssuche). Bei einigen sind aber die benötigten Quellen nicht mehr verfügbar. Unter den Rätseln sowie in den Auflösungen am Ende ist vermerkt, inwieweit die Rätsel noch funktionieren\* (Stand Oktober 2020).

---

\* Die Auflösungen finden sich nach wie vor online im Adventure-Treff-Forum. Wer also ernsthaft rätseln möchte, sollte das Forum als Quelle ignorieren.



Die Lösung aller Rätsel und eine Liste mit allen Gold- und Silbermedaillen-Gewinnern befindet sich inzwischen **in unserem Forum**.

Außerdem haben wir eine Auswahl der eingesendeten **Adventure-Ideen** und **Gedichte** hochgeladen.



Ho ho ho! Es ist wieder so weit: Auch dieses Jahr öffnen wir vom 1. bis zum 24. Dezember wieder jeden Tag ein Türchen in unserem Adventskalender. Dahinter verbergen sich nicht nur teuflische Knobeleyen für den alltäglichen Rätselspaß - auch Gewinne bringen wir im Dezember reichlich unter die Leute. Mit der Unterstützung von **Daedalic Entertainment**, **Koch Media**, **dtp**, **Crimson Cow**, **rondomedia**, **10tacle** und **Green Kangaroo** verlosen wir Preise im Wert von über 1500 Euro!

Wer es schafft, alle 24 Adventskalender-Rätsel richtig zu lösen, hat am Ende die Chance auf einen unserer drei Hauptgewinne:

- 1. Platz: Fünf Adventures, freie Auswahl, und ein hochwertiger Leinwanddruck auf Keilrahmen mit Konzeptbild zu **A Vampire Story** (70 x 100 cm)
- 2. Platz: Vier Adventures, freie Auswahl.
- 3. Platz: Drei Adventures, freie Auswahl.
- 4.-12. Platz: Merchandising von den Sponsoren, z.B. Poster zu **Geheimakte 2** und eine **Jack-Keane**-Tasse.
- **Neu:** Drei Rätsler, die mindestens 23 Fragen richtig lösen können, bekommen von uns ein Adventure ihrer Wahl geschenkt. Die Gewinner der ersten drei Preise sind von dieser Verlosung ausgenommen.



Außerdem werden alle, die mindestens 23 Fragen richtig beantworten, in der Meisterrätsler-Hall-of-Fame in unserem Forum geehrt. Wer alle 24 Fragen richtig beantwortet, bekommt einen Ehrenplatz. Diskussionen zu den Rätseln sowie Lösungen (nach Einsendeschluss) gibt es in unserem **Forum**.

Viel Spaß also mit dem Adventure-Treff-Adventskalender 2007:



Wir danken für die Unterstützung:



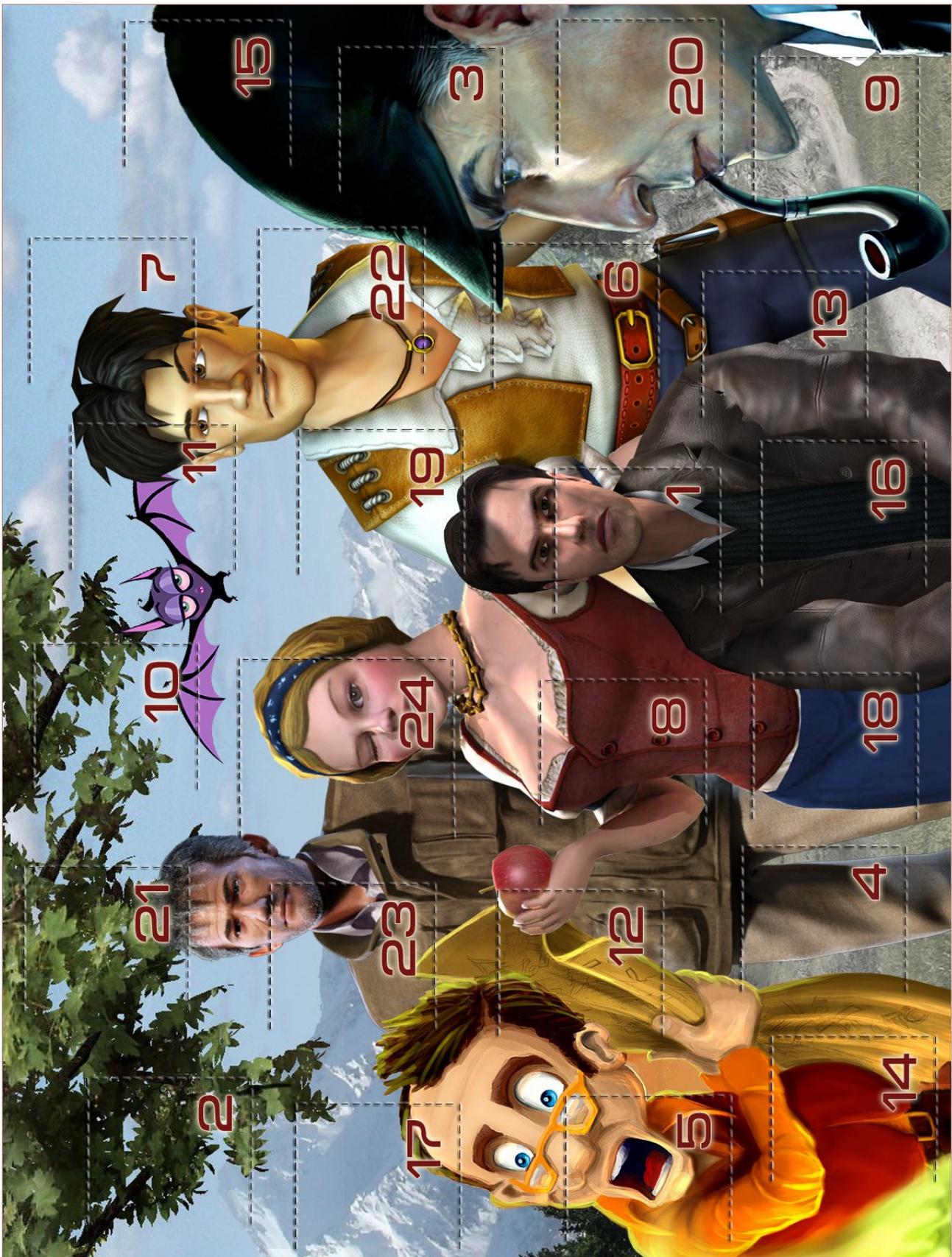
#### Die Spielregeln

Das Gewinnspiel des Tages wird jeweils um Mitternacht freigeschaltet, Einsendungen sind in den 24 Stunden danach möglich. Nur das Gewinnspiel vom 24.12. kann in den 96 Stunden nach Freischaltung gelöst werden.

Eine Einsendung ist dann gültig, wenn sie die Adresse des Teilnehmers enthält oder von einer E-Mail-Adresse abgeschickt wurde, von der aus zuvor schon eine gültige Einsendung mit Adresse abgeschickt wurde. Kommen von einem Haushalt mehrere gültige Einsendungen pro Tag, gilt nur die zuerst abgegebene. Die Adressen werden nur dazu genutzt, den Gewinnern die Gewinne zuzuschicken und höchstens den entsprechenden Publishern zu diesem Zweck übermittelt.

Die Tagesgewinner werden zufällig aus allen Teilnehmern ausgewählt, die die jeweilige Gewinnfrage in einer gültigen Einsendung richtig beantwortet haben. Jeder Haushalt kann an höchstens drei Tagen und nicht zwei mal denselben Preis gewinnen.

Der Hauptgewinn wird unter denjenigen verlost, die an den meisten Tagen vom 1. bis zum 24.12. eine korrekte und gültige Einsendung abgegeben haben. Die Gewinner werden frühestens am 24.12. Dezember informiert.



# A

 adventskalender


## Tag 1

### Gewinn

Zum Auftakt gibt es **Jack Keane** von Deck13 und 10tacle zusammen mit einem 10tacle-Schlüsselband und einer Jack-Keane-Kaffeetasse zu gewinnen.

### Aufgabe

Jack macht nichts lieber, als um die Welt zu segeln. Es gibt allerdings einen US-Bundesstaat und ein südamerikanisches Land, für die er sich die lange Reise über den Atlantik auch sparen kann. Der Grund: Beide gibt es dem Namen nach auch in einer Gemeinde an der Ostsee. Den Namen der Gemeinde haben wir bildlich dargestellt.

Die Brücke im Ort hat eine lange Tradition. Die Homepage der Gemeinde verrät, dass bereits in dem Jahr, in dem die Titanic gesunken ist, eine solche Brücke errichtet wurde. Von welcher Gemeinde ist die Rede?



### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.


 Adventskalender


## Tag 2

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin** von Koch Media.

Zusätzlich verlosen wir ein Fanpaket zu **Geheimakte Tunguska** in unserer Extrarunde zum 1. Advent!

**Aufgabe**

Heute suchen wir einen fiktiven Meisterdetektiv, doch Vorsicht, sein Name ist nicht Sherlock Holmes! Zu sehen war er zum Beispiel in der YPS. In den 70ern hat Peter von ihm "berichtet", deutlich bekannter ist aber wohl sein Zusammentreffen mit Raoul (Quelle: Wikipedia). Wie heißt der Detektiv?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

# A

 adventskalender


## 1. Advent - Extrarunde

### Gewinn

Der Gewinner der Bonusrunde erhält ein mal **Geheimakte Tunguska** inklusive Moleskine-Notizbuch mit individueller Widmung der Entwickler.

(Dieses Gewinnspiel läuft *zusätzlich* zum Adventskalender. Die Teilnahme bei diesem Rätsel ist also nicht notwendig, um am Ende die Chance auf den Gesamtgewinn zu haben.)

### Aufgabe

Adventure-Experten aufgepasst! Wir zeigen 11 Screenshot-Ausschnitte aus alten und neuen Adventures. Das Advents-Spezial gewinnt, wer die meisten davon erkennt. Also: Zu welchen Adventures gehören diese Bilder?

Einsendeschluss ist der 2.12. um 23:59 Uhr.



### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

# A

 adventskalender


## Tag 3

### Gewinn

Zu gewinnen gibt es heute **Al Emmo: Wild West Adventure** von rondomedia.

### Aufgabe

Heute geht es um einen Film. Während des Drehs wurde eine Brücke gebaut, weil der Regisseur eine bestimmte Person eingestellt hat.



Obwohl der Film im deutschen Titel "Zwei" und im Originaltitel "I" enthält, ist er der letzte Teil einer Trilogie. In den drei Filmen spielt ein Schauspieler Rollen mit drei verschiedenen Namen. Oder doch mit gar keinem? Neben seiner Schauspielkarriere war der Mann auch Bürgermeister einer kleinen Stadt (siehe Bild). Welche Jahreszahl haben wir auf dem Bild wegretuschiert?

### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

**A**dventskalender



Tag 4

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Ankh 3: Kampf der Götter** von Deck13 / Daedalic Entertainment / Xider.

**Aufgabe**

Jede Hieroglyphe steht für eine Ziffer von 0 bis 9. Zwei gleiche Hieroglyphen stehen für dieselbe Ziffer, verschiedene Hieroglyphen stehen für verschiedene Ziffern. Alle sechs Gleichungen sind korrekt. Welche vier Ziffern tauchen nicht auf?



$$\begin{array}{r}
 \text{hook} + \text{hook} = \text{arc} \\
 \text{dot} - \text{dash} = \text{dash} \\
 \text{arc} + \text{bird} = \text{bird} \\
 = = = \\
 \text{arc} + \text{bird} = \text{man}
 \end{array}$$

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

# A

 dventskalender


## Tag 5

### Gewinn

Zu gewinnen gibt es heute **Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin** von Koch Media.

### Aufgabe

Sherlock Holmes muss in seinem aktuellen Abenteuer auch Kunstverstand beweisen. Wir haben unten Ausschnitte aus 9 Gemälden von berühmten Malern abgebildet, die alle in einer Liste stehen. Verschiedene Quellen listen teilweise unterschiedliche Gemälde, Nummer 1 (von J.) sollte aber immer dieselbe sein. Wie heißt die Nummer 1, die unten fehlt?



### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Die im Rätsel erwähnte Liste ist nicht mehr aktuell. Das Rätsel lässt sich noch lösen, wenn man den Stand von Dezember 2007 berücksichtigt.



## Tag 6

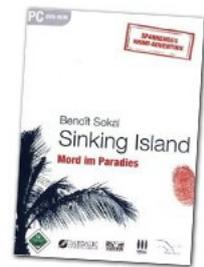
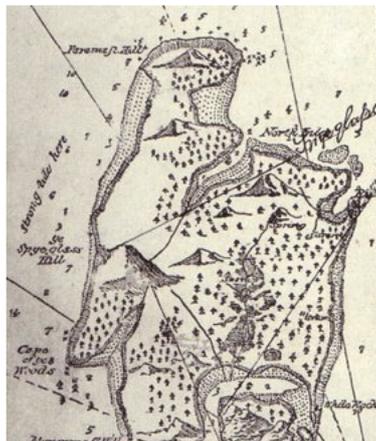
**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Sinking Island** von Daedalic Entertainment / Xider.

Außerdem verlosen wir in unserer **Extrarunde** ein Overclocked-Fanpaket!

**Aufgabe**

Zu sehen ist eine berühmte Insel. Was fehlt?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.



### Nikolaus - Extrarunde

#### Gewinn

Ho ho ho! Der Nikolaus (in Gestalt von dtp) hat etwas ganz besonderes in seinem Sack: Der heutige Gewinner erhält ein **Overclocked**-Paket von dtp, bestehend aus dem Spiel, einer rückwärts laufenden Overclocked-Wanduhr und dem Lösungsbuch.

(Dieses Gewinnspiel läuft *zusätzlich* zum Adventskalender. Die Teilnahme bei dieser Aufgabe ist also nicht notwendig, um am Ende die Chance auf den Gesamtgewinn zu haben.)

#### Aufgabe

Weil es letztes Jahr so schön war, wiederholen wir unser Fotospiel: Hier haben diejenigen die Chance auf einen Gewinn, die uns ein Foto (oder eine Fotoserie) von sich schicken, auf dem sie ein Adventure ihrer Wahl pantomimisch darstellen. Die Anlage der Mail darf höchstens 1 MB groß sein.

**Wichtig:** Wenn ihr uns im Rahmen dieses Gewinnspiels Fotos schickt, erteilt ihr uns automatisch die Erlaubnis, dieses Foto auch zu veröffentlichen. **Einsendeschluss** für diese Aufgabe ist der 8.12. um 23:59 Uhr.



#### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Diese Aufgabe war kein Rätsel, sondern eine Mitmach-Aktion.  
Die Einsendungen zu dieser Aktion finden sich im Bonus-Gewinnspiel an Tag 23.


 Adventskalender


## Tag 7

**Gewinn**

Heute gibt es den **Scratches - Director's Cut** von rondomedia zu gewinnen.

**Aufgabe**

Heute suchen wir ein Gemälde, das es zu einiger Internet-Berühmtheit gebracht hat. Die Figuren auf dem Bild sollen gekämpft haben, außerdem empfiehlt der Verkäufer, es nicht als Bildschirmhintergrund zu verwenden oder Jugendlichen zu zeigen. Der Maler (siehe unten) berichtet, dass der Besitzer einer Galerie, in der das Gemälde ausgestellt wurde, und ein Kunstkritiker innerhalb eines Jahres gestorben sind. Übrigens: Der Maler hat in der Vergangenheit bereits für LucasArts, Sierra und Cyan Worlds gearbeitet. Wie heißt das Gemälde?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.


 Adventskalender

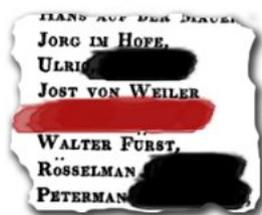

## Tag 8

**Gewinn**

Zum heutigen Feiertag in der Schweiz zeigt sich Green Kangaroo spendabel und stellt gleich zwei mal **Tell - Das Spiel zum Film** zur Verfügung.

**Aufgabe**

Wir zeigen einen Ausschnitt eines Buches aus dem 19. Jahrhundert. Welchen Namen haben wir mit roter Farbe übermalt? (Tipp: Der Vorname enthält kein "e".)

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

**A**dventskalender



Tag 9



**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Dreamfall** von dtp.

Zusätzlich verlosen wir ein Fanpaket zu **Jack Keane** in unserer **Extrarunde** zum 2. Advent!

**Aufgabe**

Zoë ist jünger als Kian und Kian ist jünger als April. Wenn Kian so alt ist wie April, wird Zoë so alt sein, wie Kian heute ist. Vor 14 Jahren war Kian doppelt so alt wie Zoë. Alle drei zusammen sind viermal so alt wie Zoë. Wie alt ist April?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.



## 2. Advent - Extrarunde

### Gewinn

Dank der Unterstützung von 10tacle können wir heute ein großes **Jack-Keane**-Paket verlosen, bestehend aus dem Spiel, einem Schlüsselband, einer Tasse, einem Polohemd und einem Sonnenschirm!

(Dieses Gewinnspiel läuft *zusätzlich* zum Adventskalender. Die Teilnahme bei dieser Aufgabe ist also nicht notwendig, um am Ende die Chance auf den Gesamtgewinn zu haben.)



### Aufgabe

Heute gewinnt Kreativität: Beschreibe mit höchstens 100 Wörtern ein möglichst originelles Setting für ein Adventure, das du gerne spielen (oder entwickeln) würdest. Die Adventure-Treff-Jury entscheidet über den originellsten Vorschlag.

**Einsendeschluss** für diesen Wettbewerb ist der 12.12. um 23:59 Uhr.

### Lösung einsenden

Die richtige Lösung schickt ihr an

[gewinnspiel@adventure-treff.de](mailto:gewinnspiel@adventure-treff.de).

**Wichtig:** Wenn ihr von einer E-Mail-Adresse aus zum ersten Mal teilnehmt, müsst ihr euren Namen und eure Adresse in die Mail schreiben. Ansonsten ist die Einsendung ungültig! Natürlich geben wir eure Daten nur an denjenigen weiter, der den Gewinn verschickt. Nach dem Gewinnspiel werden alle persönlichen Daten gelöscht.



**Diese Aufgabe war kein Rätsel, sondern eine Mitmach-Aktion.**

**Eine Auswahl von Einsendungen zu dieser Aktion findet sich auf den nächsten drei Seiten.**



## Adventure-Ideen

vom Adventskalender 2007

Am 9.12.2007 haben wir in einer **Bonusrunde** unseres Adventure-Treff-Adventskalenders dazu aufgerufen, uns Ideen für Adventures zu schicken. Auf dieser Seite präsentieren wir eine Auswahl der Einsendungen. Vielen Dank an alle Teilnehmer!

Der Spieler übernimmt die Rolle eines jungen Mönches in einem chinesischen Kloster. Dieser will Kampfsportmeister werden und muss dazu drei Prüfungen ablegen. Doch bevor er die dritte angehen kann, wird der alte Meister entführt. Jetzt liegt es an ihm, dem Starschüler, den alten Meister zu befreien. Doch da er sein ganzes Leben im Kloster verbracht hat, ist sein Ausflug in die reale Welt voller unerwarteter Hindernisse, die viel Spielraum für schöne Rätsel bieten...

Axel K.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Einzellers, der sich während des Archaikum aus der Ursuppe entwickelt. In mehreren Kapiteln kann er sich zunächst durch einfache, später immer schwieriger werdende Rätsel, von einer Stufe der Evolution zur nächsten entwickeln. Je nachdem, auf welchen Lösungsweg er dies tut, nimmt die Entwicklung einen anderen Verlauf. So kann es beispielsweise passieren, dass sich aus dem Einzeller ein Mensch entwickelt oder aber auch ein Frosch oder ein dreiköpfiger, doppelschwänziger Riesenfisch.

Das Spiel endet, wenn sich der Einzeller zu einem allmächtigen Sphärenwesen entwickelt hat, oder wenn seine Rasse durch natürliche Auslese ausgerottet wird.

Matthias M.

Ein Priester (Pablo) in einem kleinen, heruntergekommenen Grenzstädtchen Mexikos hat jeden Glauben an Gott verloren und gibt sich selbst allen Sünden hin.

Bis er eines Nachts eine Erleuchtung hat, Alkohol und Flugzeug sei Dank. Er beschließt in seiner Gemeinde aufzuräumen und seinen Schäfchen wieder auf den rechten Weg zu führen. Doch Freudenhaus, Spielkasino, Spelunken, Straßenbanden und Drogenkartell lassen sich nicht so einfach bekehren. Göttliche Wunder müssen her, und wenn Pablo selbst dafür sorgen muss.

Thomas T.

Ich würde mir ein futuristisches Horroradventure wünschen, in dem man sich in einem Raumschiff wiederfindet. Man gehört zur Besatzung, jedoch ist nach einer Schlafkapselphase (bekannt aus „Alien“) mysteriöserweise ein Teil der Crew spurlos verschwunden. Man beginnt Nachforschungen auf dem Schiff anzustellen, auch, wenn es dem ranghöheren Obermaat gar nicht passt, und stößt auf große Widersprüchlichkeiten.

Nach einiger Zeit passiert es wieder: Von einem Crewmitglied fehlt jede Spur! Ist er noch an Bord? Lebendig gefangen oder tot im Schacht? Wurde er entführt? Was steckt dahinter? Hat etwa der Obermaat etwas mit seinem plötzlichen Verschwinden zu tun?

Sascha K.

Dezember 2007, Bonn Innenstadt. In einer kleinen Seitengasse wird die Leiche eines Redakteurs einer bekannten Internetseite gefunden. Erschlagen mit dem großen Brockhaus in 24 Bänden. Die Zahl der Verdächtigen ist schier unermesslich hoch, war er doch dafür bekannt, seine Leser bis über die Schmerzgrenze hinaus mit Rätseln zu quälen.

Polizistin Edie wird mit dem Fall betraut, den sie nur widerwillig annimmt, war sie doch selbst ein Opfer seiner Machenschaften. Wird sie den Fall aufklären, obwohl sie gar keine Lust dazu hat und eher mit dem Täter sympathisiert?

Uwe E.

Die Hauptperson zieht in einen kleinen englischen Ort und mietet ein günstiges und sie ansprechendes Haus. Die Dorfgemeinschaft ist nett, reagiert aber manchmal seltsam – gibt es ein Dorfgeheimnis?

Die Hauptperson spürt dem nach, sie findet auf dem Dachboden diverse Hinweise, die sie neugierig machen – sie träumt sogar davon. Sind übernatürliche Kräfte am Werk? An den obskursten Stellen werden Hinweise entdeckt.

Am Schluss kommt raus: die Hauptperson war schon als Kind in diesem Haus, hat unbewusste Erinnerungen an Ort und Geschehnisse. Ihre Eltern waren in einen Mordfall verwickelt, erst sie kann deren Unschuld beweisen. Manche der Dorfbewohner hatten sie erkannt.

Daniela C.

An einem warmen Sommerabend ging ich barfuß allein am Strand spazieren. Ich hörte nur das Meer rauschen und sah vor mir die untergehende Sonne, als ich ein Buch fand. Schlug es auf und wurde ich wie magisch hineingezogen. Was wird Dich auf der anderen Seite erwarten? Ich habe so etwas noch nie vorher gesehen und frage mich ob es Wirklichkeit ist oder nur ein Traum.

Es spielt in der Egoperspektive in 360 Grad, komplett Mausgesteuert und für Anfänger geeignet. Das Inventar ist übersichtlich und alles was man zum Lösen der Rätsel braucht findet man in der unmittelbaren Umgebung.

Sylvia B.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

England im Mittelalter. Der junge Stallbursche Richard schlendert am späten Abend im dunklen Regen am Burgturm vorbei. Dabei schweigt er wieder in Träumen. Ritter der Tafelrunde möchte er sein, gefährliche Drachen besiegen und das Herz der Prinzessin erobern. Als genau in diesem Moment ein winziger Schlüssel aus dem Burgfenster genau auf seinen Kopf fällt, führt ihn der Zufall näher und schneller an seine Träume, als ihm eigentlich lieb gewesen wäre. Der Schlüssel eröffnet ihm eine Welt aus Abenteuern mitsamt Schwertern, Lanzen und Schildern, Burgespenstern und Drachen, ritterlichen Turnieren und Hofnarren, Königen und Prinzessinnen, Intrigen und Freundschaften.

Brush

Auf der Internationalen Raumstation befinden sich Amerikaner, Russen, Deutsche und ein Saboteur, der versucht, durch eine vom Weltraum aus gesteuerte Atomexplosion den Dritten Weltkrieg auszulösen. Der Spieler schlüpft wahlweise in die Rolle eines deutschen Wissenschaftlers, amerikanischen Militärs oder russischen Kosmonauten, der Auge und Ohr der russischen Politik ist. Entsprechend verschieben sich die Akzente des ansonsten handlungsgleichen Spiels sowie (natürlich) die Person des Saboteurs. Das Spiel ist dreiaktig strukturiert: im ersten geht es um die ursprüngliche Mission der Astronauten (die ISS zwecks baldiger Vernichtung abzutakeln), im zweiten um das Stellen des Saboteurs und im dritten um Außerirdische, die hinter allem stecken.

Sönke K.

Das Intro präsentiert den Protagonisten, welcher versucht Suizid zu begehen, indem er mit hohem Tempo gegen einen Baum fährt. Er fällt in ein Koma und wacht in einer surrealen Welt auf, seiner eigenen Psyche. Dort wird eine mittelalterliche Stadt durch einen grausamen Herrscher regiert. Der Protagonist redet mit den unterdrückten Bewohnern und avanciert zum Helden. Er begegnet Projektionen seiner Familie und eines Psychologen, die ihm bei Zeiten aus der Patsche helfen und unterstützen. Schließlich steht er vor dem König, demaskiert ihn und steht sich selbst gegenüber. Er wacht auf und freut sich mit seiner Familie, dass er noch lebt.

Eric S.

Die bei einem Arbeitsaufenthalt in einem anderen Kontinent (Australien/Amerika) etwas vereinsamte Heldin, kauft in einem Souvenirshop ein antikes Artefakt (Statue/Totem) von Ureinwohnern (Aborigines/Indianern). Dies löst visionäre Träume aus, die zusätzlich genährt werden durch befremdende Begnungen (Tiere, die sich zu ihr gesellen, scheinbare Verfolger). Indem sie bei Tag den Spuren folgt, die sie nachts träumt und in ihren Träumen die Hinweise des Tages fortträumt, gelingt es ihr, in einem längst zurückliegenden Stammeskonflikt/Brudermord zu ermitteln, den sie mit einer symbolischen-erlösenden Handlung (z.B. Bestattung von Reliquien, Finden eines geheimen Ortes) löst. Obwohl die Visionen aufhören, bleibt am Ende die Frage: Alles nur geträumt?

Jacqueline S.

Jeder kennt Träume, doch kaum einer kennt die Traumuhren. Dabei besitzt jeder Mensch eine Traumuhr, die Nacht für Nacht seine Träume bestimmt. Doch was geschieht, wenn eine böse Macht die Kontrolle über diese Uhren erlangt?

Erstes Kapitel: Der Spieler findet sich auf einer Insel wieder – eine verlassene Insel, die nur noch von einer Eule und dem Geist einer Kapitänstochter bewohnt wird. Stück für Stück erfährt der Spieler, was sich damals auf dieser Insel zugetragen haben muss. Wird es ihm gelingen, den Fluch der Insel zu brechen und dadurch seiner Traumuhr ein Stück näher zu kommen?

Simon T.

Dieses Adventure spielt sich ab in einem U-Boot. Der Spieler ist engagiert, herauszufinden, ob es wirklich ein Quelle von heilsamem, mineralreichem Wasser am Seeboden gibt (oder eine andere langweilige Aufgabe). Dann findet er aber das Wrack von Marie Celeste und durchstöbert die Wahrheit rund um dieses Geisterschiff. Nicht nur auf dem Wrack, auch in Archiven und Bibliotheken (z.B. Blaupause/Konzept-Pläne, um eine geheime Ablage zu finden).

Astrid B. aus den Niederlanden

Man spielt den Geist eines kürzlich verstorbenen, der das Familienanwesen vor dem Verkauf retten muß, bevor er in das Jenseits ziehen darf. Dabei helfen einem die eigenen Enkel und Kinder, unwissentlich natürlich...

Zwar hat man als Gespenst ein paar nützliche Fähigkeiten wie „durch Wände gehen“, „Unsichtbarkeit“ und „Schwerelosigkeit“, doch kann man nur wenig Einfluss auf die materiellen Dinge nehmen. Also ist man gezwungen die Psyche der Charaktere zu manipulieren, damit diese tun wozu man selbst nicht in der Lage ist. Möglichkeiten hier wären: Geräusentwicklung, Trugbilder und der gleichen...

Martin L.

Von Hänsel und Gretel in den Ofen geworfen, von einer Hochzeitsgemeinde gezwungen sich zu tote zu tanzen und was sonst nicht alles müssen Hexen in den Märchen ertragen. Doch in diesem Adventure bekommen die Bösewichte Hilfe, und zwar vom Spieler. Hier ist es die Aufgabe möglichst viele Gören ins Pfefferkuchenhaus zu locken, möglichst viele Stieftöchter in den Wald zu schicken und möglichst viele Blondinen in Türme zu sperren. Dieses Spiel bietet allen einmal die Möglichkeit auf die dunkle Seite zu wechseln und den Helden und Prinzen tüchtig die Suppe zu versalzen. Kein „Und sie lebten glücklich und zufrieden...“

Martin L.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Der Spieler verkörpert einen zivilen Schiffsoffizier im ausgehenden 19. Jahrhundert, der seinen Dienst auf einem Linienschiff antritt, welches zwischen Siedlungen im südlichen Polarmeer pendelt. Während er sich zu Beginn ob der verschlossenen, mitunter sogar offen feindseligen Stimmung einiger Mitglieder der Mannschaft und an Land gegen ihn keine großen Gedanken macht, findet er mit der Zeit heraus, dass ein paar Jahre zuvor auf einem anderen Schiff etwas Grauenhaftes geschah, über das alle versuchen, den Mantel des Vergessens zu hüllen. Während das Schiff seine Route abfährt, findet er immer mehr Details heraus, um sich am Ende selbst dem dunklen Geheimnis zu stellen...

Andreas P.

Unser Protagonist wacht in einer seltsamen Umgebung an einem Fluss auf. Als letztes kann er sich daran erinnern von einem LKW überrollt worden zu sein. Das Jenseits jedoch hatte er/sie sich anders vorgestellt. So beginnt er die Welt um sich zu erkunden und begibt sich auf die Suche nach einem Weg "zurück". Seine Reise führt ihn flussabwärts und er begegnet dabei allerlei hilfreichen, obskuren, und teils auch bekannten Gestalten, die alle auf ihre Art etwas zu suchen scheinen.

Entdecke mit unserem Helden eine wundersame und chaotische Welt um Leben und Tod und erfahre das Geheimnis des Flusses.

Benedikt D.

Ihr spielt zwei Abiturienten auf Abschlussfahrt, die nach Buspanne in einem Waldgebiet bei einem taubstummen Ehepaar Unterschlupf finden - nachts verschwinden Mitschüler, alles ist mit Konfetti übersät. Die Kursprecher werden von Clowns gekidnappt und in den finsternen „Zirkus Zacharias“ gebracht, entkommen knapp dem Dresseur, sind nun aber stumm und als Pantomimekünstler verkleidet. Mit Zeichensprache müsst ihr Gruselkabinetts durchqueren, den Popcorn-Brüdern Konkurrenz machen, eine Raubtierfamilie befreien, eure Mitschüler finden und das Geheimnis um „Gabriel, Clown der Nacht“ lüften, der brutal ermordet wurde. Der Showdown findet auf einem brennenden Riesenrad statt, und schließlich stellt sich euer Busfahrer als der verschollene Zirkusdirektor heraus.

Jakob N.

Intro: Dakar-Rallye

Spielfigur ist mit Motorrad unterwegs, verfährt sich, verliert Kontakt zur Außenwelt. Sandsturm kommt auf. Flucht in eine nahe gelegene Höhle. Sandsturm weht den Höhleneingang zu, weshalb Höhle in andere Richtung erkundet werden muß (Taschenlampe findet sich im Motorrad).

Kurz vor dem Stadium der Erschöpfung sieht man ein Licht am Ende des Tunnels. Man geht hindurch und tritt ein in... eine andere Welt? Es folgen merkwürdige Erlebnisse und Erkenntnisse unterschiedlicher Art.

Outro: Erkenntnis, dass es tatsächlich DAS Licht am Ende des Tunnels war, durch das man gegangen ist. R.I.P.

Martina L.

Wir befinden uns in einer ländlichen Gegend im schottischen Hochland. Lars wohnt hier schon länger und hat sich mit seiner Familie gut eingelebt.

Doch am Morgen des dritten März 2003 ändert sich alles! Es ist ruhig... zu ruhig. Nachdem Lars aufgeregt alles abgesehen hat, weiß er warum: Alle anderen sind weg und er ist ganz alleine auf dem abgelegenen Grundstück. Er findet nur einen Hinweis: Komische Kreissymbole im Rasen vorm Haus! Lars weiß sofort, was das bedeutet: Er allein muss den intergalaktischen Kampf für seine Familie und seinen Planeten aufnehmen. Doch es gibt ein klitzekleines Problem: Lars ist ein Schaf!

Chris S.

Ein normaler Tag für Jeff. Ein normales „Rette-deine-Freundin“-Adventure für den Spieler. Doch nach einem Schlag auf den Kopf entzieht Jeff sich immer mehr der Kontrolle. Er ahnt: Er wird mittels eines Gehirnimplantats fremdgesteuert von Adventureenspielern. Er will den Drahtziehern das Handwerk legen, diesem Leben entkommen, Befehlen nicht mehr gehorchen. Um ihn etwas ins Inventar aufnehmen zu lassen, müssen wir ihn etwa darüber stolpern lassen - einem „Nimm Schlüssel“ verweigert Jeff sich. Grundlos fremde Personen ansprechen - nichts da!

Eine Entscheidung ist gefordert: Wollen wir unser Spiel spielen, oder helfen wir Jeff...?

Thorsten K.



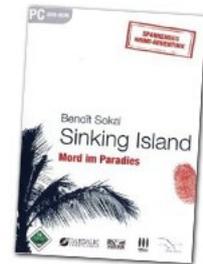
## Tag 10

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Sinking Island** von Daedalic Entertainment / Xider.

**Aufgabe**

Es gibt eine real existierende Insel, die bei Google Earth, Google Maps oder auch bei Yahoo Maps nicht zu sehen ist. Zwei Nationen teilen sich die Landmasse, auch wenn auf dem Teil, der der größeren Nation gehört, keine Gebäude stehen. Das Gebäude auf der Briefmarke wurde ursprünglich an einer falschen Stelle errichtet, heute steht es aber richtig. Auf der Briefmarke fehlt neben dem Namen der Insel auch eine Jahreszahl. Welche?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen, aber die Informationen aus dem ersten Satz stimmen nicht mehr: die Insel ist heute auf Karten zu finden.


 Adventskalender

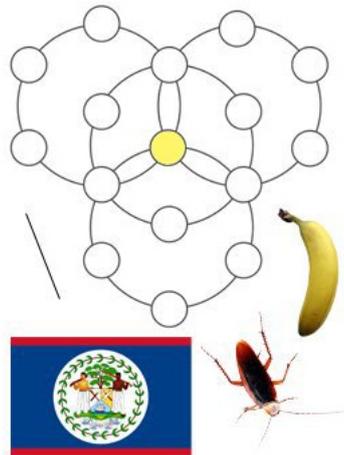

## Tag 11

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Simon the Sorcerer 4 - Chaos ist das Halbe Leben** von The Games Company.

**Aufgabe**

Vier Begriffe mit jeweils sechs Buchstaben haben wir unten bildlich dargestellt. Die Begriffe sind im Uhrzeigersinn in jeweils einen der großen Kreise einzutragen. Welcher Buchstabe muss dabei in den gelb hinterlegten Bereich?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.


 Adventskalender


## Tag 12

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Ankh 3: Kampf der Götter** von Deck13 / Daedalic Entertainment / Xider.

**Aufgabe**

Gesucht ist ein äußerst berühmtes und großes Bauwerk in Ägypten. An der Errichtung sollen mehr als eine Million Menschen beteiligt gewesen sein. Benannt ist es nach einer Stadt - Napoleon soll schon da gewesen sein. Wie die Stadt heißt auch ein großes Unternehmen, dessen Logo wir teilweise abgebildet haben. Welches Bauwerk war gemeint?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen, aber das genannte Unternehmen hat sein Logo zwischenzeitlich geändert.

**A**dventskalender

## Tag 13

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Runaway 2** für den Nintendo DS von Koch Media.

**Aufgabe**

Richard heißt er nicht und mit einem Einarmigen hat er es wohl auch noch nie zu tun gehabt, dafür hatte der "Anti-Terror-Kämpfer" unter anderem Probleme mit einem interessant proportionierten Plüsch-Hasen. Wie heißt der "Anti-Terror-Kämpfer"?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

## A dventskalender



## Tag 14

**Gewinn**

Dank Sponsor dtp können wir heute zwei Gewinner auslosen: Einer erhält **Undercover: Doppeltes Spiel**, ein zweiter **Undercover: Operation Wintersonne**. Wer eine Gewinnpräferenz hat, kann sie in seiner Mail unterbringen - falls möglich berücksichtigen wir die Wahl.

**Aufgabe**

Gesucht ist ein Tag, der eine grundlegende Wende gebracht hat: d und s wurden abgeschafft, dafür kam p. Die Quersumme der Jahreszahl ist 18.

Eine wichtige Organisation in der Northumberland Avenue (Hausnummer: 27) hatte Bedenken, wie 30 Jahre später bekannt wurde. Die Abkürzung des Tages dürfte vielen geläufig sein. Wie lautet sie?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

**A**dventskalender

## Tag 15

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Sinking Island** von Daedalic Entertainment / Xider.

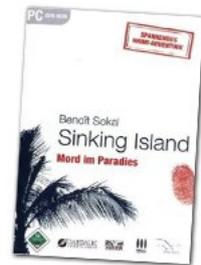
**Aufgabe**

Welche Insel liegt an dieser Position? (Tipp: Die Koordinaten sind nicht im üblichen System.)

x = 692440  
y = 8274182  
z = 53  
S

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

# A

 adventskalender


## Tag 16



### Gewinn

Zu gewinnen gibt es heute **Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin** von Koch Media.

Zusätzlich verlosen wir signierte Poster von **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** in unserer **Extrarunde** zum 3. Advent!



### Aufgabe

Sherlock Holmes ermittelt in Adventure-Land einen Mord. Er hat fünf Verdächtige aufgespürt. Einer davon ist der Mörder. Außerdem befindet sich ein Komplize des Mörders unter den Verdächtigen. Mörder und Komplize lügen immer, die anderen sagen immer die Wahrheit. Sherlock sammelt die folgenden Aussagen:

Kate: "Simon ist der Mörder."

Elaine: "Kate sagt immer die Wahrheit."

David: "Assil ist der Mörder."

Assil: "Elaine sagt immer die Wahrheit."

Simon: "David sagt immer die Wahrheit."

Wer ist der Mörder und wer ist der Komplize?

### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

# A

 adventskalender


### 3. Advent - Extrarunde

#### Gewinn

Zum dritten Advent spendieren wir zusätzlich drei Poster zum Klassiker **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** (Höhe: 80 cm), die wir auf der Games Convention von den Designern Hal Barwood und Noah Falstein haben signieren lassen.

(Dieses Gewinnspiel läuft *zusätzlich* zum Adventskalender. Die Teilnahme bei dieser Aufgabe ist also nicht notwendig, um am Ende die Chance auf den Gesamtgewinn zu haben.)

#### Aufgabe



**Einsendeschluss** für diesen Wettbewerb ist der 16.12. um 23:59 Uhr.

#### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.


 Adventskalender


## Tag 17

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Simon the Sorcerer 4** von The Games Company.

Zusätzlich verlosen wir **Sam & Max: Ice Station Santa** in unserer **Extrarunde** kurz vor Weihnachten!

**Aufgabe**

Simon spielt gegen Sordid ein Spiel. Auf dem Tisch liegen 15 Zauberstäbe. Die Spieler müssen bei jedem Zug Zauberstäbe vom Tisch entfernen. Sie müssen dabei mindestens einen und dürfen nicht mehr als drei Zauberstäbe entfernen. Es gewinnt derjenige, der den letzten Zauberstab an sich nimmt. Simon darf anfangen.

Da Simon sehr intelligent ist, hat er sich eine Strategie überlegt, mit der er auf jeden Fall gewinnt. Wie viele Züge braucht er dazu?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.


 Adventskalender


### Sam & Max - Extrarunde

#### Gewinn

Kurz vor Weihnachten hat sich Telltale Games dazu entschlossen, einem unserer Leser ein Gewinnpaket zu schnüren: Darin befindet sich zwei mal der Auftakt von Season 2, **Sam & Max: Ice Station Santa**. Ein mal darf der Gewinner das Spiel behalten, ein zweites Mal darf er es über die neue **Geschenk-Funktion** an einen Freund verschenken.

(Dieses Gewinnspiel läuft *zusätzlich* zum Adventskalender. Die Teilnahme bei dieser Aufgabe ist also nicht notwendig, um am Ende die Chance auf den Gesamtgewinn zu haben.)

#### Aufgabe

Es gewinnt das originellste 4-zeilige Gedicht, das mit der Welt der Adventures zu tun hat.

**Wichtig:** Wenn ihr uns im Rahmen dieses Gewinnspiels Gedichte schickt, erteilt ihr uns automatisch die Erlaubnis, diese auch zu veröffentlichen. **Einsendeschluss** für diese Aufgabe ist der 18.12. um 23:59 Uhr.

#### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



**Diese Aufgabe war kein Rätsel, sondern eine Mitmach-Aktion.**

**Eine Auswahl von Einsendungen zu dieser Aktion findet sich auf den nächsten zwei Seiten.**



## Gedichte

vom Adventskalender 2007

Am 17.12.2007 haben wir in einer **Bonusrunde** unseres Adventure-Treff-Adventskalenders dazu aufgerufen, 4-zeilige Gedichte zu schreiben. Auf dieser Seite präsentieren wir eine Auswahl der Einsendungen. Vielen Dank an alle Teilnehmer!

---

Es war einmal Adventure-Land,  
dann ist es plötzlich abgebrannt.  
Man hielt für tot es lange Zeit,  
wovon es sich nun hat befreit.

Benedikt D.

---

Schon packt es dich wieder, das Adventure-Fieber:  
Die Gehirnrädchen rasen,  
dein Ehrgeiz wirft Blasen.  
Doch kein Leiden der Welt ist dir lieber!

cminxx

---

Gummihuhn mit Flaschenzug,  
Kettensäge ohn' Benzin  
Kleiner Hase, großer Hund,  
das alles wirklich ohne Grund

Sebastian K.

---

Mit Simon, Guybrush, Sam & Max streifen wir durch viele Welten,  
ihre Abenteuer machen uns selbst zu Helden.  
Das größte Geschenk, das Adventures uns geben,  
ist die Möglichkeit, mehr als ein Leben zu leben.

Martina L.

---

Textadventures waren fein,  
die Grafik hat's verdorben.  
Ich habe seit 'The Hobbit' kein  
Adventure mehr erworben.

Michael B.

---

Der Kopf der raucht, die Finger glühen  
weil beim Rätseln wir uns mühen  
mit dem Forum von Adventure-Treff  
wird jeder schnell zum Rätsel-Chef

Christoph D.

---

Lange, freie Weihnachtstage mit Familie sind 'ne Qual  
- hat mal allerdings ein Spielchen gibt es eine bessere Wahl.  
Statt sich vollzufressen, streiten und vor lauter Frust nur stöhnen,  
kann man dieser Welt entrinnen und dabei seinem Hobby frönen.

Daniela C.

---

Freie Zeit  
draußen schneits  
Computerspielen  
Sich super fühlen

Daniela C.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Rätselhafte Orte, Welten  
schräge Leute, Hänger selten,  
spannend, komisch und bizarr.  
Adventurespielen? Wunderbar!

Chris S.

---

Es war Silvester, Mitternacht,  
als Sam mit Sekt anstieß  
und Max die Feuerwerksfabrik  
in Flammen aufgehn ließ.

Thomas R.

---

"Du solltest dich im Spiegel sehn:  
Wie'n Bauer fechtest du!" -  
"Ich schaudere, ich schaudere,  
und du kämpfst wie 'ne Kuh!"

Thomas R.

---

Eines Tags surft mein Sohn Jeff  
schnell mal zu Adventure-Treff;  
sucht sich dort ein Rätsel aus,  
jetzt sitzt der Bub im Irrenhaus!

Dorothea L.

---

Ein Gedicht, der Zeilen vier:  
Die Ersten zwei ham wa schon hier!  
Die Dritte ist als nächstes dran;  
die Vierte häng ich gleich hier an.  
Adventures soll'n der Inhalt sein;  
das war schon Zeile fünf, oh nein!  
Bei Eurem Quiz, ich kenn mich aus,  
bin ich damit wohl leider raus...  
Schade. :-)

Gerhard L.



## Tag 18

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Reprobates** von dtp.

**Aufgabe**

Heute geht es um ein feuerspeiendes Wesen mit einer grotesk anmutenden Zahl an Beinen. Sein "Vater" leugnete seine "Vaterschaft", erst durch Dante soll die Wahrheit ans Licht gekommen sein. Unter anderem der "Brückenmann" und der "Schwarze" mussten über den struppigen Bastard richten. Welche Farbe hat das einzige Auge des Enigmatischen Ungetüms?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen. Die Seiten, auf denen die Lösung damals zu finden war, beinhalten heute aber nicht mehr alle Informationen, die sich im Rätsel finden, so dass es heute wohl noch schwieriger ist, als es das damals ohnehin schon war. Das Bild links war ein damals aktueller Hinweis, der heute nicht weiterhilft (um ehrlich zu sein: damals auch nicht...).

## A dventskalender



## Tag 19

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Simon the Sorcerer 4** von The Games Company / Silver Style.

**Aufgabe**

Der gezeigte Herr schmückt sich mit dem wohl berühmtesten Namen, den sich Charles Dickens je ausgedacht hat. Wie lautet der echte Name des Herrn?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

## A dventskalender



## Tag 20

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute **Ankh 3: Kampf der Götter** von Deck13 / Daedalic Entertainment / Xider.

**Aufgabe**

Gesucht ist ein Land, dessen Flagge auf der Rückseite nicht genau so aussieht wie auf der Vorderseite (Quelle: Graham). Die Bewohner würden wohl nicht zögern, zuzugeben, dass Al-Qa...a dort besonders groß ist. Wir zeigen einen Teil vom Wappen des Landes. Um welches Land geht es?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

# A

 adventskalender


## Tag 21

### Gewinn

Zu gewinnen gibt es heute ein Paket von rondomeia, das **S.C.A.R.E.** und **Vampire World** enthält.

### Aufgabe

Ein gruseliger Ort: Johann soll hier nicht nur unheimliche Experimente durchgeführt, sondern auch an Leichen herumexperimentiert haben. Unser kleines Rebus verschlüsselt fünf Zeichen, die zu diesem Ort führen. Wie heißt Johann mit Nachnamen?



$\frac{1}{1000000000000000}$  Sekunde



### Lösung einsenden

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.


 Adventskalender


## Tag 22

**Gewinn**

Zu gewinnen gibt es heute gleich zwei mal **Geheimakte Tunguska** inklusive Moleskine-Notizbuch mit individueller Widmung der Entwickler.

**Aufgabe**

Herzlich Willkommen bei einer kleinen vorweihnachtlichen Weltreise. Wir beginnen den Ausflug bei 27° 11' S, 109° 26' W in einem Krater etwas südlich von einer Hauptstadt.

A = Zahl der Buchstaben im Namen dieser Stadt, Schreibweise mit einem "o"

Die Abbildung im roten Rahmen ist auf einem Dokument vom 18. Jahrhundert zu sehen, das eng mit der Insel verknüpft ist. Darauf fehlen zwei "Ziffern".



B = Die kleinere der beiden Ziffern  
C = Die größere der beiden Ziffern  
D = B + 1

Jetzt reisen wir zu BC°5C' N, D1°A' O. Das größte Bauwerk in der Nähe ist sehr bekannt.

E = Zahl der Buchstaben des Mannes, nach dem das Gebäude benannt ist, minus 1  
F = UTC-Zeitzone des Gebäudes minus 1 (z.B. 0 für Deutschland),

Nachdem wir uns daran sattgesehen haben, geht es weiter zu BE°B0' S, FDF°B' O. Die höchste Erhebung im Umkreis von 40 Kilometern hat William nach einer Königin benannt. Wie lautet der Nachname dieser Königin?

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

**A**dventskalender



**Tag 23**



**Gewinn**

Dank der Unterstützung von 10tacle können wir heute ein großes **Jack-Keane**-Paket verlosen, bestehend aus dem Spiel, einem Schlüsselband, einer Tasse, einem Polohemd und einem Sonnenschirm!

Außerdem verlosen wir in unserer **Extrarunde** zum 4. Advent ein großes **Tell**-Paket.

**Aufgabe**

Umgekehrt wird ein Schuh draus: Heute spielen wir Schiffe versenken! Die Regeln sind die üblichen: Es gibt ein Schlachtschiff (5 Felder), zwei Zerstörer (4 Felder), drei Kreuzer (3 Felder) und vier U-Boote (2 Felder). Zwei Schiffe dürfen sich nicht berühren, auch nicht diagonal.

Jack hat mit dem Spiel schon mal angefangen. Die roten Felder sind "Treffer", die schwarzen Felder sind Fehlversuche. Die weißen Felder hat Jack noch nicht angegriffen. Wo liegen die Schiffe seines Gegners?

Die Lösung des heutigen Rätsels ist die Summe der grauen Zahlen auf den Feldern, hinter denen sich Schiffsteile von Jacks Gegner verbergen.



	186	104	2		45		126	55	
225		12	144		29		102	199	78
126	141	129	108		200	37		161	
				177	90	151	178		140
184	80	173			76	81	89	126	
183	171	9	169	132					56
130		111	143	188	15		84		170
	167			120	133		144		
20	131	193		140	174		141	109	90
178	122		99			192	110	8	

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

# A

 adventskalender


## 4. Advent - Extrarunde

### Gewinn

Green Kangaroo zaubert zum 4. Advent ein großes **Tell-Fanpaket** aus dem Hut. Darin enthalten ist neben dem Spiel auch ein T-Shirt, eine Tasche und ein Kangol-Hut.

(Dieses Gewinnspiel läuft *zusätzlich* zum Adventskalender. Die Teilnahme bei dieser Aufgabe ist also nicht notwendig, um am Ende die Chance auf den Gesamtgewinn zu haben.)



### Aufgabe

Am **Nikolaustag** haben wir euch gebeten, Adventures pantomimisch darzustellen. Das habt ihr gemacht und uns eure Fotos zugeschickt. Jetzt gilt es, die verschlüsselten Adventures zu erkennen. Wer die meisten Spiele richtig zuordnet, hat die Chance auf den Gewinn. Hinweis: Manche der Spiele sind keine "klassischen" Adventures, alle sind aber im **Adventure-Archiv** gelistet.

**Einsendeschluss** für diesen Wettbewerb ist der 23.12. um 23:59 Uhr. Es kann vorkommen, dass mehrere Interpretationen eines Bildes plausibel sein. Als korrekt gilt aber nur das Spiel, das die Fotoeinsender vorgesehen haben.



(Foto 1 von Linus S.)



(Foto 2 von Martin H.)

Fortsetzung auf der nächsten Seite



(Foto 3 von Loma, die sich nicht absichtlich für das Foto verletzt hat)



(Foto 6 von Sebastian K.)



(Foto 4 von Sandra B.)



(Foto 7 von Jan S.)



(Foto 5 von Sascha K.)



(Foto 8 von Brush.)

Fortsetzung auf der nächsten Seite



(Foto 9 von Claudius M.)



(Foto 12 von Constanze G.)



(Foto 10 von Daniel W.)



(Foto 13 von Gottfried G.)



(Foto 11 von Daniela C.)



(Foto 14 von Gunthard B.)

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.



Dieses Rätsel lässt sich auch heute noch lösen.

**A**dventskalender



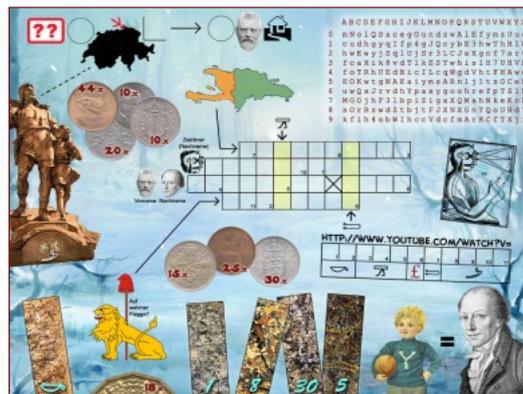
**Tag 24**

**Gewinn**

Zum finale spendiert The Games Company insgesamt zwei mal **Simon the Sorcerer 4** und ein mal **Everlight**.



**Aufgabe**



**Hinweis:** Der Einsendeschluss für diese Runde ist der 27.12. um 23:59 Uhr.

**Tipp:** Wer in den ersten 23 Tagen beim Rätsel mitgemacht hat, könnte einen Vorteil haben - viele Elemente im Finalrätsel sind nämlich schon aufgetaucht. Falls Umlaute oder "ß" vorkommen, sind diese wie üblich durch "ae", "oe", "ue" und "ss" zu ersetzen.

**Lösung einsenden**

Für dieses Türchen können keine Lösungen mehr eingesendet werden.

Großansicht auf der nächsten Seite



Offizielle Auflösungen von Jan:

### Tag 1

Die Strandabschnitte Kalifornien und Brasilien befinden sich in der Gemeinde *Schönberg*.

### Tag 2

Seit Heft 57 (<http://ypsfanpage.de/hefte/yps0075.php>) war in der YPS der Meisterdetektiv *Herlock Sholmes* dabei. Von Sholmes „berichtet“ auch Peter Todd, außerdem trifft er mit Arsène Raoul Lupin ([https://de.wikipedia.org/wiki/Arsène\\_Lupin](https://de.wikipedia.org/wiki/Arsène_Lupin)) in dem Roman „Arsene Lupin Vs. Herlock Sholmes“ (<https://www.amazon.de/Arsene-Lupin-Vs-Herlock-Sholmes/dp/1587154641>) zusammen.

### Tag 2 - Bonusrunde

Monkey Island 4 (Torpfofen oben links), Larry 2 (Mann im Boot), Hollywood Monsters (Mumie), Down in the Dumps („Insert CD 2“), Star Trek 25th Anniversary (Sphäre oben rechts), Dead Reefs („Pirates“), Die Versuchung („Frauenkörper“), Nightlong (Inventar), Shadow of the Comet (Monster), Geheimakte Tunguska (Hospital) und Simon the Sorcerer 3D („Chapter“).

### Tag 3

Der Film „Zwei Glorreiche Halunken“ (Originaltitel „Il buono, il brutto, il cattivo“) ist der dritte Teil der Dollar-Trilogie von Sergio Leone. Clint Eastwood spielt in allen Filmen mit und gibt sich darin jeweils unterschiedliche Namen, bekannt ist er in den Rollen aber auch als der Namenlose. Eastwood war von 1986-1988 Bürgermeister von Carmel-by-the-Sea in Kalifornien, im Wappen der Stadt fehlte die Jahreszahl 1916.



**Das Bild des Wappens ist nur noch in ähnlicher Form zu finden. Die Jahreszahl lässt sich aber ermitteln.**

### Tag 4

Die Hieroglyphen standen waagrecht für die Gleichungen  $4+4=8$ ,  $2+1=3$  und  $2+3=5$ , es fehlten also 0, 6, 7 und 9.

### Tag 5

Zu sehen waren 9 der 10 teuersten Gemälde der Welt. Das teuerste Gemälde, „No. 5, 1948“ von Jackson Pollock, war aber nicht zu sehen.



**Die damalige Liste der teuersten Gemälde ist mittlerweile überholt**

### Tag 6

Auf der Karte von Stevensons Schatzinsel (<https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Treasure-Island-map.jpg>) fehlte das *Schiff* oben rechts.

Da es eine zweite Version der Karte (<http://www.kellscraft.com/maptreasisle.JPG>) gibt, zählen auch Antworten, die sich auf diese Version beziehen, z.B. der Schriftzug „Bulk of treasure here“.

### Tag 7

Beschrieben war das Gemälde „*Hands Resist Him*“ von Bill Stoneham (<https://www.stonehamstudios.com/haunted>), das als „Haunted Ebay Paintin“ bekannt wurde.

### Tag 8

Zunächst sah der Ausschnitt aus wie aus „*Wilhelm Tell*“ von Friedrich Schiller. Dass dem Jörg im Hofe die Umlaute abhanden gekommen waren und dem Rösselmann ein „n“ konnte

einen dann aber zur englischen Ausgabe von Schillers Werk führen, und die heißt „*William Tell*“. Eben jener *William Tell* taucht dann in dem Ausschnitt aus der Übersetzung von 1829 ([http://books.google.com/books?id=U\\_gIAAAQAAJ&printsec=frontcover#PPR11,M1](http://books.google.com/books?id=U_gIAAAQAAJ&printsec=frontcover#PPR11,M1)) auf.

### Tag 9

Lösung: Zoë ist 21, Kian ist 28 und *April ist 35 Jahre alt*.

### Tag 10

Die Insel Märket teilen sich Schweden und Finnland (<https://de.wikipedia.org/wiki/Märket>). Da der Leuchtturm zuerst irrtümlich auf der schwedischen Seite erbaut wurde, hatten die beiden Länder 1985 ein Stück Land ausgetauscht, damit das Gebäude auf der finnischen Seite stehen konnte. Auf der Briefmarke fehlte die Jahreszahl 1887.

### Tag 11

Die Begriffe „Gerade“, „Belize“, „Schabe“ und „Banane“ können nur so in die Kreise eingetragen werden, dass in der Mitte ein *B* steht.

### Tag 12

Die Pyramiden von Gizeh sind zwar nicht weit weg, ganz so viele Menschen haben damals aber noch nicht mitgearbeitet. Gesucht war der *Suezkanal*, die erwähnte Firma heißt Suez (<https://www.suez.com/en>).

### Tag 13

Der Hacker *Kim ‚Kimble‘ Schmitz* wurde selbst gehackt, und zwar vom Fluffy Bunny (<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Kimbles-Hacker-Homepage-gehackt-52933.html>).

### Tag 14

Der 15.2.1971 war der Decimal Day, kurz *D-Day*, an dem das britische Währungssystem dezimalisiert wurde. Ein Pfund bestand nicht mehr aus 240 old pence (d) und 20 shillings (s), sondern nur noch aus 100 new pence. Laut BBC ([http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/february/15/newsid\\_2543000/2543665.stm](http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/february/15/newsid_2543000/2543665.stm)) hatte das Decimal Currency Board in der 27 Northumberland Avenue Bedenken wegen des Wechsels.

### Tag 15

Das verwendete Koordinatensystem war das UTM-Koordinatensystem (<https://de.wikipedia.org/wiki/UTM-Koordinatensystem>). Ein geeigneter Konverter (<http://home.hiwaay.net/~taylorc/toolbox/geography/geoutm.html>) liefert die Koordinaten von *Skull Island* nördlich von Australien.

### Tag 16

Simon ist der Mörder und David sein Komplize. Alle anderen Möglichkeiten führen zu Widersprüchen.

### Tag 17

Simon muss immer dafür sorgen, dass die Zahl der Zauberstäbe, die er auf dem Tisch lässt, durch 4 teilbar ist. Zuerst nimmt er also 3 vom Tisch und lässt 12 liegen. Sordid nimmt jetzt 1-3 Stäbe weg, sodass Simon mit seinem nächsten Zug 8 Stäbe auf dem Tisch lassen kann. Nach Simons drittem Zug liegen noch 4 Stäbe und mit dem vierten Zug gewinnt er das Spiel. Simon braucht also *vier* Züge.

### Tag 17 - Bonusrunde

Frage: Wenn das zwei ist, was ist dann das?

Lösung: Fünf. Das Spiel stammt aus Monkey Island 2, richtig ist immer die Zahl der Finger, die das erste Mal gezeigt wurden.

### Tag 18

Das Ungetüm findet man im Logo des italienischen Eni-Konzerns (<https://www.eni.com/>), der hierzulande besonders durch seine Agip-Tankstellen bekannt ist. Der feuerspeiende Hund mit sechs Beinen, der auf den Tankstellen prangt, wurde von Luigi Brogginini entworfen. Der wollte zunächst nicht als Designer genannt werden, erst nach seinem Tod brachte der Journalist Dante Ferrari die Wahrheit ans Licht.

Brogginini nahm mit seinem Entwurf an einem Wettbewerb teil ([https://www.eni.com/en\\_IT/company/eni-history/the-six-legged-dog-history-eni-logo.page](https://www.eni.com/en_IT/company/eni-history/the-six-legged-dog-history-eni-logo.page)), in dem das neue Eni-Logo gefunden werden sollte. In der Jury saßen dabei auch Gio Ponti („Ponti“ = „Brücken“) und Silvion Negro (der „Schwarze“).

Die Design-Richtlinien von Eni schreiben vor, dass der Hintergrund des Logos - und damit auch das Auge des sechsbeinigen Hundes - im Farbton *Pantone 109* dargestellt werden muss. Der geläufigere Begriff „gelb“ zählt natürlich auch.

Klar ist damit übrigens auch, warum „Enigmatischen“ fälschlicherweise großgeschrieben wurde. Und wer zu Ostern in Italien tanken war, hat vielleicht auch das Schaf schon mal gesehen...



**Auf der Eni-Website nicht nicht mehr alle Informationen aus dem Rätsel zu finden. Das Bild mit dem Schaf bezog sich auf eine damalige Werbekampagne.**

### Tag 19

Ein weltberühmter Bühnenmagier hat den Namen „David Copperfield“ überall bekannt gemacht. Auch der Mann auf dem Foto, ein britischer Comedian ([https://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Copperfield\\_\(comedian\)](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Copperfield_(comedian))), nennt sich David Copperfield. Sein echter Name ist *Stanley Barlow*.

### Tag 20

Paraguay ist zwar das prominenteste Beispiel eines Landes, dessen Flagge auf beiden Seiten unterschiedlich aussieht, aber nicht das einzige. Der Wappenausschnitt - ein Teil vom Kopf des Saladin-Adlers - führte nach Ägypten und in den Irak. Die Flagge des Irak sieht aber auf beiden Seiten genau gleich aus (sie ist auf der Rückseite noch nicht einmal gespiegelt, wie sonst üblich), also blieb *Ägypten* übrig.

Der britische Vexillologe Graham Bartram verrät auf seiner alten Homepage oder bei Flags of the World (<https://www.crwflags.com/fotw/flags/eg.html>), dass auf der Rückseite der ägyptischen Flagge der Adler im Gegensatz zum Schriftzug darunter gespiegelt dargestellt wird.

Al-Qahira ist die einheimische Bezeichnung für Kairo.

### Tag 21

Eine Mark (DM), ein Kreis (0) und eine Femtosekunde (fs) führten zur Burg Frankenstein, bei der lange das Amateurfunk-Relais DM0FS stand. Schaurige Experimente soll hier Johann Konrad *Dippel* durchgeführt haben.

### Tag 22

Los ging es auf der Osterinsel. Das Bild zeigt die Unterschrift eines Inselhäuptlings ([http://www.osterinsel.de/3\\_1rapa/3\\_rapa1.htm](http://www.osterinsel.de/3_1rapa/3_rapa1.htm)), der damit die Osterinsel 1770 der spanischen Krone unterstellt hatte. Es ergab sich A = 8, B = 2, C = 9, D = 3. Die nächste Station war ganz in der Nähe der Kheops-Pyramide, also ergab sich E = 4 und F = 1. Die letzte Station lag ganz in der Nähe von Ayers Rock. Der wurde zwar von einem William benannt, jedoch nicht nach einer Königin. Ganz in der Nähe befindet sich jedoch Mt. Olga der noch Höher als Ayers Rock ist und von William Ernest Powell Giles nach Olga Nikolajewna Romanowa, Königin von Württemberg, benannt. Da die Dame viele Namen hat, lassen wir Romanowa genauso gelten wie Nikolajewna (in verschiedenen Schreibweisen) und von Württemberg.

### Tag 23

Die Schiffe können nur auf eine Weise liegen, insgesamt ergibt sich 3045. Gibt man die Zahl in den Taschenrechner ein und dreht diesen um, liest man „shoe“.

### Tag 23 - Bonusrunde

Sam & Max Season 1, Still Life, Scratches, Black Mirror, Beneath a Steel Sky, Simon the Sorcerer 2, Overclocked, Day of the Tentacle, Sherlock Holmes Die Spur der Erwichen, Gabriel Knight The Beast Within, Alone in the Dark, Monkey Island 2, I have no mouth and I must Scream, Little Big Adventure.

### Tag 24

Mit der deutschen Bahn und dem Kanton Schaffhausen ergibt das Rebus oben links DB05HL. So führt es zu einem Amateurfunk-Relais am Ringberghaus. Der Vorname von Herrn Berg lautet Christen. Darunter die geteilte Insel Hispaniola. Links steht das Wilhelm-Tell-Denkmal ([https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Wilhelm\\_Tell\\_Denkmal\\_Altdorf\\_um\\_1900.jpeg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Wilhelm_Tell_Denkmal_Altdorf_um_1900.jpeg)) in Altdorf mit der Jahreszahl 1307. Unten Links ist das Kunstwerk „No. 31“ von Jackson Pollock zu sehen. Rechts daneben der Löwe von der Rückseite der Flagge Paraguays. Unten rechts: Johann Friedrich Kind. Darüber eine Zeichnung von René Descartes.

Trägt man die Wörter ins Buchstabengitter ein, findet man senkrecht die Begriffe „Sata“ und „Yksi“, jeweils finnisch für 100 und 1. Die abgebildeten Münzen ergeben insgesamt 8 alte Pfund, also 1920 Penny.

Jetzt kann man die gefunden Buchstaben und Zahlen und Buchstaben in das Youtube-Gitter eintragen und mit dem Schlüssel oben rechts entziffern. Man findet so ein YouTube-Video (<http://www.youtube.com/watch?v=1EccfBIQVIM>) mit dem Lösungswort „Der Weltfrieden“.