



ESCAP

CHALLENGE

GEFANGEN IM GRUSELSCHLOS



ESCAPE

CHALLENGE

GEFANGEN IM GRUSELSCHLOSS



Ausgedacht und geschrieben
von Christian Tielmann.
Gezeichnet und gestaltet
von Billy Bock.

CARLSEN

WILLKOMMEN IN SCHLOSS GRAFENSTEIN



Milla und Lex wollen mit dir das Gruselschloss besuchen. Aber Achtung: In diesem Schloss spukt es! Es wimmelt nur so von verzauberten Türen, Spukgestalten und fiesen Monstern, die euch verwirren wollen.

In jedem Raum müsst ihr ein Rätsel lösen, um in den nächsten Raum zu gelangen. In einigen Zimmern des Schlosses kannst du

entscheiden, welche von zwei Türen du lieber nehmen willst. Wenn du das Buch ein zweites Mal liest, kannst du ja mal die unbekannten Wege ausprobieren. Jeder Raum im Schloss hat eine Raumnummer, die der Seitenzahl im Buch entspricht. Der Weinkeller hat zum Beispiel die Raumnummer 4. Du findest ihn darum auf Seite 4.



► Der Übersichtsplan (vordere Klappe)

Damit ihr euch nicht total verläuft, findest du ganz vorne im Buch, unter der Klappe, einen Übersichtsplan. Der Plan allein nützt dir nicht wahnsinnig viel. Denn die Raumnummern fehlen noch. Bei einigen Rätseln musst du ein paar Räume zurücklaufen, um vorwärtszukommen. Darum ein kleiner Tipp: Schreib dir die Raumnummern, die du schon herausgefunden hast, in diesen Plan!

► Die Tipps und Tricks (Seite 60/61)





Der alte Geisterjäger MacMecksen, Milla und Lex helfen dir. Sie können dir Tipps geben, wenn du bei einem Rätsel nicht so recht weiterkommst. Die Tipps findest du ab Seite 60.


► Die Rätsel


Bei manchen Rätseln suchst du eine Zahl, die direkt die nächste Raumnummer ist. Das sind Expresscodes. Sie bringen dich sofort und ohne Codebuch zum nächsten Raum. Wenn also bei einem Rätsel 23 herauskommt und nichts weiter


dabeisteht, geht es in Raum Nummer 23 (also auf Seite 23) weiter. In einigen Räumen spukt es besonders stark: Sie erstrecken sich gleich über mehrere Seiten.


► Das Codebuch (hintere Klappe)

Milla und Lex haben von MacMecksen ein Codebuch voller Geistercodes gekauft. Das brauchst du in manchen Räumen, um die nächste Raumnummer zu finden. Dieses Codebuch übersetzt Geistercodes, die sich aus den Zeichen , ,  und  zusammensetzen, in Raumnummern. Du findest das Codebuch ganz hinten, in der Klappe.

 Totenkopf

 Schwert

 Spinnennetz

 Mond

► Deine Fehler

„Hä? Ich sollte doch in der Waffenkammer rauskommen! Wieso sitz ich jetzt im Badezimmer?“ – Es kann passieren, dass du nicht in dem Zimmer landest, in das du wolltest. Das ist kein Fehler im Buch. Sondern ein Fehler von dir! Wenn du ein Rätsel nicht richtig löst, bringt dich das Gruselschloss irgendwo hin – wenn du richtig Pech hast, landest du sogar im Verlies! Dann blätterst du am besten zurück zu dem Rätsel, von dem du gerade kommst, und probierst es noch einmal.

Und jetzt: Schnapp dir einen Stift und los geht's! In Raum 4 (Seite 4) im Weinkeller. Und pass auf, dass du keine Flaschen kaputt machst!

WEINKELLER



Ihr steigt durch das Fenster in den Weinkeller ein. „Hoppla!“, sagt Lex. Er hat eine Flasche umgeworfen. Sie zerbricht. „Kannst du nicht aufpassen, Lex?“, sagt Milla stöhnend.

Der Code lautet



Ein Flaschengeist entschwebt der Flasche. Er schaut auf einen Zettel, knackt das Schloss zum Kohlenkeller und lässt die Tür wieder zufallen. „Hinterher!“, ruft Milla. Aber welche Kombination am Schloss ist richtig? Milla nimmt den Zettel. „Ich hab das Lösungswort!“, sagt Milla und schlägt im Codebuch nach. Kennst du den Code, der euch in den Kohlenkeller führt?

ROTER SALON

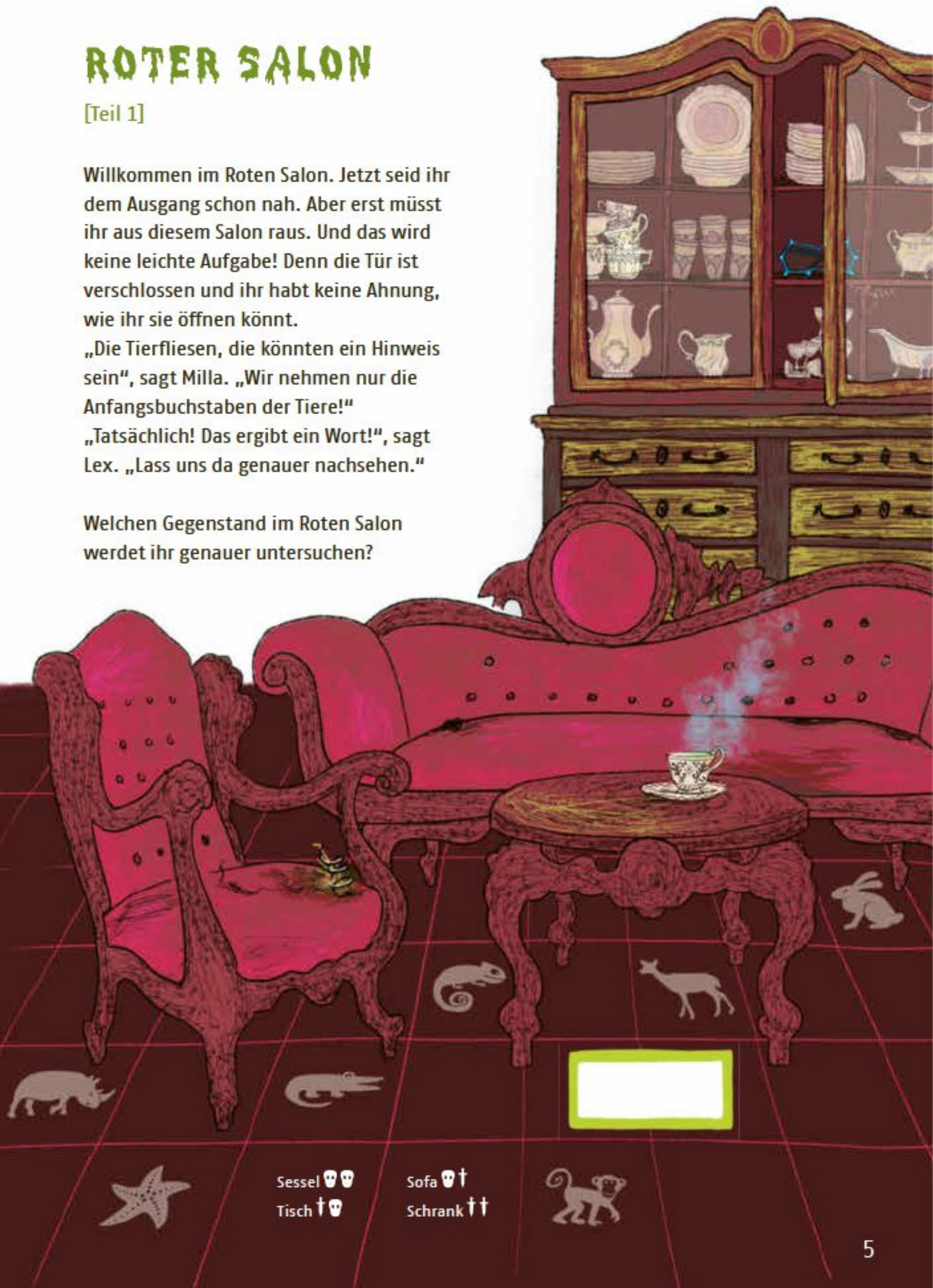
[Teil 1]

Willkommen im Roten Salon. Jetzt seid ihr dem Ausgang schon nah. Aber erst müsst ihr aus diesem Salon raus. Und das wird keine leichte Aufgabe! Denn die Tür ist verschlossen und ihr habt keine Ahnung, wie ihr sie öffnen könnt.

„Die Tierfliesen, die könnten ein Hinweis sein“, sagt Milla. „Wir nehmen nur die Anfangsbuchstaben der Tiere!“

„Tatsächlich! Das ergibt ein Wort!“, sagt Lex. „Lass uns da genauer nachsehen.“

Welchen Gegenstand im Roten Salon werdet ihr genauer untersuchen?



Sessel ☠☠
Tisch †☠

Sofa ☠†
Schrank ††



EINGEMAUERT IM TURM

[Teil 1]

NOTAUSGANG



~~3 und 4~~ ~~1~~ ~~3 und 5~~

Der Expresscode lautet

Willkommen im Turmzimmer. Die Tür, durch die ihr gekommen seid, hat sich in eine Mauer verwandelt.

„Kein Problem“, sagt Lex. „Dann nehmen wir eben den Notausgang.“

Aber mit welcher Raumnummer kriegt ihr den auf?

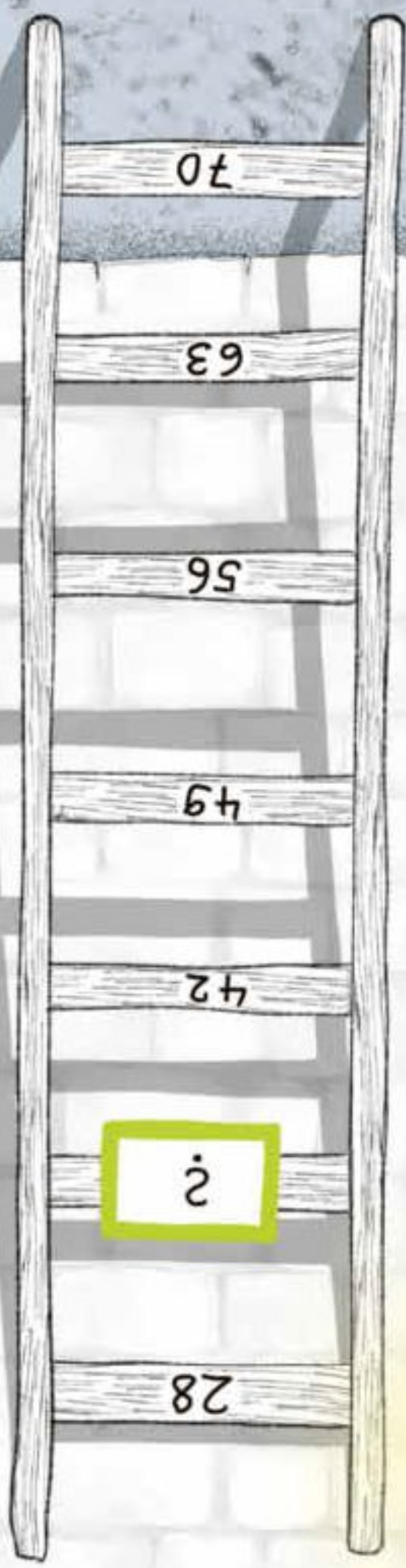
„Da steht doch dick und fett die 5 drauf!“, sagt Lex.

Aber ganz so einfach ist es nicht!

Vorsicht: Als Nächstes muss sich diese Tür mit einem grässlichen Quietschen öffnen. Sonst hat euch das Schloss irgendwie in einen falschen Raum gespukt!



GEHEIMGANG



Ihr habt es in den Geheimgang geschafft.
Lex rennt schon weiter und will die Leiter
raufklettern.

„Vorsicht!“, warnt Milla im letzten
Augenblick. „Die Leiter ist verzaubert! Das
hat mir MacMecksen erzählt. Wir müssen
die richtigen Zahlen in die Sprossen
ritzen, sonst kommen wir nicht oben
im Gärtnerzimmer an, sondern landen
irgendwo im Schloss!“
Oh, oh, jetzt müsst ihr genau aufpassen!
Welche Zahl fehlt auf der Sprosse?
Diese Zahl bringt euch als Expresscode
direkt ins Zimmer des Gärtners.



Der Expresscode lautet

