

## RÄTSELHAFTE GEHEIMNISSE



Hier ist dein detektivisches Gespür gefragt!  
Nutze deine Vorstellungskraft und logisches Denkvermögen,  
um diesen 25 Geheimnissen auf die Spur zu kommen.  
Spiele allein, mit der ganzen Familie oder in Teams – dank der  
unterschiedlichen Schwierigkeitslevels kommt garantiert  
jeder ins Grübeln! Wer ist für das Schiffsunglück verantwortlich,  
wie kann ein Dieb ein komplettes Haus stehlen und wie konnten  
die drei Gefangenen aus ihrer Zelle entkommen?



Rätselhafte Geschichte –  
Löse 25 spannende Denkaufgaben  
64 Seiten; ca. 150 Abbildungen;  
24,0 x 29,5 cm; Klappenbroschur  
€ [D] 17,99 | € [A] 18,50 | sFr 25,50  
ISBN 978-3-8411-0264-5  
WG 295; ET: Februar 2022

ICV

CV

Víctor Escandell

RÄTSELHAFTE GEHEIMNISSE

CV

## RÄTSELHAFTE GEHEIMNISSE

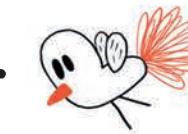
Löse 25 spannende Denkaufgaben!



Víctor Escandell

CV

# HERZLICH WILLKOMMEN ZUM BUCH DER RÄTSELHAFTEN GESCHICHTE



Die Geschichte steckt voller kurioser Rätsel, auch wenn wir uns die Rätsel in diesem Buch ausgedacht haben. Sie beruhen zwar auf realen Begebenheiten und Personen, sind jedoch nie so passiert. Wir wollten einfach, dass du dich auf spielerische Weise in andere Epochen hineinversetzen und dabei dein **logisches Denken** und deine **Vorstellungskraft** nutzen kannst. Gerade diese beiden Fähigkeiten haben der Menschheit zu großen Fortschritten verholfen ... und können auch dich sehr weit bringen.

## WIE KANN MAN DIE RÄTSEL LÖSEN?

Am Anfang jedes Rätsels findest du ein Symbol, das dir zeigt, wie du zur Lösung kommst: mit **Logik** oder **Fantasie**.



LOGIK



FANTASIE



## LOGIK ANWENDEN ...

Bei den Rätseln, die mit zwei Rädchen gekennzeichnet sind, findest du im Text und in den Zeichnungen die Informationen, die du für die Lösung brauchst. Auch wenn sich nicht alle Logikrätsel auf dieselbe Art lösen lassen, empfehlen wir dir, folgende Schritte zu beachten:

- Lies alles einmal durch und achte auf die Zeichnungen.
  - Lies noch einmal alles durch, achte auf die Details und analysiere die angegebenen Informationen Schritt für Schritt.
  - Verknüpfe Ideen miteinander: Schließe von einer Information auf die andere.
- Manchmal musst du vielleicht Dinge wissen, die vorausgesetzt werden (das gibt mehr Punkte!).



4



Die Lösung findest du im Text oder in den Bildern. Lies alles gut durch und sieh dir die Szenen aufmerksam an!



## BENUTZE DEINE FANTASIE ...

Wenn du das Glühbirnsymbol siehst, heißt das:

- Dass im Rätsel eine ungewöhnliche Situation geschildert wird und die Lösung überraschend ist.
- Du kannst die Antwort nicht aus den Infos ableiten, die in der Geschichte gegeben werden. Kleiner Tipp: Halte nichts für selbstverständlich!
- Diesen Lösungsansatz nennt man auch »Querdenken«, denn es geht darum, das Problem aus einer anderen Perspektive als der gewohnten zu betrachten ... Ohne Logik!



wir denken und analysieren alle unterschiedlich!

## DAS PUNKTESYSTEM

Die Rätsel in diesem Buch gliedern sich in verschiedene Schwierigkeitsgrade von 1 bis 6, die in Form von Sternen auf den Seiten angegeben sind.

1 = LEICHTER



Außerdem hat jeder Schwierigkeitsgrad eine andere Punktezahl.

NIVEAU



6 = SCHWIERIGER



PUNKTE

10

20

30

40

50

60



5

# WIE WIRD GESPIELT?

Mit diesem Buch kannst du allein oder in einer Gruppe spielen. Je mehr Leute mitmachen, desto lustiger wird es, doch auch wenn ihr wenige seid, werdet ihr viel Spaß haben!

Allerdings solltet ihr euch Zeit nehmen. Es bringt nichts, wenn ihr euch beeilt.

Es gibt zwei Möglichkeiten, in einer Gruppe zu spielen:

## ALS FAMILIE

- Wählt in jeder Runde jemanden aus, der das Spiel anleitet. Nur diese Person darf sich die Lösung vorher ansehen.
- Der Rest kann ihr Fragen stellen, um Hinweise zu bekommen, aber sie darf euch nur mit dieser Art von Antworten helfen:
  - Ja oder Nein.
  - Denk noch mal über die Frage nach (wenn klar ist, dass ein Hinweis nicht verstanden wurde).
  - Das ist egal (wenn die Frage nicht zur Lösung beiträgt).
- Falls ihr nicht weiterkommt, kann euch der Spielleiter dabei helfen, die erhaltenen Tipps noch einmal zu überdenken, und euch auf etwas hinweisen, was ihr übersehen habt.

Um den Spielstand zu überprüfen, könnt ihr die Punkte auf ein Blatt Papier oder in ein Notizbuch schreiben.

RÄTSEL		JUAN	ANA	MARIO	FLOR
DIE JAGD NACH BEUTE	50		20		60
DER VEREHRER					
KELTISCHE VÖLKER		20			40
EUROPÄISCHE MODEN					
SHERLOCK HOLMES					

RÄTSEL		TEAM 1	TEAM 2
DIE JAGD NACH BEUTE	50		
DER VEREHRER		20	
KELTISCHE VÖLKER			60
EUROPÄISCHE MODEN		20	
GESAMTPUNKTE	70	80	

## IN TEAMS

- Bildet Teams von zwei oder mehr Teilnehmern und bittet eine andere Person, euch anzuleiten.
- Legt von Anfang fest, wie viele Rätsel ihr lösen wollt.
- Es geht nicht darum, schneller zu sein als die anderen, sondern mehr Punkte zu erhalten.
- Wenn eine Gruppe die Lösung gefunden hat, teilt sie dies dem Spielleiter mit. Dieser sagt dann, ob die Gruppe Punkte erhält und mit dem nächsten Rätsel fortfahren kann.
- Jedes Mal, wenn ihr ein Rätsel löst, schreibt ihr die erreichte Punktzahl auf ein Blatt Papier. Bei Gleichstand wird ein weiteres Rätsel gelöst.



Elementar, liebe Freunde!  
Ich mache mich auf die Suche nach  
den versteckten Zeitfehlern in  
diesem Buch.



## FINDE DIE ZEHN OBJEKTE, DIE AUS DER ZEIT GEFALLEN SIND

Sei aufmerksam und lass dich nicht verwirren!  
Damit du dich besser konzentrierst und auf alle Details in den Zeichnungen achtest, findest du im ganzen Buch verteilt zehn Gegenstände, die nicht in die Epoche des Rätsels gehören.

### Suche sie!

Falls du sie nicht findest, kannst du am Ende des Buches die Lösung in Spiegelschrift lesen.



herzlich willkommen



# 25 RÄTSEL DER GE SCHICHTE

## VORGESCHICHTE

### VORGESCHICHTE - 2 500 000 - 4000 v. Chr.

Seit dem Erscheinen des Homo sapiens auf der Erde hat die Menschheit viel dazugelernt. Durch Denken, Vorstellungskraft, Kreativität und das Lösen von Rätseln ist der Mensch sehr weit gekommen.

### ALTERTUM - 4000 v. Chr. - 476 n. Chr.

Menschen, die denselben Wohnort und dieselbe Kultur hatten, schlossen sich zu großen Gesellschaften zusammen: den ersten antiken Zivilisationen. Das war eine wichtige Zeit: Die Schrift wurde erfunden. Es entstanden die ersten Städte und organisierten Religionen. Das Römische Reich breitete sich in alle Richtungen aus.



- RAUB UNTER NEANDERTALERN ..... S. 08
- DIE JÄGD NACH BEUTE ..... S. 10
- DAS RÄTSEL DER NEUN MENHIRE ..... S. 12

- UMGEHUNG DES GESETZES ..... S. 16

- DIE WAHL DES PHARAOS ..... S. 18
- DIE INTELLIGENTESTE PERSON ..... S. 20
- DER VEREHRER ..... S. 22
- DAS ELIXIER DES DRUDEN ..... S. 24
- DAS PFERD DES KAISERS ..... S. 28
- DAS GEWICHT DER KRONEN ..... S. 30

### MITTELALTER - 5.-15. JH.

Die Invasion der germanischen Völker in Europa führte zum Zerfall des Römischen Reiches, sodass eine neue Landkarte und eine neue europäische Gesellschaft entstanden. Das Land fiel in den Besitz von Feudalherren, die ihre Vasallen ausbeuteten. Es war eine dunkle Zeit mit Seuchen und Religionskriegen. Die Kirche beeinflusste alle Lebensbereiche, sogar die Wissenschaft, doch mit dem Aufkommen einer neuen Denk- und Schaffersweise, der Renaissance, änderte sich alles.

- DIE BARBAREN KOMMEN! ..... S. 32
- DIE LEHREN VON ROBIN HOOD ..... S. 34
- WER WAR LISA? ..... S. 36
- DAS EI DES KOLUMBUS ..... S. 38

- DER KAKAO DES MOCTEZUMA ..... S. 40

- FLUCHT IN DEN WILDEN WESTEN ..... S. 42
- EIN SINTFLUTARTIGER REGEN ..... S. 44
- DIE JUWELEN DER KÖNIGIN ..... S. 46
- VERSTÄNDEN? ..... S. 48

### FRÜHE NEUZEIT - 15.-18. JH.

Auf der Suche nach neuen Seewegen wurden präzise Navigationsinstrumente entwickelt, mit denen Seefahrer zwei unbekannte Kontinente entdeckten: Amerika und Ozeanien. Vernunft, Kommunikation und Fortschritt gewannen die Oberhand. Durch die Erfindung des Buchdrucks wurde es möglich, Ideen zu verbreiten. Die Gesellschaft forderte Gleichheit. Die Französische Revolution brach aus, setzte dem autoritären System ein Ende und setzte die Idee der Bürgerrechte durch.

- DIE BARBAREN KOMMEN! ..... S. 32

- DER KAKAO DES MOCTEZUMA ..... S. 40

- EIN SINTFLUTARTIGER REGEN ..... S. 44

- DIE JUWELEN DER KÖNIGIN ..... S. 46
- VERSTÄNDEN? ..... S. 48

### DAS MODERNE ZEITALTER - 19.-21. JH.

Der Fortschritt war so wenig aufzuhalten wie der menschliche Geist: Die Dampfmaschine ermöglichte die Massenproduktion. Städte wurden industrialisiert. Es folgten große Erfindungen elektrisches Licht, das Telefon, das Automobil, die Luftfahrt. Obwohl das 20. Jahrhundert mit zwei unglückseligen Weltkriegen begann, konzentrierte sich die Menschheit darauf, vermehr und besser zu kommunizieren: Die Presse wurde für die breite Masse zugänglich. Fernsehen, Radio und Kino erschienen auf der Bildfläche, ebenso wie das revolutionärste Medium unserer Zeit: das Internet. Heute stehen wir vor einem der spannendsten Rätseln überhaupt: dem Leben im Weltraum.

- DER KAKAO DES MOCTEZUMA ..... S. 40

- EIN ELEMENTARER FALL ..... S. 52

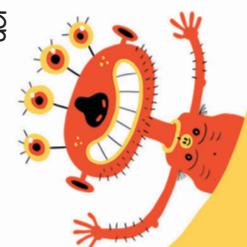
- EIN KOSTENFREIER DIENST ..... S. 54

- DIE PFORTEN DES TODES ..... S. 56

- DIE POLNISCHEN RÄTSEL ..... S. 58

- DAS PASSWORD ..... S. 60

## GEGENWART



VORGESCHICHTE  
2500000-4000 v. Chr.

LOGIK

PUNKTESYSTEM  
10 PUNKTE

NIVEAU / EINFACH  
\*\*\*\*\*

## Die Altsteinzeit

In steinzeitlichen Gesellschaften waren die Nahrungssuche und die Wahrung des Friedens in der Gruppe zwei wichtige Prinzipien des Zusammenlebens. Deshalb wurden Regeln aufgestellt, nach denen der Diebstahl von Lebensmitteln zu den schwersten Vergehen gehörte. Die Höchststrafe war der Ausschluss aus der Gruppe, denn es war sehr schwer, allein und ohne fremde Hilfe zu überleben.

# RAUB UNTER NEANDERTALERN

An einem Frühlingsmorgen gingen einige Neandertaler auf die Jagd, während der Rest der Gruppe zurückblieb und in der Nähe der Höhle arbeitete. Es gab jede Menge zu tun, z.B. musste neben anderen alltäglichen Aufgaben das Feuer geschürt werden, um das Fleisch für die nächsten Tage zu braten. Doch als sie an diesem Tag das Essen holen wollten, erlebten sie eine Überraschung ...



1 Plötzlich schlug eine erschrockene Frau Alarm:



3 In diesem Moment kam ein Kind, das in der Nähe gespielt hatte, auf den Alten zu und flüsterte ihm etwas Seltsames ins Ohr ...



4 JETZT WEISS ICH, WER ES WAR!



4 Der alte Weise sah sich alle am Lagerfeuer genau an. Dann beschuldigte er ohne zu zögern einen von ihnen, das Fleisch gestohlen zu haben.

2 Die Mitglieder der Gruppe waren sehr verärgert und bat den weisesten Alten des Ortes, ihnen zu helfen, den Dieb zu stellen.



WEN MEINTE DER WEISE ALTE MANN?





VORGESCHICHTE  
2500000-4000 v.Chr.



FANTASIE



PUNKTESYSTEM  
50 PUNKTE



NIVEAU / SCHWIERIG  
\*\*\*\*\*

## Die Mittelsteinzeit

Eines der größten Rätsel, das die Menschen lösen konnten, war die Frage, wie man Feuer macht. Als sich das Klima nach der Eiszeit verbesserte, zogen viele Tiere nach Norden, während die Menschen an milderen Orten blieben. Sie waren jedoch weiterhin auf große Tiere angewiesen, um sich ernähren, sich mit ihren Fellen kleiden und überleben zu können.



## DIE JAGD NACH BEUTE

Wie jedes Jahr musste man vor dem Kälteeinbruch Vorräte anlegen, um sich während des Winters warm zu halten und etwas zu essen zu haben. Daher schärfte der Jäger der Gruppe seine Waffe und seine Steinwerkzeuge und machte sich auf die Jagd nach großen Tieren. Zuerst musste er jedoch herausfinden, wo er sie finden konnte.

- 1 Nach einer mehrtägigen Wanderung durch eine unwirtliche Gegend kam der Jäger zu einer Hütte, in der ein Schamane lebte.



- 3 Er fiel in eine tiefe Trance und sprach die folgenden Worte:



- 2 Der Schamane beschwore in einem uralten Ritual die Naturgeister und fragte sie, wohin der Jäger gehen müsse, um Beute zu finden.

- 4 Der Jäger konnte nicht schwimmen. Als er den Großen Fluss erreichte, wartete er zwei Vollmonde ab und konnte ihn überqueren, ohne zu ertrinken.

Tatsächlich waren am anderen Ufer jede Menge Tiere!



WIE GELANG ES DEM JÄGER, DEN FLUSS ZU ÜBERQUEREN?

