



# ESCAPE STICKERBUCH ★ADVENTSKALENDER★

DAS VERSTECK IN  
DEN BERGEN

24  
Sticker-  
rätsel!  
ab 8 Jahren

ars edition



# GEHEIMAUFTRAG: DIE JAGD NACH DER WEIHNACHTSMANNBANDE

Heute ist der 1. Dezember. Weihnachten steht vor der Tür. Die Straßen sind verschneit, viele Häuser sind bereits weihnachtlich geschmückt. Eine herrlich friedvolle Adventszeit!

Oh, jetzt steht nicht mehr Weihnachten vor der Tür – es ist Mister A. Hören wir uns an, was er uns zu sagen hat!

**DING  
DONG!**

Die Weihnachtsmannbande treibt in ganz Europa ihr Unwesen. Die gehen doch glatt in Weihnachtsmannkostümen auf Raubzüge. Mit ihren vollgepackten Beutesäcken fallen sie in der Weihnachtszeit kaum auf. Interpol bittet uns um Hilfe, denn die Bande ist berüchtigt dafür, dass sie ihre Verfolger irgendwo einsperrt. Eure Escape-Fähigkeiten könnten schon bald gefragt sein! Morgen schickt Interpol eine Botschaft, wo die Bande ihren nächsten Raubzug plant.

Ein Abenteuer zur Adventszeit? Aber gerne doch! Bereiten wir uns also auf ein spannendes Escape-Abenteuer vor:

drei, zwei, eins ... ESCAPE!

Du bist Teil eines Escape-Teams und für die besonders kniffligen Fälle zuständig.

Auch in der Adventszeit erwartet dich ein spannendes Abenteuer. Löse in jeder Szene eine Sticker-Aufgabe, um zur nächsten Szene zu gelangen. Deine erste Aufgabe: Finde heraus, welcher Weihnachtsmann sich von den anderen unterscheidet.

Klebe den Sticker zu 1 bei diesem Weihnachtsmann auf – damit zündest du die Kerze an, die dir die Nummer der nächsten Szene verrät.

24



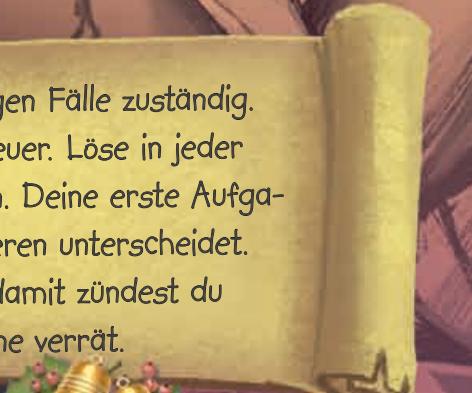
13



13



6





# GEFANGENSCHAFT

Tja, den sechsten Weihnachtsmann haben wir leider nicht gesehen ...

Er hat uns überwältigt, und nun hat uns die Weihnachtsmannbande schon wieder eingesperrt, während sie wohl das Weite sucht. Die haben uns doch glatt mit Paketband an Stühle gefesselt!

Aber die falschen Weihnachtsmänner haben etwas übersehen.

Auf dem Tisch stehen ein Räuchermännchen, ein Nussknacker und ein Bergmann – typische Weihnachtskunst aus dem Erzgebirge. Und das Räuchermännchen raucht noch, will heißen: Darin glüht eine Räucherkerze. Wenn wir mit den Füßen am Tisch ruckeln, fällt das Räuchermännchen um und wir können mit der Glut der Räucherkerze das Paketband ansengen. Aber aufgepasst, dass du dich nicht verbrennst!

17

2

23

BERGMANN

NUSSKNACKER

RÄUCHERMÄNNCHEN

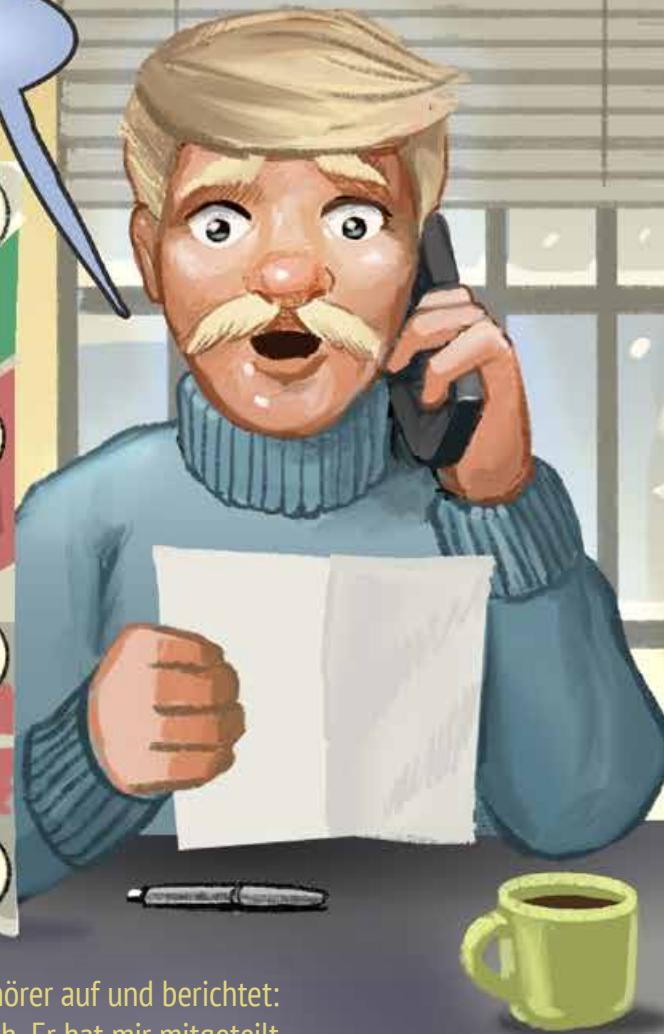
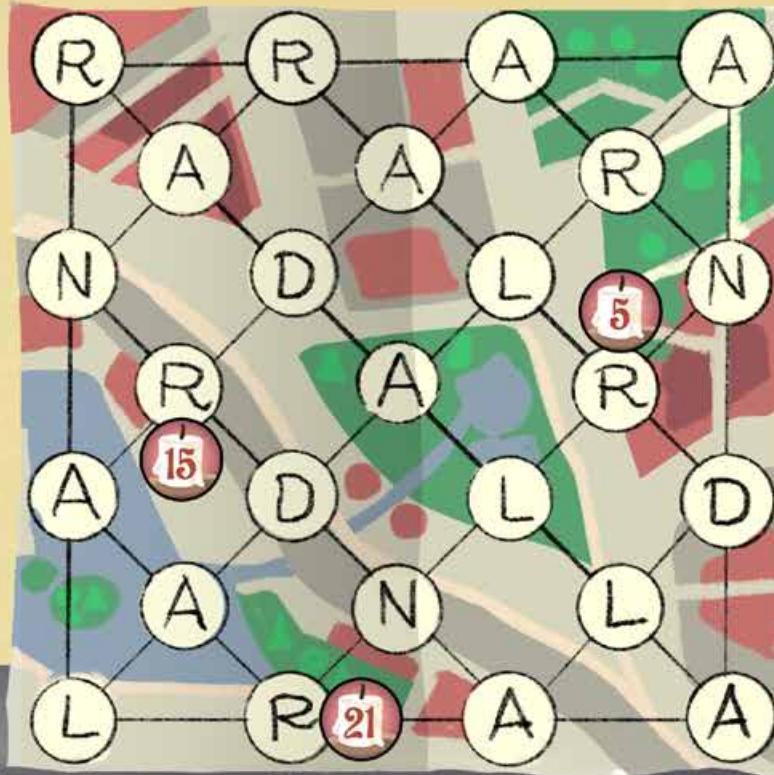
Natürlich weißt du, wie Räuchermännchen, Nussknacker und Bergmann aussehen, oder etwa nicht? Klebe die Sticker zu 2 richtig auf.

Ihr befreit euch dadurch aus der Hüttengefängenschaft. Außerdem zündest du die Kerze an, die dir die nächste Szenennummer verrät.



## AUF NACH DALARNA

Wo? ... Ach was, gerade dort? ...  
Ja, ist in Ordnung, wir werden sofort  
den Einsatz planen.



Kommissar Nordström legt den Telefonhörer auf und berichtet:  
»Das war der Polizeichef höchstpersönlich. Er hat mir mitgeteilt,  
dass Mats Frierson in der schwedischen Region Dalarna gemeldet ist.  
Wir sollen die Weihnachtsmannbande dort aufspüren und holennehmen. Seid ihr bereit?«

Na, und ob ihr bereit seid - auf nach Dalarna! Doch wo kannst du  
in diesem Buchstabenwirrwarr DALARNA an einem Stück und in der  
richtigen Reihenfolge lesen? Markiere die Buchstaben mit den Stickern  
zu 3, um nach Dalarna zu gelangen. Machst du es richtig, zündest du  
eine Kerze an, die dir die nächste Szenennummer verrät.

