



CODE BREAKER

Für 1-4 Spieler
ab 7 Jahre

Worum geht's?

Ihr seid gefangen in einem Raum, der mit einem elektronischen Schloss verriegelt ist. Eure Aufgabe ist es, so schnell wie möglich ein Rätsel zu lösen, die Hinweise und den Zahlencode zum Öffnen des Schlosses zu finden und den Code in das Schloss einzugeben. Liegt ihr richtig, öffnet sich das Schloss und ihr könnt aus dem Raum fliehen.

Spielmaterial



30 doppelseitige
Rätsel-Karten



1 elektronisches Schloss

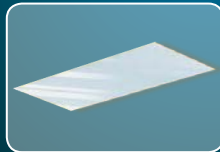


20 doppelseitige
Hinweisplättchen

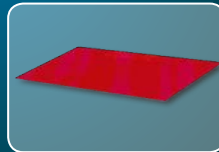
Detektiv-Werkzeuge:



1 UV-Taschenlampe



1 Spiegelfolie



1 Rotfilter



1 Spielanleitung
mit Lösungen

Vor dem ersten Spiel

Löst die Hinweisplättchen vorsichtig aus der Stanztafel.

Zieht die Schutzfolien auf beiden Seiten des Rotfilters und der Spiegel-
folie ab und entsorgt sie.

Bittet eure Eltern, drei AA-Batterien in das Schloss und drei AAA-Batterien
in die UV-Taschenlampe einzulegen. Wie genau, ist auf Seite 8 dieser
Anleitung beschrieben.

Spielvorbereitung

Spielt allein oder in der Gruppe. Gruppen sollten als Team zusammen-
arbeiten und die Rätsel gemeinsam lösen. Hängt das Schloss an den Tür-
griff oder stellt es vor die Tür.

WICHTIG: Hängt ihr das Schloss an den Türgriff, achtet darauf,
dass das Schloss nicht herunterfällt – sonst könnte es kaputt gehen!

Legt alle Hinweisplättchen auf dem Boden oder auf einem Tisch aus.
Haltet die UV-Taschenlampe, die Spiegel-
folie und den Rotfilter griffbereit
und legt den Stapel Rätsel-Karten neben euch.

Wie wird gespielt?

1. WÄHLT DEN SPIELMODUS

TIMER: „Löst das Rätsel, bevor es zu spät ist!“

Schiebt den grauen Schalter auf der Rückseite des elektronischen Schlosses
in die Position **TIMER**. In diesem Modus habt ihr **5 Minuten Zeit**, das Schloss
zu öffnen. Für jeden Fehlversuch werden euch 30 Sekunden abgezogen.
Habt ihr nur noch eine Minute Zeit, erklingt ein wiederkehrender Piep-Ton.

CHRONO: „Entflieht als Schnellste!“

Mit diesem Modus **stoppt ihr die Zeit**, die ihr benötigt, um das Schloss zu
öffnen. Schiebt dazu den grauen Schalter auf der Rückseite des Schlosses
in die Position **CHRONO**. Das Spiel endet, wenn ihr das Schloss geöffnet
habt. Ihr habt höchstens 20 Minuten Zeit. Wer ist am schnellsten?

2. ZIEHT EINE RÄTSEL-KARTE

Sucht euch eine Rätzel-Karte aus.

Es gibt 10 verschiedene Rätzel-Arten:

Worträtsel, Versteckte Buchstaben, Verrückte Zahlen, Rätselprofi, Kuckucksei, Von A nach B, Der Weg der Hinweise, Verlorene Buchstaben, Wort-Wirrwarr, Verschlüsselte Wörter



Beweist euer Können in 4 Schwierigkeitsstufen:

- Level 1** = Detektivanfänger
- Level 2** = fortgeschrittener Detektiv
- Level 3** = erfahrener Detektiv
- Level 4** = Meisterdetektiv

Taucht ein in 9 verschiedene Welten:

Legenden & Geschichten, Piraten, Hexen, Geister, Geheimauftrag, Labor, Ermittlungen, Pyramide, Museum

3. AKTIVIERT DAS SCHLOSS

Wartet, bis die Zahlen „5:00“ für den **TIMER-Modus** und „0:00“ für den **CHRONO-Modus** nach dem Einschalten des Schlosses auf dem Display erschienen sind.

Steckt dann die gewählte Rätzel-Karte wie abgebildet mit dem Rätsel zu euch in den **Schlitz auf der Oberseite des Schlosses**.

Drückt den **roten Startknopf** auf der Vorderseite des Schlosses. Der Countdown startet mit einem Piep-Ton. Danach könnt ihr die Rätzel-Karte wieder herausnehmen. Das Spiel beginnt!



Beispiel: Um das Kuckucksei-Rätzel zum Piraten-Thema zu lösen, steckt ihr die Karte wie oben gezeigt ein.

WICHTIG: Wenn die Rätzel-Karte nicht richtig herum in das Schloss gesteckt wurde, funktioniert das Spiel nicht. Das Rätsel, das ihr lösen möchtet, muss auf der Vorderseite des Schlosses zu sehen sein. Drückt den Startknopf, bevor ihr die Rätzel-Karte aus dem Schloss nehmt, um sie zu lesen.

4. LÖST DAS RÄTSEL, UM DREI HINWEISE ZU FINDEN

Wenn ihr als Team spielt, dann wählt ihr einen Spieler aus, der die Rätsel-Karte laut vorliest.

Ihr sucht einen **dreistelligen Zahlencode**. Diesen erhaltet ihr für jedes Rätsel durch **drei Hinweise**:

- > eine Farbe
- > einen Gegenstand
- > etwas Essbares

Tipp: Das Detektivhandbuch auf Seite 6 und 7 in dieser Anleitung gibt Hinweise zum Lösen der Rätsel.

5. FINDET DIE HINWEISE AUF DEN HINWEISPLÄTTCHEN

Habt ihr herausgefunden, welche drei Hinweise in den Kategorien Farbe, Gegenstand, etwas Essbares euch die Rätsel-Karte gibt? Glückwunsch! Dann wisst ihr jetzt, wonach ihr suchen müsst. Die Detektiv-Werkzeuge helfen euch dabei, die richtigen Hinweisplättchen zu finden.

Mithilfe der **UV-Taschenlampe** könnt ihr auf den Hinweisplättchen, auf denen ihr zwar einen Rand, aber sonst nichts seht, unsichtbar geschriebene Symbole oder Worte sichtbar machen.

Mit dem **Rotfilter** könnt ihr die rot überschriebenen Wörter kenntlich machen.

Die **Spiegelfolie** hilft euch, Spiegelschriften zu lesen. Stellt sie hierzu aufrecht neben das Hinweisplättchen.

Tipp für Einsteiger: Jedes Hinweisplättchen hat einen farbigen Rand entsprechend seiner Kategorie.



*Regenbogenfarben
für die Farben*



*Orange für einen
Gegenstand*



*Blau für
etwas Essbares*

6. GEBT DEN ZAHLENCODE INS SCHLOSS EIN



> Habt ihr die drei gesuchten Hinweisplättchen gefunden, seht ihr auf diesen in einem kleinen Schloss die gesuchten Zahlen für den Code.



> Um die drei Zahlen ins elektronische Schloss einzugeben, drückt ihr den jeweiligen Knopf, bis im Display daneben die richtige Zahl erscheint.

> Dreht den Schlüssel am Schloss nach links, um den eingegebenen Zahlencode zu bestätigen.

DAS SCHLOSS ÖFFNET SICH NICHT? – Falscher Zahlencode!

> Wenn ihr im **TIMER-Modus** spielt, verliert ihr 30 Sekunden für jeden falschen Zahlencode, den ihr mit dem Schlüssel ausprobiert.

Habt ihr z. B. nur noch eine Minute, springt die Zeit auf 30 Sekunden.

> Wenn ihr im **CHRONO-Modus** spielt, gibt es keine Strafe.

Öffnet sich das Schloss nicht, müsst ihr eure Hinweise und den Zahlencode überprüfen. Ist die Reihenfolge korrekt? Schaut euch auch noch einmal das Rätsel an. Stimmt die Lösung? Beeilt euch, denn die Zeit läuft!

DAS SCHLOSS ÖFFNET SICH?

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt gewonnen und euch den Titel des Meisterdetektivs verdient! Schließt den Schlossbügel und sucht euch eine neue Rätsel-Karte aus, um noch einmal zu spielen.

Tipp: Wenn das Spiel zu Ende ist, könnt ihr direkt das nächste Rätsel lösen, indem ihr den Anweisungen ab Punkt 2 folgt. Ihr müsst nicht mehr warten, bis auf dem Display „5:00“ oder „0:00“ angezeigt wird.

Wenn ihr aufhört zu spielen, dürft ihr nicht vergessen, das **Schloss auszuschalten**. Dazu stellt ihr den grauen Schalter auf der Rückseite auf „OFF“.

WICHTIG: Mit dem **roten Sicherheitsriegel** auf der Rückseite könnt ihr das Schloss jederzeit öffnen. Schiebt den Riegel dazu nach links.



DAS DETEKTIVHANDBUCH

Die 10 Rätsel-Arten:

1. WORTRÄTSEL

Die Hinweise, die ihr für den 3-stelligen Zahlencode benötigt, sind im Text versteckt. Lest ihn aufmerksam durch. Ihr sucht nach einer Farbe, einem Gegenstand und nach etwas Essbarem.

2. VERSTECKTE BUCHSTABEN

Die Wörter scheinen eigenartig! Interessant sind jedoch die rot geschriebenen Buchstaben. Diese bilden die Hinweise, die ihr sucht.

3. VERRÜCKTE ZAHLEN

Findet die gesuchten Hinweise, indem ihr die Ziffern durch die passenden Buchstaben ersetzt. **Ziffer 2** passt zum Beispiel **zu B**, dem zweiten Buchstaben des Alphabets. Die nachfolgende Tabelle gibt euch einen schnellen Überblick. Am besten schreibt ihr nacheinander die Buchstaben auf.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

4. RÄTSELPROFI

Beantwortet die Fragen, um die Hinweise zu finden.

5. KUCKUCKSEI

Findet die Bilder, die nicht in die Themenwelt passen.

6. VON A NACH B

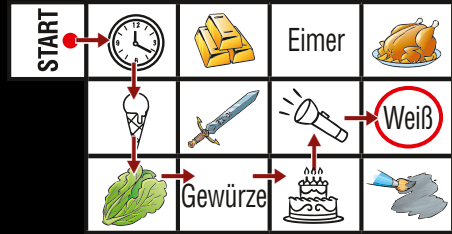
Findet die gesuchten Hinweise, indem ihr einen Buchstaben durch den nächsten Buchstaben im Alphabet ersetzt. Wenn ihr zum Beispiel ein A seht, ersetzt ihr es durch ein B. Doch Vorsicht: Auf **Level 3** und **4** ändern sich die Abstände!

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

7. DER WEG DER HINWEISE

Folgt den Pfeilen, um die gesuchten Hinweise zu finden. Fangt am Startpunkt an. Jeder Pfeil entspricht einem Schritt im Labyrinth. Für jeden Hinweis beginnt ihr wieder am Startpunkt.

Hinweis 1: → ↓ ↓ → → ↑ →



8. VERLORENE BUCHSTABEN

Setzt die Buchstaben der gleichen Farbe jeweils zu einem Wort zusammen. Es könnte euch helfen, die Buchstaben der Reihe nach auf ein Blatt Papier zu schreiben. Auf **Level 4** müsst ihr die Buchstaben einer Farbe zusätzlich in die richtige Reihenfolge sortieren.

9. WORT-WIRRWARR

Nur drei der vielen Wörter auf der Rätsel-Karte findet ihr auch auf den Hinweisplättchen. Das sind die Hinweise, die ihr sucht. Findet sie und gebt die Zahlen in das Schloss ein!

10. VERSCHLÜSSELTE WÖRTER

Bringt die Buchstaben in die richtige Reihenfolge, um die gesuchten Hinweise zu finden.

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| 60. Rosa – Buch – Brot | 40. Grün – Kerze – Gewürze | 20. Rosa – Bessen – Brot |
| 59. Weiß – Skulptur – Spaghetti | 39. Rosa – Tisch – Brot | 19. Rot – Kerze – Birne |
| 58. Gelb – Schuh – Fisch | 38. Blau – Skulptur – Braten | 18. Schwarz – Schuh – Honig |
| 57. Blau – Kissen – Torte | 37. Braun – Tasche – Spaghetti | 17. Orange – Kissen – Gewürze |
| 56. Grau – Skulptur – Honig | 36. Violett – Schwert – Braten | 16. Grau – Tisch – Birne |
| 55. Rot – Tasche – Braten | 35. Grau – Uhr – Salat | 15. Orange – Ball – Salat |
| 54. Violett – Eimer – Ketchup | 34. Weiß – Buch – Birne | 14. Orange – Schwamm – Salat |
| 53. Weiß – Uhr – Fisch | 33. Gelb – Schuh – Fisch | 13. Gelb – Skulptur – Torte |
| 52. Orange – Schwamm – Eis | 32. Braun – Uhr – Kartoffel | 12. Schwarz – Gold – Braten |
| 51. Grün – Kerze – Gewürze | 31. Rot – Gold – Gewürze | 11. Braun – Tisch – Brot |
| 50. Grau – Lampe – Ketchup | 30. Schwarz – Eimer – Fisch | 10. Rosa – Schwert – Pfirsich |
| 49. Orange – Kerze – Fisch | 29. Braun – Lampe – Birne | 9. Orange – Bessen – Torte |
| 48. Grün – Schwert – Gewürze | 28. Weiß – Schwert – Eis | 8. Grau – Uhr – Eis |
| 47. Weiß – Tisch – Torte | 27. Grau – Buch – Honig | 7. Violett – Eimer – Ketchup |
| 46. Violett – Tasche – Ketchup | 26. Blau – Lampe – Spaghetti | 6. Rot – Ball – Eis |
| 45. Rosa – Spiegel – Honig | 25. Gelb – Skulptur – Torte | 5. Gelb – Spiegel – Fisch |
| 44. Schwarz – Skulptur – Brot | 24. Braun – Tisch – Brot | 4. Blau – Kerze – Braten |
| 43. Orange – Lampe – Salat | 23. Grün – Skulptur – Eis | 3. Grün – Buch – Honig |
| 42. Braun – Skulptur – Kartoffel | 22. Violett – Spiegel – Pfirsich | 2. Violett – Kissen – Kartoffel |
| 41. Schwarz – Schwamm – Pfirsich | 21. Grau – Schwamm – Gewürze | 1. Grau – Lampe – Ketchup |

Lösungen

Liebe Eltern, bitte lesen Sie sich die folgenden Anweisungen genau durch!

Einlegen und Austauschen der Batterien

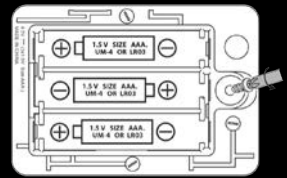
Die Batterien müssen von einem **Erwachsenen** eingelegt und ausgetauscht werden. Öffnen Sie zuerst den Batteriefachdeckel am Schloss und an der UV-Lampe mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher.

Legen Sie drei AAA-LR03-Batterien (1,5 V) in die UV-Lampe und drei AA-LR6-Batterien (1,5 V) so in das Schloss ein, wie auf den nebenstehenden Abbildungen dargestellt. Achten Sie dabei auf die unterschiedliche Positionierung der Plus- und Minuspole. Verschließen Sie die beiden Batteriefachdeckel wieder und schalten Sie die Geräte ein. Funktionieren sie nicht, überprüfen Sie zunächst, ob die Batterien richtig eingelegt sind, und legen Sie gegebenenfalls neue Batterien ein.

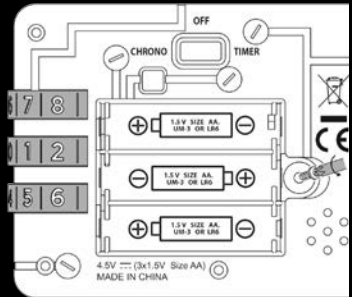
Anweisung zum Umgang mit Batterien

- > Verwenden Sie nur die angegebenen Batterien. Batterien oder Akkus müssen entsprechend den Polmarkierungen „+“ und „-“ an Batterie/Akku und Gerät eingelegt werden.
- > Einen Kurzschluss der Batterien vermeiden. Ein Kurzschluss kann zum Überhitzen von Leitungen und zum Explodieren der Batterien führen.
- > Ungleiche Batterietypen (z. B. Akku und Batterie) oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- > Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Sie könnten explodieren!
- > Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- > Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden.
- > Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
- > Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- > Verformungen der Batterien vermeiden.
- > Verbrauchte Batterien gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.
- > Batterien außer Reichweite von Kindern aufbewahren. Beim Verschlucken von Batterien umgehend den Arzt aufsuchen.
- > Wird das Spiel länger nicht genutzt, sollen die Batterien aus dem Schloss und der UV-Lampe herausgenommen werden.

UV-Taschenlampe



Elektronisches Schloss



Anweisung zum Umgang mit elektronischen Geräten

Bewahren Sie die Geräte nicht an einem schmutzigen, staubigen oder feuchten Ort auf. Behandeln Sie sie pfleglich.

Ausfall / Funktionsstörungen: Wenn die Geräte nicht richtig funktionieren, schalten Sie sie aus und wieder ein. Hilft dies nicht, ist das Wechseln der Batterien erforderlich. Wenn das Produkt elektrische Störungen oder Schäden aufweist, sollte es zuerst außer Reichweite von anderen elektronischen Produkten gebracht werden. Danach kann es, wenn nötig, erneut eingeschaltet werden.

Hinweise zur Entsorgung von elektrischen und elektronischen Komponenten

Die elektronischen Teile dieses Produkts sind wiederverwertbar und dürfen zum Schutz der Umwelt am Ende ihrer Verwendung nicht über den Haushaltsabfall entsorgt werden. Sie müssen an einem Sammelpunkt für Elektroschrott abgegeben werden. Das rechts abgebildete Symbol weist darauf hin. Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.



Illustration: Comicon D.L.
Grafik: Fine Tuning,
Sensit Communication GmbH
Redaktion: Katja Ermitsch,
Christin Ganasinski

Verpackung und Anleitung
aufbewahren, da sie wichtige
Informationen enthalten.

© 2018 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Technische sowie Farb-
und Inhaltsänderungen
vorbehalten.

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren
nicht geeignet. Erstickungsgefahr,
da kleine Teile verschluckt oder
eingatmet werden können. Die UV-
Lampe sendet ultraviolette Strahlen,
ein unsichtbares, energiereiches
Licht, aus. Nicht in die Augen
von anderen Personen oder
Lebewesen leuchten!

Alle Rechte vorbehalten.
Art.-Nr. 697921
Hersteller: © 2017 Dujardin
Z.A. du Pôt au Pin
Cestas - France
jeuxdujardin.fr
Made in China



DUJARDIN