

DEIN ESCAPE ROOM MALBUCH

Flucht von der Geisterinsel



riva



Bevor es auf die Geisterinsel geht ...

Vampire durchbohren, Geisterarmeen verjagen, zweiköpfigen Drachen entgegentreten – bist du bereit für das unheimlichste Geisterabenteuer aller Zeiten?

Dabei arbeitest du dieses Buch nicht etwa der Reihe nach durch, sondern wirst kreuz und quer durch die Geschichte gelotst und springst so von einem Abenteuer ins nächste.

Wie das geht? Während deiner Flucht von der Geisterinsel stehst du immer wieder vor neuen Rätseln, deren Auflösungen dir verraten, auf welcher Seite es weitergeht. Das kann manchmal eine Zahl sein, die plötzlich sichtbar wird, ein andermal musst du Dinge abzählen, manchmal sogar ein bisschen rechnen.

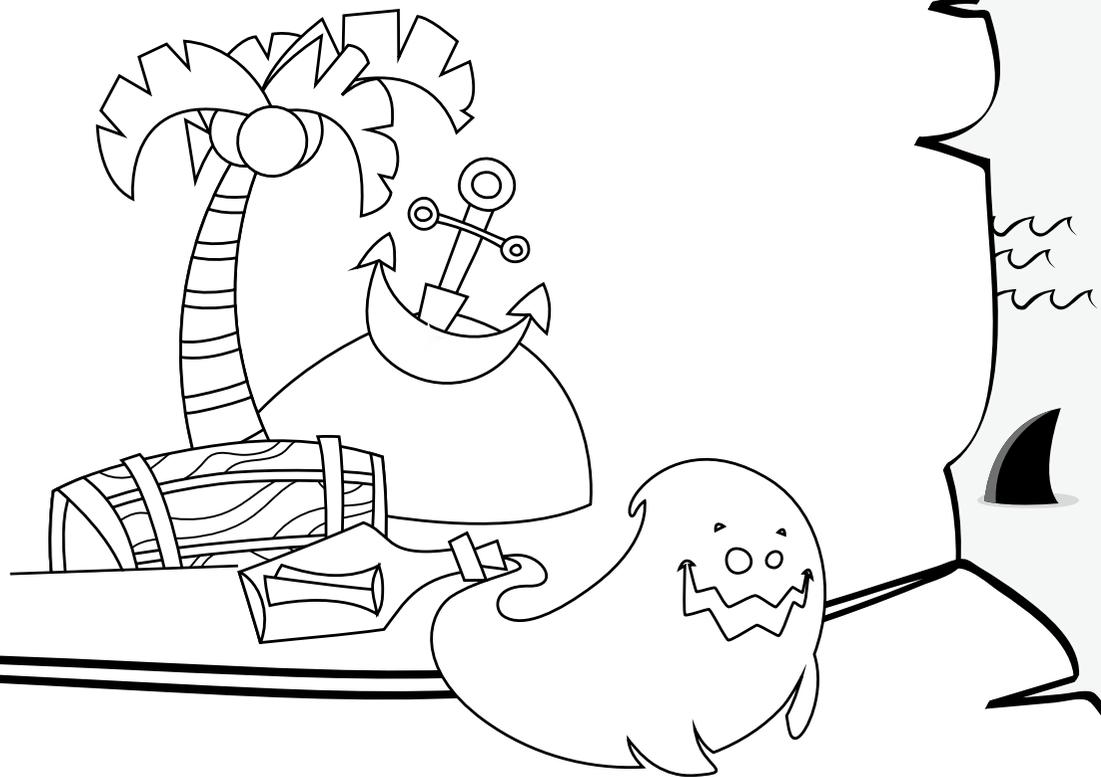
Doch um die Rätsel in diesem Buch zu lösen, musst du vor allem eines: malen – in allen Variationen. Schraffieren, piksen, nachfahren, manchmal ganz fest aufdrücken. Deshalb halte immer einen gut gespitzten Bleistift und auch einige Bunt- oder Filzstifte bereit, um die Aufgaben zu bewältigen. Bei manchen Rätseln benötigst du Schere und Kleber, lege daher auch diese schon mal bereit.

Du hast so bei einem Rätsel herausgefunden, auf welcher Seite es weitergeht? Herzlichen Glückwunsch! Blättere zu der Seite, die dir die Lösung angibt. Ob du richtigliegst, erkennst du daran, dass das Symbol auf der Zielseite links oben mit dem Symbol rechts unten auf der Seite, von der du gerade kommst, übereinstimmt.

Du kommst einfach nicht drauf, auf welcher Seite es weitergeht? Dann findest du auf den Seiten 44 und 45 Hinweise, die dir weiterhelfen können.

Und wenn das alles nichts hilft, hast du die Möglichkeit, die Lösungen auf den Seiten 46 und 47 nachzuschlagen.

Nun aber: Viel Erfolg bei deiner aufregenden Flucht von der Geisterinsel!



Gibt es etwas Schöneres als Sommerferien?

Ja! Und zwar die Sommerferien mit deinen besten Freunden _____ und _____ zu verbringen.

Und das nicht irgendwo, sondern in einem abenteuerlichen Ferienlager an einem abgelegenen Badensee irgendwo in den Karpaten. Wo das ist? In Rumänien oder so ... aber in Erdkunde habt ihr noch nie so richtig aufgepasst.

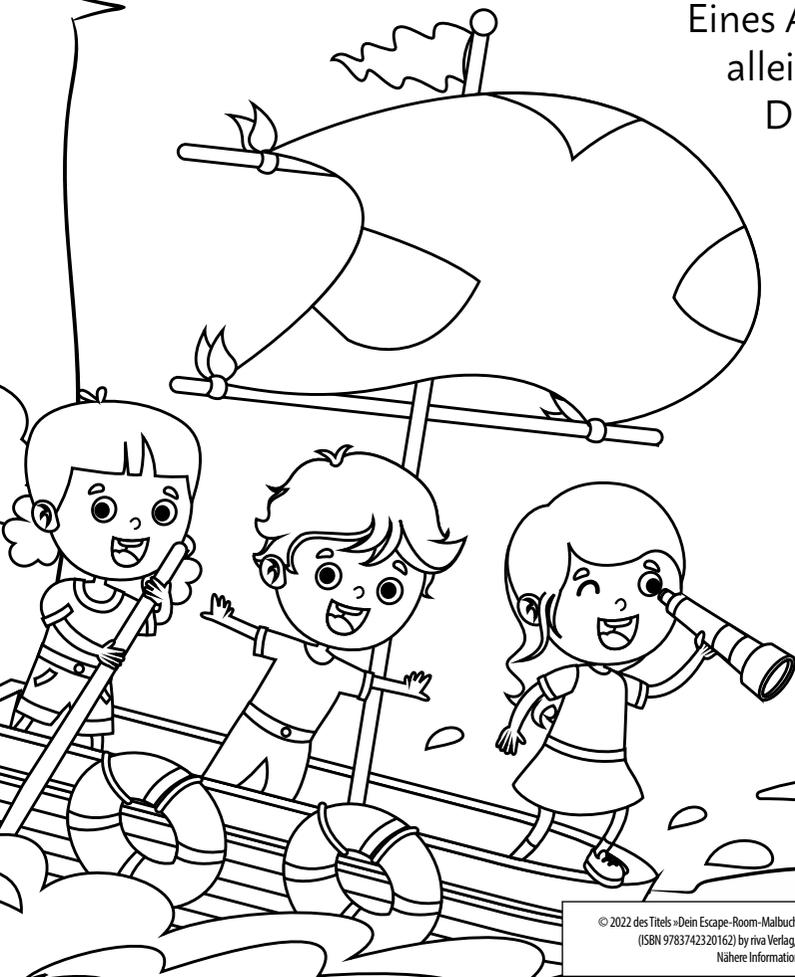
Die Schule kann euch jetzt auch erst mal egal sein, denn von nun an heißt es: Sommer, Sonne, Sonnenschein und mit den Besties richtig schön abhängen ...

Die Tage vergehen mit Beachvolleyball, Nachtwanderungen und langem Baden im kristallklaren Wasser des Sees. Nur zu der Insel in der Mitte des Sees dürft ihr nicht hinüberschwimmen. »Zu gefährlich«, hat einer der Betreuer euch mit einem rätselhaften Funkeln in den Augen gewarnt. Was soll denn an einer Insel gefährlich sein?

Eines Abends macht sich eure Dreiergruppe allein auf, die Umgebung zu erkunden.

Da entdeckt ihr ein kleines Ruderboot, verborgen im Schilf, und eine Idee beginnt in euch zu keimen. Der Reiz des Verbotenen. Was wäre, wenn ihr das Boot nutzt, um zu der geheimnisvollen Insel überzusetzen?

Drei Abenteurer, wie ihr es seid, erkennen, wenn sich die Gelegenheit zu einem aufregenden Wagnis bietet – und ihr greift zu. Keine fünf Sekunden später sitzt ihr im Boot und rudert auf die Insel zu ...

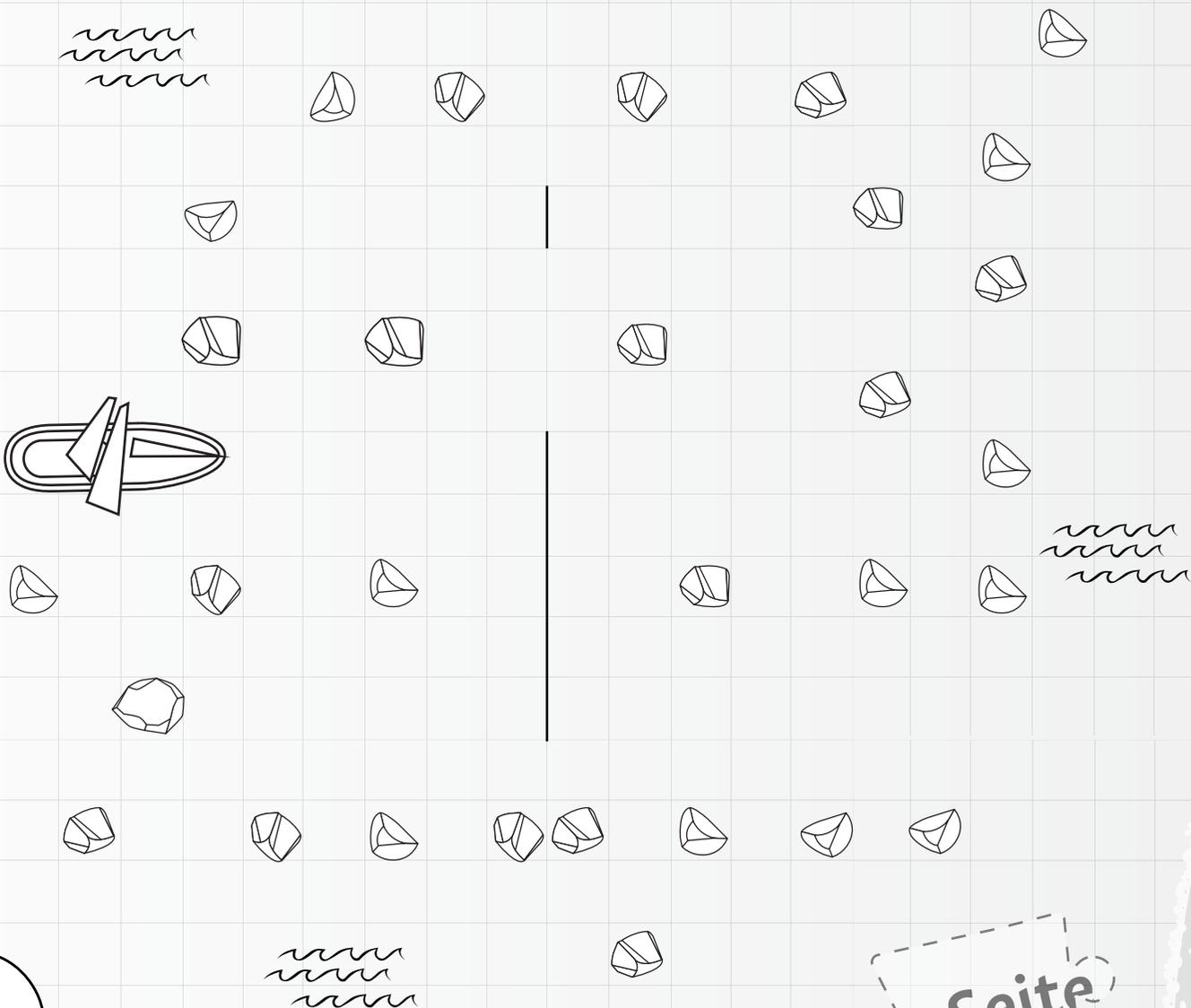


Doch was ist das?

Plötzlich senkt sich Nebel auf euch herab. Innerhalb von Sekundenbruchteilen ist das Ufer aus eurem Blick verschwunden. Stattdessen werdet ihr von einem unglaublichen Sog in Richtung Insel **g**ezogen. Das Wasser um euch herum beginnt zu wirbeln und zu tosen, unterirdische Klippen wühlen die Fluten auf und drohen euer Boot zerschellen zu lassen.

Jetzt gibt es kein Zurück mehr. Wenn ihr das hier lebend überstehen wollt, müsst ihr um die Felsen herummanövrieren – und zwar mit Abstand.

Malt alle Felder, die direkt an einen Felsen grenzen, aus – der sichere Weg, der sich daraus für euch ergibt, verrät euch, wo es weitergeht.



auf Seite



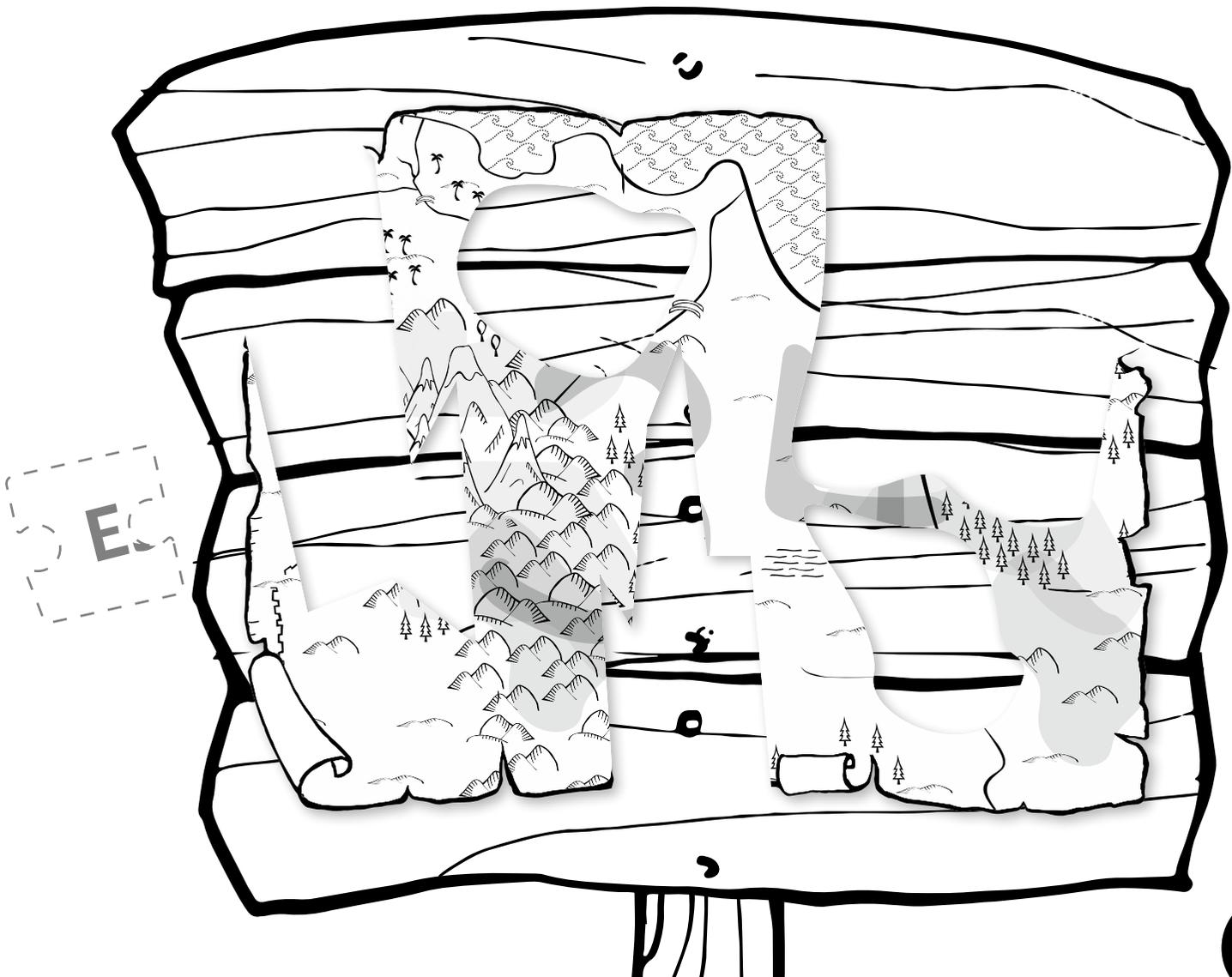


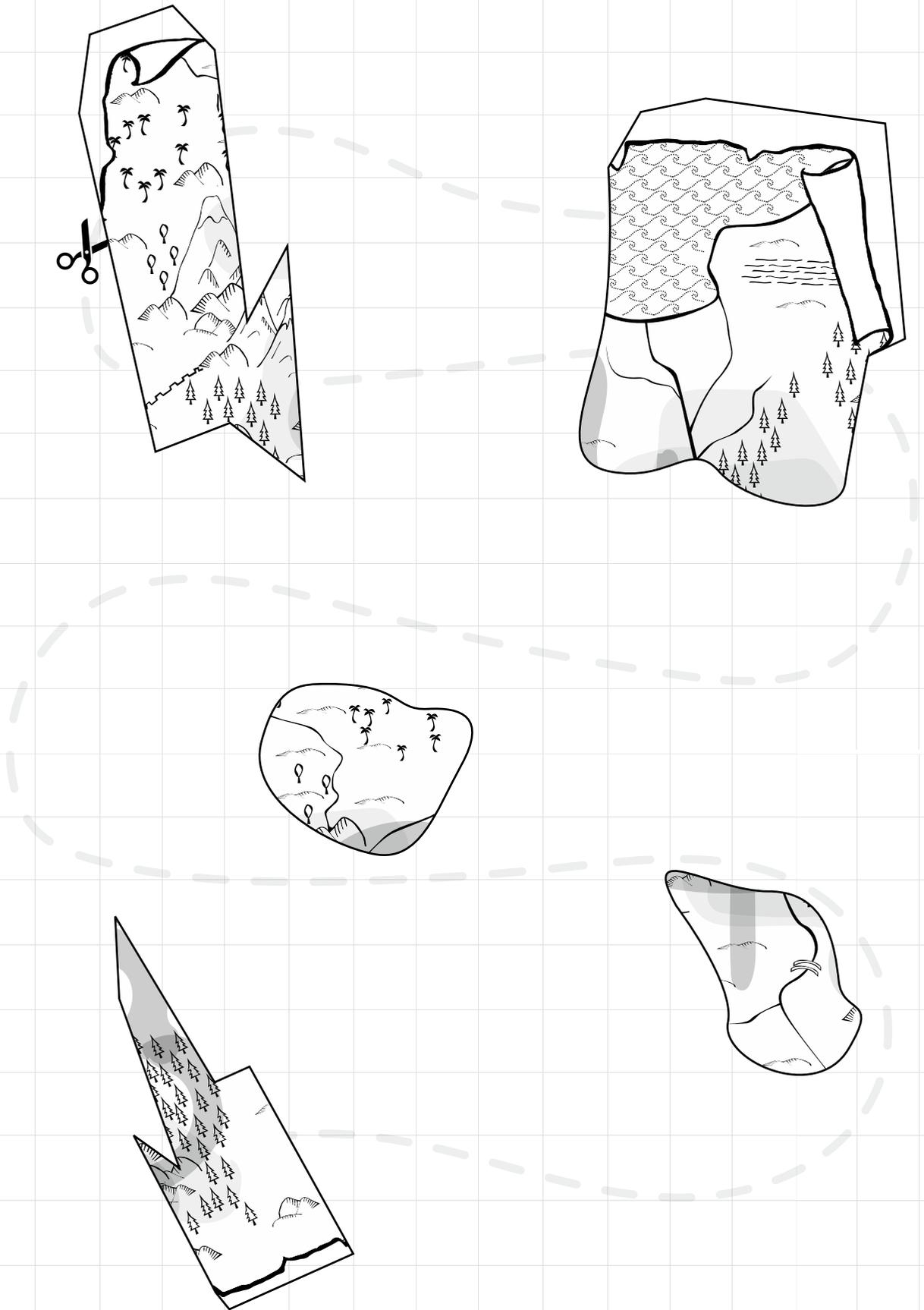
Oje.

Durch die Flucht vor der Geisterarmee habt ihr vollends die Orientierung verloren. Wie wollt ihr so jemals das rätselhafte Gebäude finden, um dort um Hilfe zu fragen?

Doch was hängt denn da? Eine alte Wanderkarte?

Nur ganz zerschlissen ist sie ... Aber wenn ihr die Teile in die richtige Position bringt, verrät die Karte euch vielleicht, wo es weitergeht.





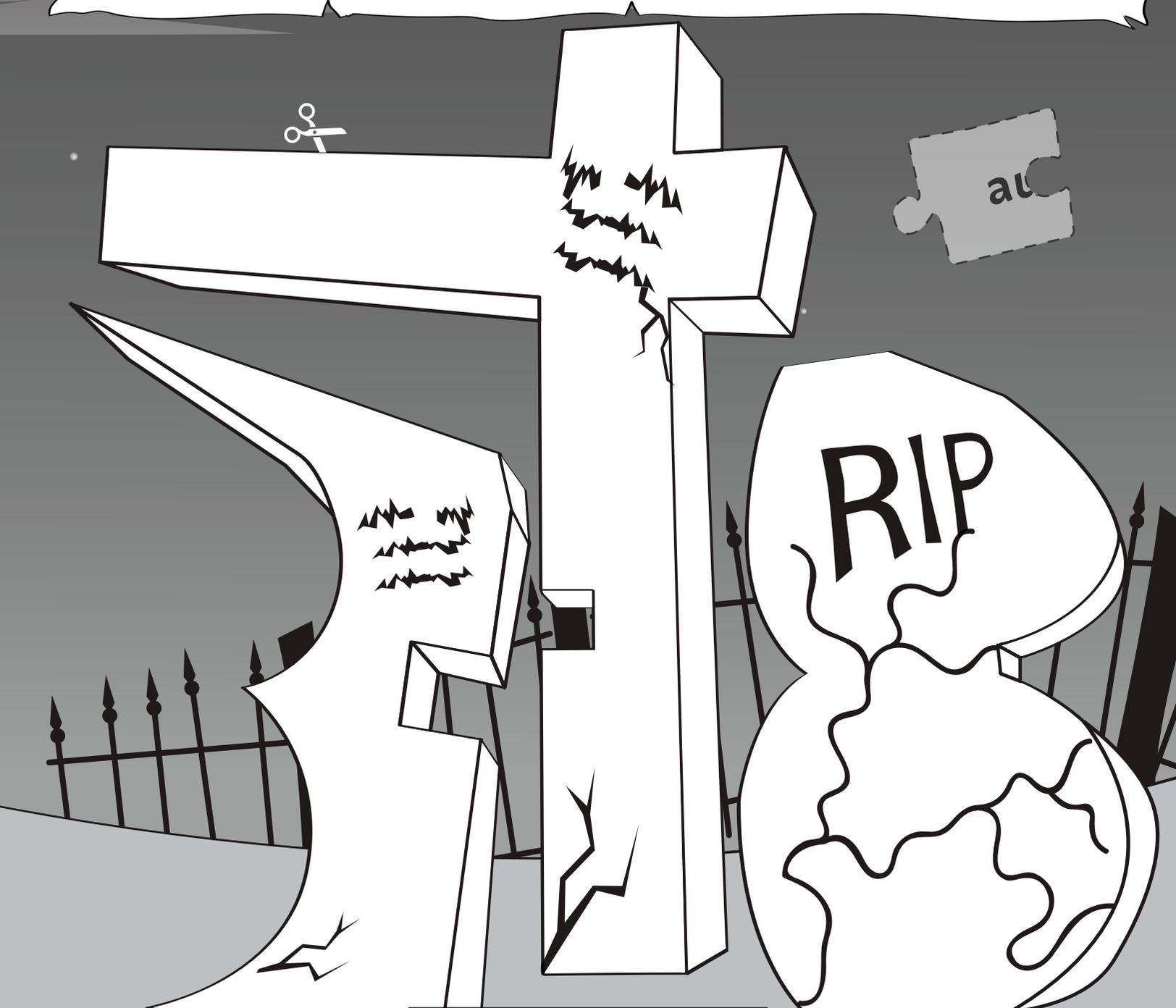




Seht ihr? Manchmal muss man einfach entspannt in die Sterne starren, dann kommt die Lösung fast von allein!

Und tatsächlich seht ihr in der Ferne plötzlich ein Licht. Ist das vielleicht eine Hütte, irgendein Gebäude, wo ihr um Hilfe bitten könnt?

Ihr macht euch auf den Weg – doch plötzlich stoßt ihr auf einen Haufen Grabsteine, die euch den Weg versperren. Um da vorbeizukommen, müsst ihr die Steine wieder aufrichten. Überrascht stellt ihr fest, dass sie nicht besonders schwer sind. Aber wo sollt ihr sie hinstellen, sodass sie nicht wieder umfallen?







Das sieht doch nach einem
hervorragenden Platz für die
Grabsteine aus ...



Mist!

Die Mauer habt ihr überwunden – aus dem rätselhaften Gebäude seid ihr dennoch nicht entkommen.

Ist hier denn alles voller Fallen, Monster, Gespenster und ... ahhhhhhh!



Na, die sah doch gleich viel besser gelaunt aus. Grinsend setzt ihr euren Weg fort. Aber huch, wo seid ihr denn jetzt gelandet? Sind das etwa Flederermäuse?

Nein! Das sind ja fliegende Schlüssel!

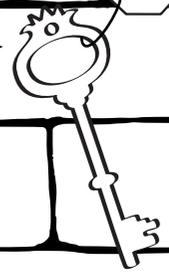
Aber welcher mag nur der richtige zu der großen, schweren Tür sein? Hört auf eure Fingerspitzen, dann findet ihr auf diesem Buch herausragende Hinweise.

Doch um die Hinweise auch entsprechend nutzen zu können, müsst ihr diese Seite vorsichtig heraustrennen.

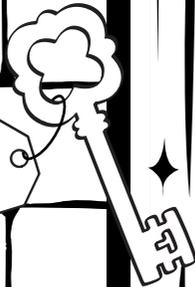


39

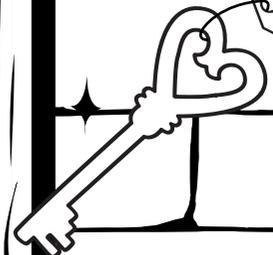
27



42



36



28

