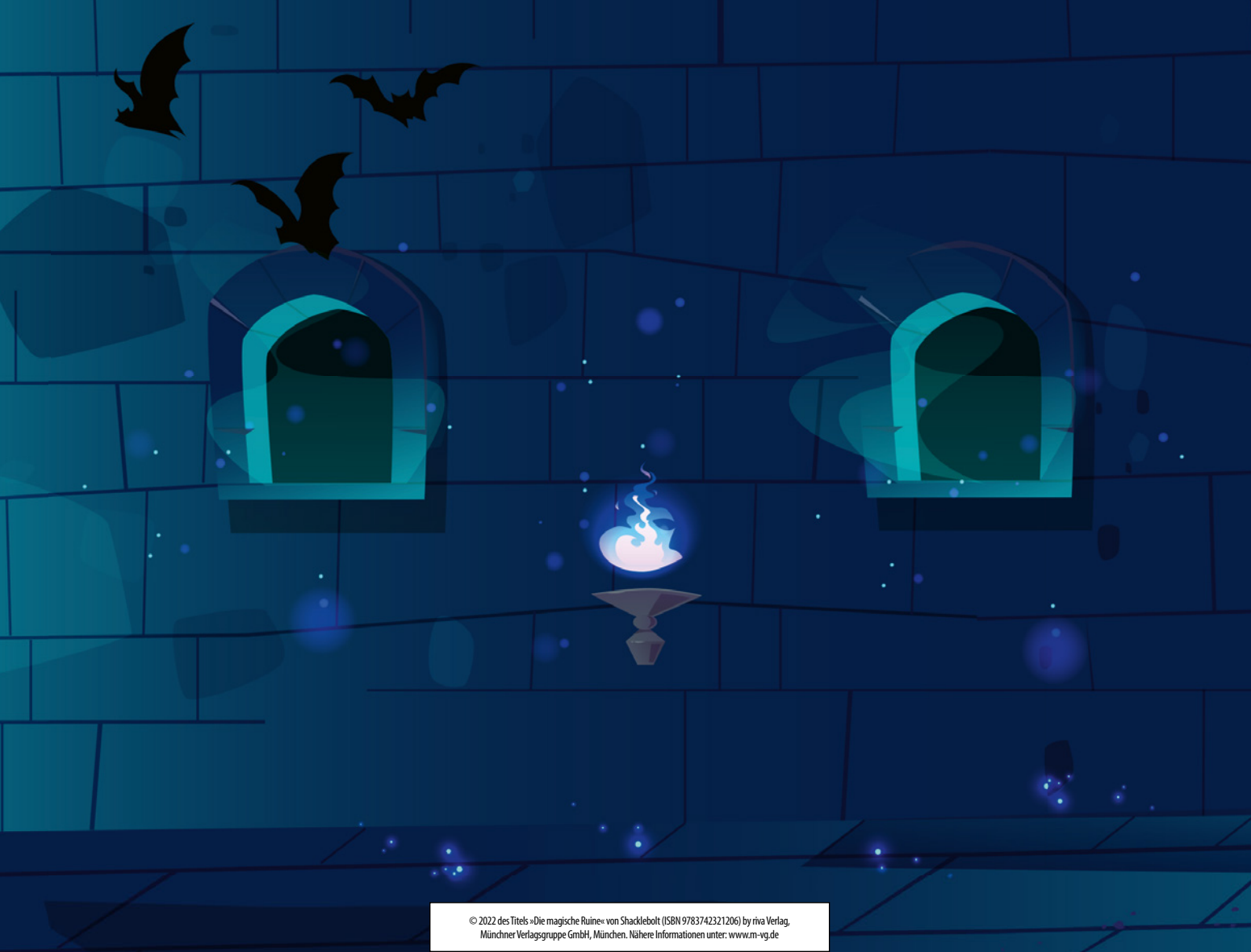


Millicent Shacklebolt

DIE MAGISCHE RUINE

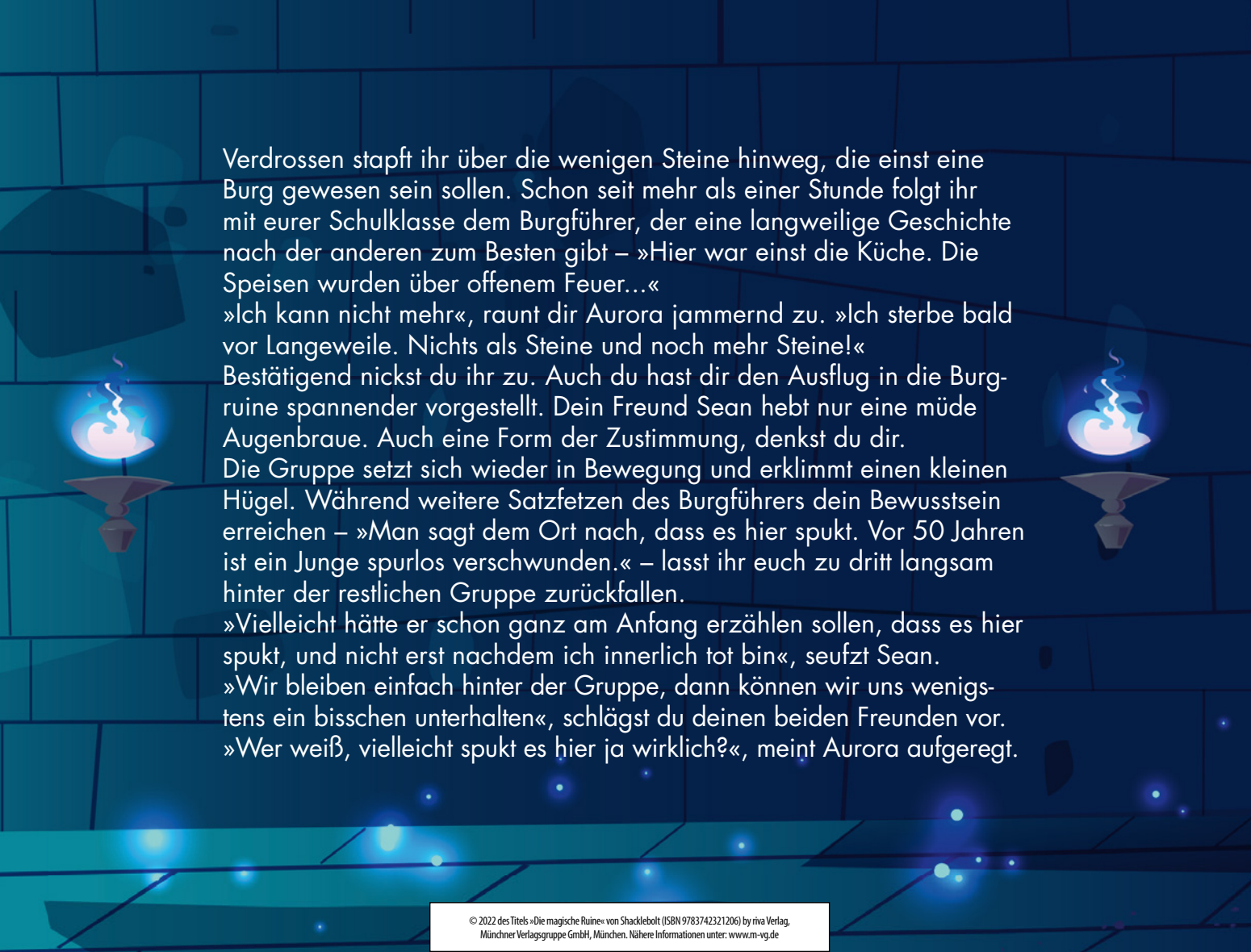
Der inoffizielle Escape-Room-Adventskalender für Potter-Fans

riva



PROLOG





Verdrossen stapft ihr über die wenigen Steine hinweg, die einst eine Burg gewesen sein sollen. Schon seit mehr als einer Stunde folgt ihr mit eurer Schulklasse dem Burgführer, der eine langweilige Geschichte nach der anderen zum Besten gibt – »Hier war einst die Küche. Die Speisen wurden über offenem Feuer...«

»Ich kann nicht mehr«, raunt dir Aurora jammernd zu. »Ich sterbe bald vor Langeweile. Nichts als Steine und noch mehr Steine!«

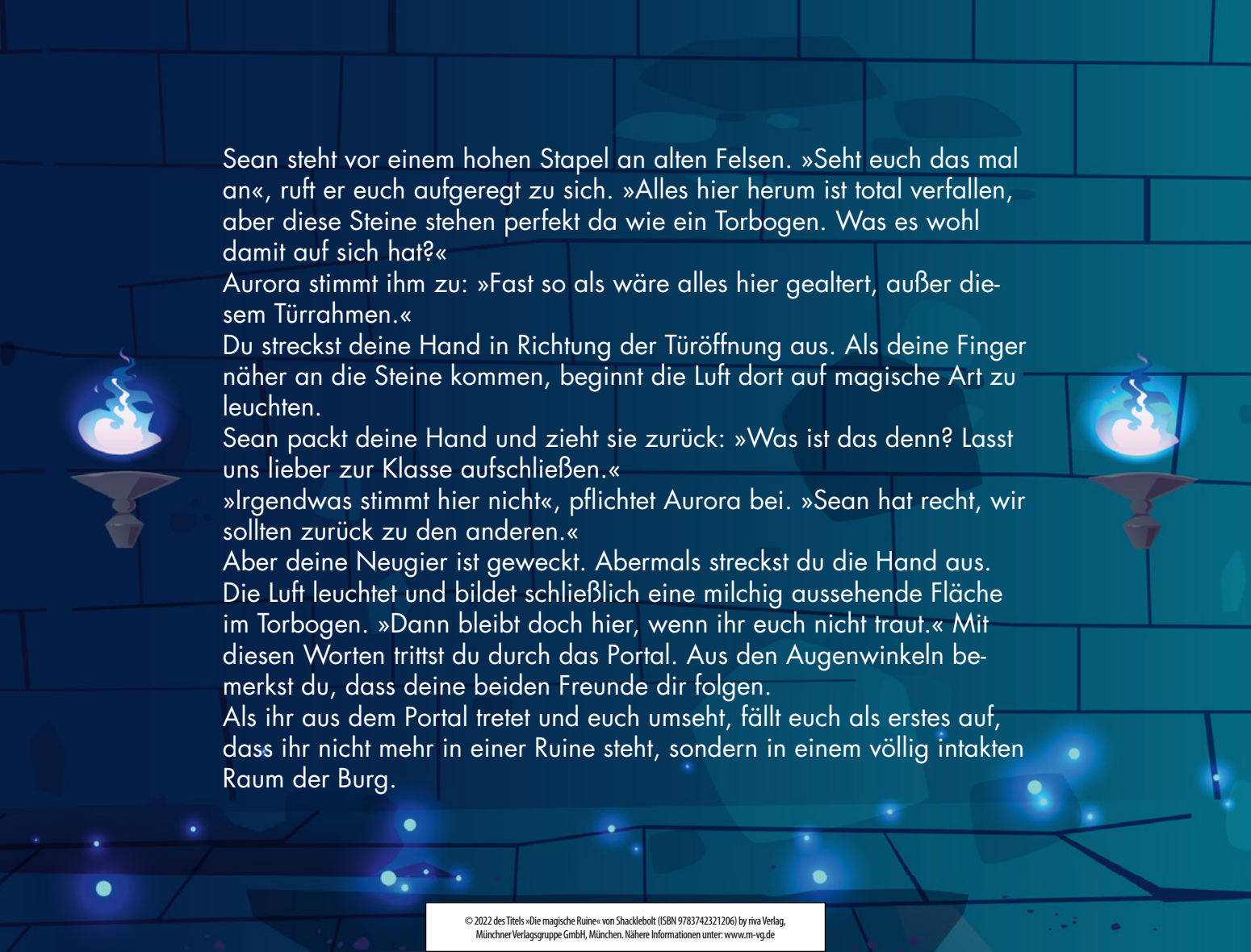
Bestätigend nickst du ihr zu. Auch du hast dir den Ausflug in die Burg ruine spannender vorgestellt. Dein Freund Sean hebt nur eine müde Augenbraue. Auch eine Form der Zustimmung, denkst du dir.

Die Gruppe setzt sich wieder in Bewegung und erklimmt einen kleinen Hügel. Während weitere Satzketten des Burgführers dein Bewusstsein erreichen – »Man sagt dem Ort nach, dass es hier spukt. Vor 50 Jahren ist ein Junge spurlos verschwunden.« – lasst ihr euch zu dritt langsam hinter der restlichen Gruppe zurückfallen.

»Vielleicht hätte er schon ganz am Anfang erzählen sollen, dass es hier spukt, und nicht erst nachdem ich innerlich tot bin«, seufzt Sean.

»Wir bleiben einfach hinter der Gruppe, dann können wir uns wenigstens ein bisschen unterhalten«, schlägst du deinen beiden Freunden vor.

»Wer weiß, vielleicht spukt es hier ja wirklich?«, meint Aurora aufgeregt.



Sean steht vor einem hohen Stapel an alten Felsen. »Seht euch das mal an«, ruft er euch aufgeregt zu sich. »Alles hier herum ist total verfallen, aber diese Steine stehen perfekt da wie ein Torbogen. Was es wohl damit auf sich hat?«

Aurora stimmt ihm zu: »Fast so als wäre alles hier gealtert, außer diesem Türrahmen.«

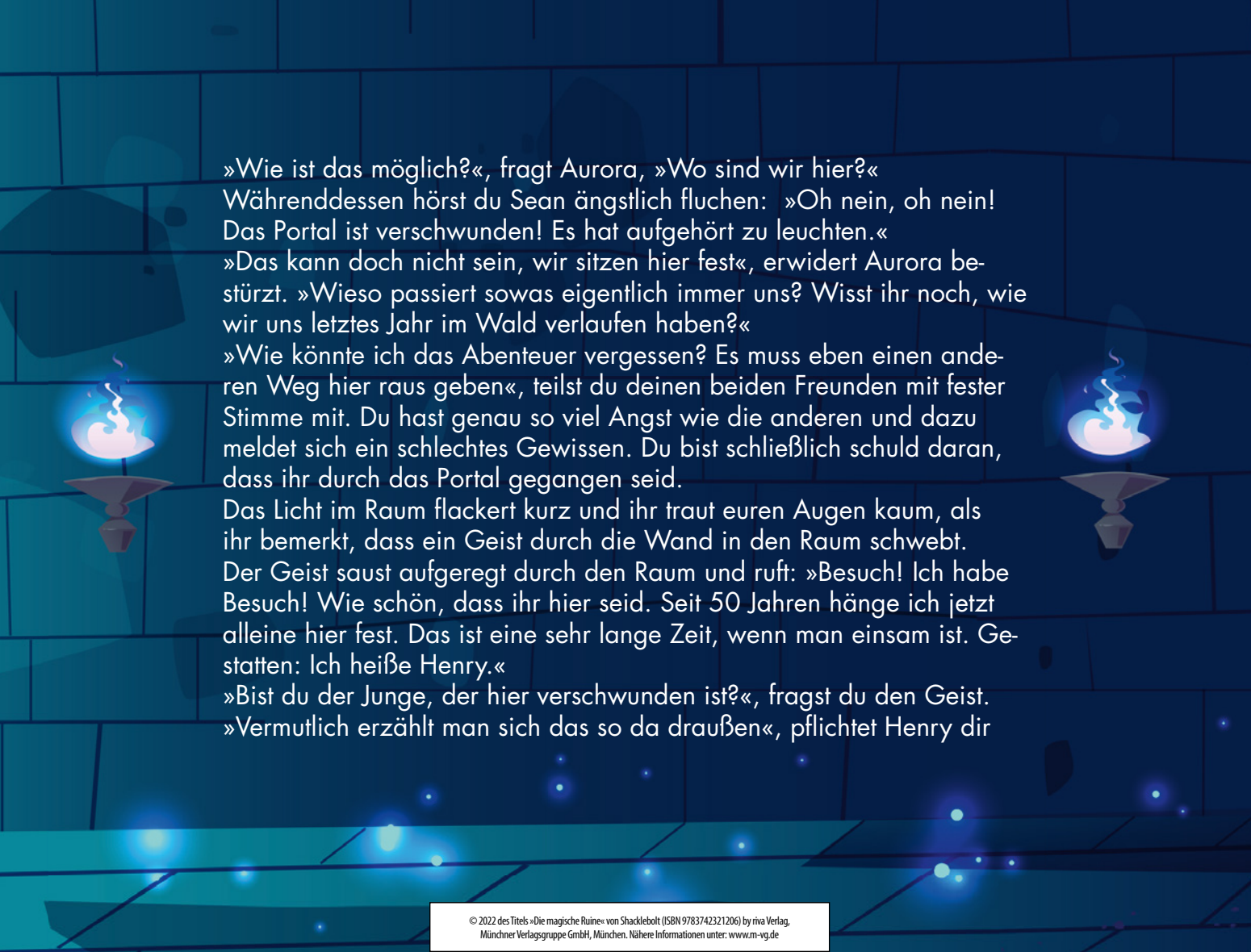
Du streckst deine Hand in Richtung der Türöffnung aus. Als deine Finger näher an die Steine kommen, beginnt die Luft dort auf magische Art zu leuchten.

Sean packt deine Hand und zieht sie zurück: »Was ist das denn? Lasst uns lieber zur Klasse aufschließen.«

»Irgendwas stimmt hier nicht«, pflichtet Aurora bei. »Sean hat recht, wir sollten zurück zu den anderen.«

Aber deine Neugier ist geweckt. Abermals streckst du die Hand aus. Die Luft leuchtet und bildet schließlich eine milchig aussehende Fläche im Torbogen. »Dann bleibt doch hier, wenn ihr euch nicht traut.« Mit diesen Worten trittst du durch das Portal. Aus den Augenwinkeln bemerkst du, dass deine beiden Freunde dir folgen.

Als ihr aus dem Portal tretet und euch umseht, fällt euch als erstes auf, dass ihr nicht mehr in einer Ruine steht, sondern in einem völlig intakten Raum der Burg.



»Wie ist das möglich?«, fragt Aurora, »Wo sind wir hier?«
Währenddessen hörst du Sean ängstlich fluchen: »Oh nein, oh nein!
Das Portal ist verschwunden! Es hat aufgehört zu leuchten.«
»Das kann doch nicht sein, wir sitzen hier fest«, erwidert Aurora be-
stürzt. »Wieso passiert sowas eigentlich immer uns? Wisst ihr noch, wie
wir uns letztes Jahr im Wald verlaufen haben?«
»Wie könnte ich das Abenteuer vergessen? Es muss eben einen ande-
ren Weg hier raus geben«, teilst du deinen beiden Freunden mit fester
Stimme mit. Du hast genau so viel Angst wie die anderen und dazu
meldet sich ein schlechtes Gewissen. Du bist schließlich schuld daran,
dass ihr durch das Portal gegangen seid.
Das Licht im Raum flackert kurz und ihr traut euren Augen kaum, als
ihr bemerkt, dass ein Geist durch die Wand in den Raum schwebt.
Der Geist saust aufgeregt durch den Raum und ruft: »Besuch! Ich habe
Besuch! Wie schön, dass ihr hier seid. Seit 50 Jahren hänge ich jetzt
alleine hier fest. Das ist eine sehr lange Zeit, wenn man einsam ist. Ge-
statten: Ich heiße Henry.«
»Bist du der Junge, der hier verschwunden ist?«, fragst du den Geist.
»Vermutlich erzählt man sich das so da draußen«, pflichtet Henry dir

bei. »Ich habe mit meinem Bruder in der Ruine gespielt. Dann habe ich eine leuchtende Tür entdeckt. Einmal hindurch getreten war ich hier gefangen.«

Aurora hakt entsetzt nach: »Aber es muss doch irgendeinen anderen Weg hier heraus geben?«

»Oh, den gibt es«, beschwichtigt Henry sie. »Aber der ist sehr schwer zu finden und voller Gefahren. Ich habe es damals nicht geschafft. Schon beim ersten Hindernis hat es mich erwischt und ...«

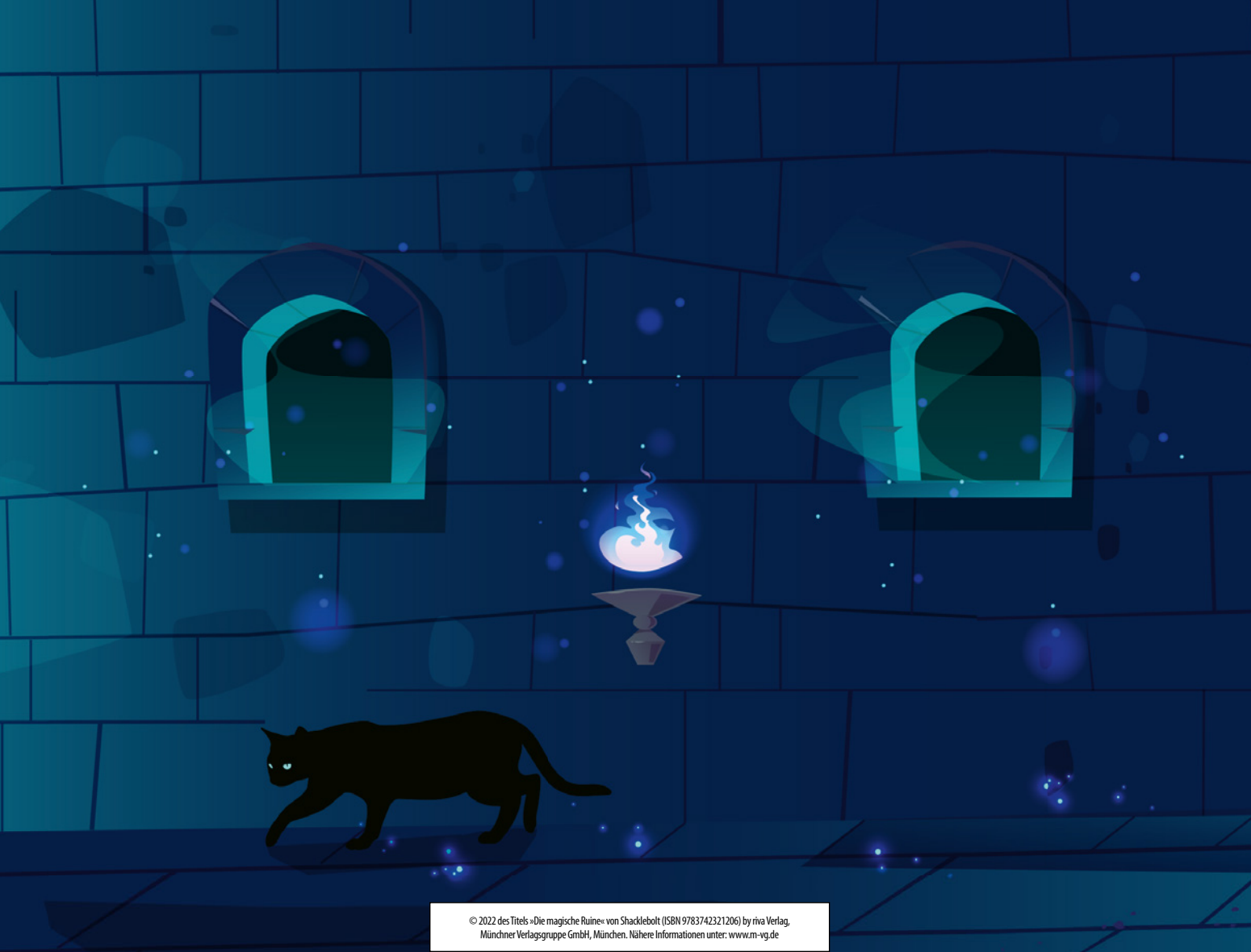
Euch rutscht das Herz in die Hose. Du schluckst schwer und antwortest: »Aber wir werden es versuchen. Wir müssen wieder zurück.«

Henry ist in bester Laune und erwidert vergnügt: »Wenn ihr es nicht schafft, ist es auch nicht so schlimm. Dann könnt ihr mir hier Gesellschaft leisten. Das wird ein Spaß!«

Mutlos seht ihr euch an. Henry macht zwar einen netten Eindruck, aber bis in alle Ewigkeiten hier mit ihm zu spuken ist für euch keine Option.

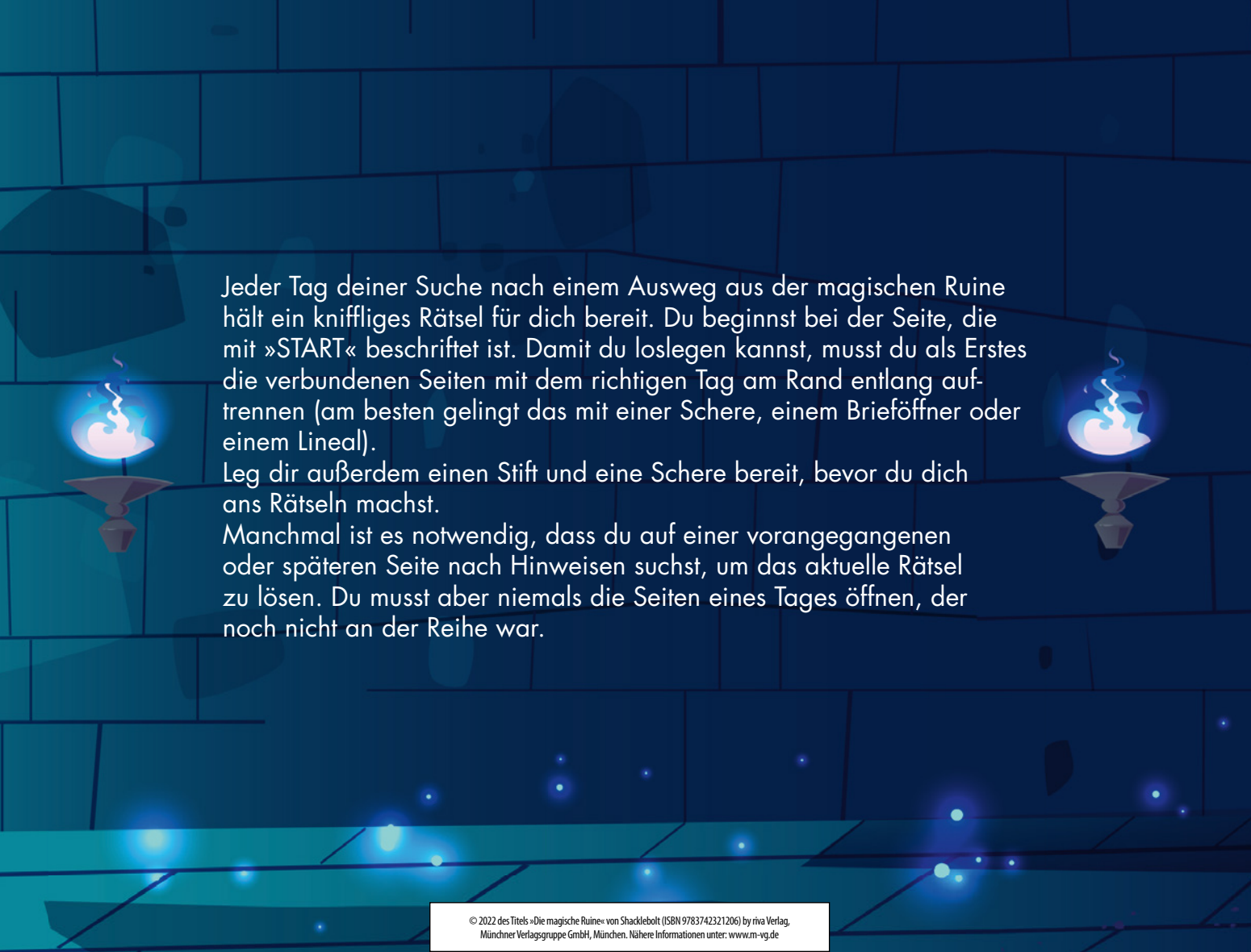
»Gemeinsam schaffen wir das«, sagst du zu deinen Freunden. Doch deine Stimme klingt nicht so aufmunternd, wie du es dir vorgestellt hattest.

Deine Suche nach einem Weg aus der magischen Ruine beginnt.



WIE WIRD GESPIELT?

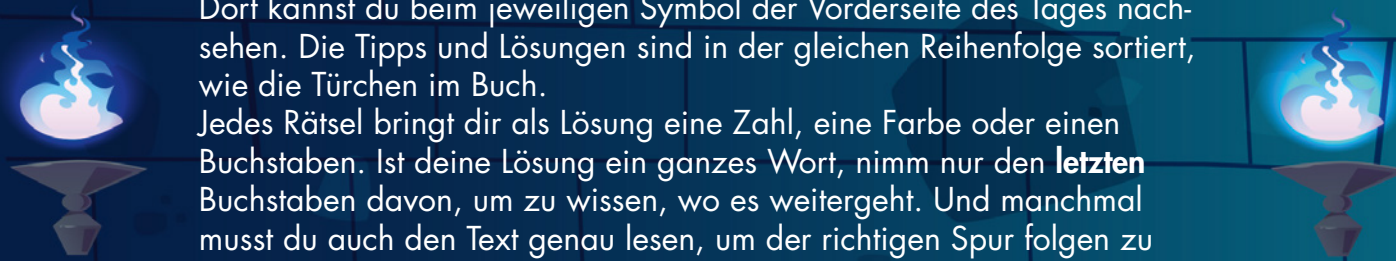




Jeder Tag deiner Suche nach einem Ausweg aus der magischen Ruine hält ein kniffliges Rätsel für dich bereit. Du beginnst bei der Seite, die mit »START« beschriftet ist. Damit du loslegen kannst, musst du als Erstes die verbundenen Seiten mit dem richtigen Tag am Rand entlang auf-trennen (am besten gelingt das mit einer Schere, einem Brieföffner oder einem Lineal).

Leg dir außerdem einen Stift und eine Schere bereit, bevor du dich ans Rätseln machst.

Manchmal ist es notwendig, dass du auf einer vorangegangenen oder späteren Seite nach Hinweisen suchst, um das aktuelle Rätsel zu lösen. Du musst aber niemals die Seiten eines Tages öffnen, der noch nicht an der Reihe war.



Am Ende dieses Adventskalenders findest du, getrennt voneinander, Tipps und Lösungen, die dir helfen, wenn du einmal nicht weiterweißt. Dort kannst du beim jeweiligen Symbol der Vorderseite des Tages nachsehen. Die Tipps und Lösungen sind in der gleichen Reihenfolge sortiert, wie die Türchen im Buch.

Jedes Rätsel bringt dir als Lösung eine Zahl, eine Farbe oder einen Buchstaben. Ist deine Lösung ein ganzes Wort, nimm nur den **letzten** Buchstaben davon, um zu wissen, wo es weitergeht. Und manchmal musst du auch den Text genau lesen, um der richtigen Spur folgen zu können ...

Das weiterführende Symbol findest du dann auf der Tür, bei der du am nächsten Tag weiterspielen sollst. Trenne dort wieder die Seiten auf und es kann weitergehen!

TIPP

Manchmal müssen hilfreiche Materialien erst entlang der vorgegebenen Schneide- oder Falzlinien ausgeschnitten oder gefaltet werden, bevor sie ihre Geheimnisse preisgeben. Schneidelinien erkennst du an den gestrichelten Linien. Durchgezogene Linien können Falzlinien sein.

An manchen Stellen musst du außerdem dein Wissen über das Harry-Potter-Universum geschickt zum Einsatz bringen, um auf die Lösung des jeweiligen Tages zu kommen. Ab jetzt sind ein klarer Verstand und Erfindungsreichtum gefragt, damit du rechtzeitig bis Heiligabend alle Rätsel lösen und aus der Ruine entkommen kannst. Öffnest du die erste Seite, heißt es: Dein Abenteuer in der magischen Ruine beginnt!



START

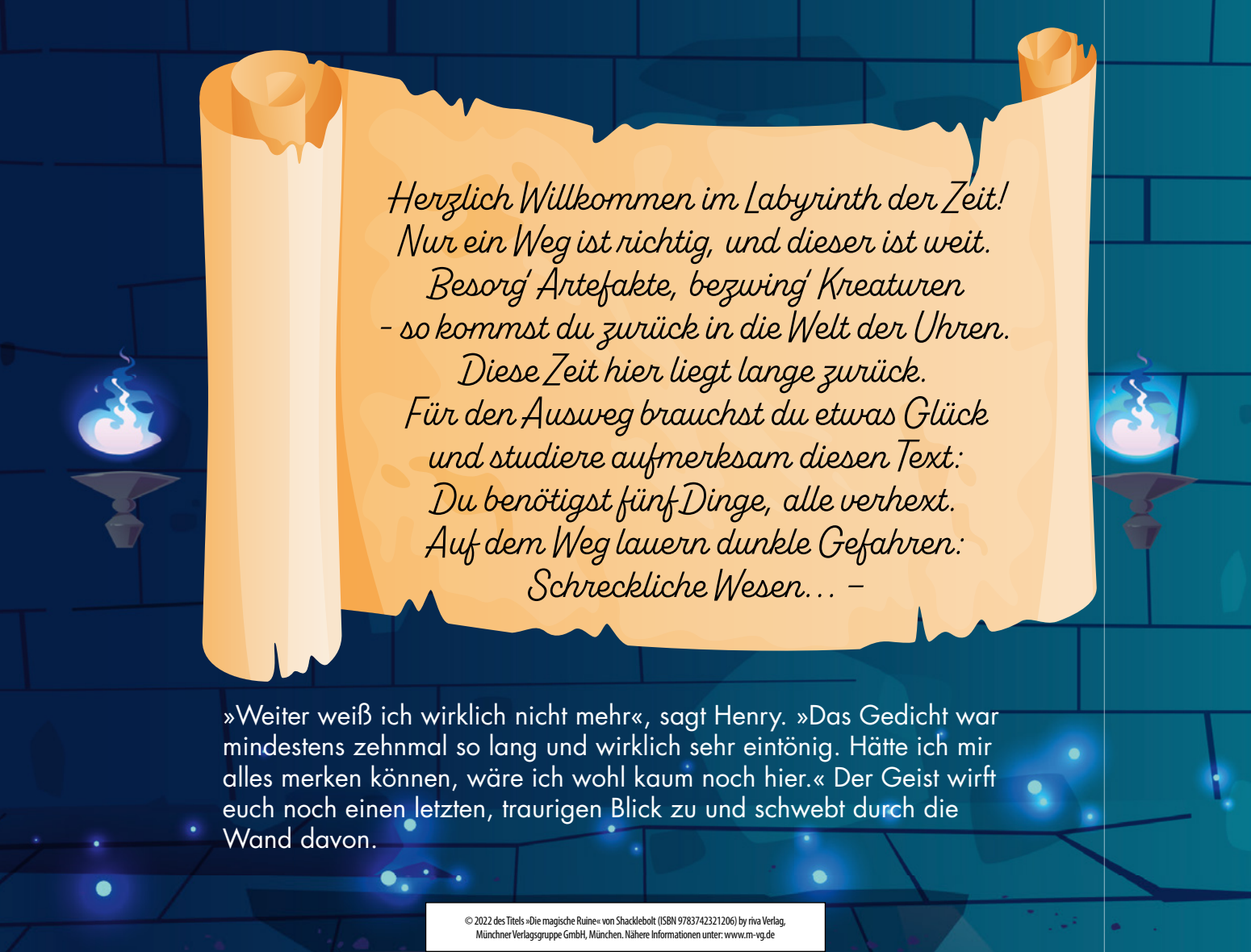


»Henry, es ist wichtig, dass du uns alles sagst, was du über den Weg zurück weißt«, wendest du dich an den Geist.

»Hmm...«, überlegt Henry. »Soweit ich herausgefunden habe, befinden wir uns in einer parallelen Zeitebene. Hier wurde die Ruine auf magische Weise konserviert, während auf der anderen Seite des Portals die Zeit normal weiterläuft.«

»Schön und gut«, fährt Aurora dazwischen. »Aber wie hilft uns das?« Henry fährt fort: »Nur Geduld. Also ich habe damals eine Schriftrolle gefunden, auf der stand wie man hier heraus kommt. Leider ist sie verbrannt, als ich die Fackel zum Lesen zu nah rangehalten habe. Dumm gelaufen, ohne die Schriftrolle kam ich schnell in Schwierigkeiten...« Nun ist es an Sean die Nerven zu verlieren: »Du hast unsere einzige Chance verbrannt? Das darf doch nicht wahr sein! Weißt du noch irgendwas, was dort geschrieben stand?«

Henry sieht euch schuldbewusst an: »Eure einzige Chance? Es war auch meine einzige Chance. Das war doch keine Absicht. Meinst du ich wollte unbedingt ein Geist werden? Also gut, ich versuche mich zu erinnern.« Und er fängt an ein Gedicht vorzutragen:



*Herzlich Willkommen im Labyrinth der Zeit!
Nur ein Weg ist richtig, und dieser ist weit.
Besorg' Artefakte, bezwing' Kreaturen
- so kommst du zurück in die Welt der Uhren.
Diese Zeit hier liegt lange zurück.
Für den Ausweg brauchst du etwas Glück
und studiere aufmerksam diesen Text:
Du benötigst fünf Dinge, alle verhext.
Auf dem Weg lauern dunkle Gefahren:
Schreckliche Wesen... -*

»Weiter weiß ich wirklich nicht mehr«, sagt Henry. »Das Gedicht war mindestens zehnmal so lang und wirklich sehr eintönig. Hätte ich mir alles merken können, wäre ich wohl kaum noch hier.« Der Geist wirft euch noch einen letzten, traurigen Blick zu und schwebt durch die Wand davon.

NUR BUCHSTABEN SIND MIR WICHTIG ...

← 1.

← 4.

← 13.

← 29.

← 3.

← 13.

← 30.

