

QUIZscape

~ DAS QUIZ-ESCAPE-SPIEL ~



© 2021 moses. Verlag GmbH
 Arnoldstraße 13d
 47906 Kempen
 CH: Dessauer · 8045 Zürich
 www.moses-verlag.de
 Art.-Nr.: 90383

Autor: Arno Steinwender



KOMPLETTLÖSUNG UND ERKLÄRUNGEN

Auf den folgenden Seiten findet ihr die Lösungen und Erklärungen zu „Quizscape 2 – Der goldene Buchstabe“.

Achtung! Wenn ihr noch nicht alle Missionen gespielt habt, lest bitte nur die Lösungen, für die ihr eine zusätzliche Erklärung benötigt!



Mission 1:
Gutenberg und die gestohlenen Lettern
 -> Seiten 2 bis 3



Mission 2:
Casanova und der Maskenball
 -> Seiten 4 bis 5



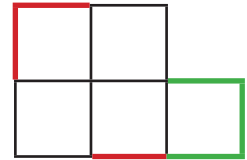
Mission 3:
Die Mondlandung
 -> Seiten 6 bis 8



Mission 1: Gutenberg und die gestohlenen Lettern



Ihr sollt drei Balken so versetzen, dass aus der Figur mit vier Quadraten, die zusammen ein großes Quadrat bilden, drei gleich große Quadrate entstehen. Da diese mittig auf der Hauswand sitzen sollen, müsst ihr zwei Balken auf der linken Seite entfernen. Diese legt ihr an der rechten Seite an. Jetzt braucht ihr nur noch den Balken in der Mitte unten nach rechts zu schieben.



Natürlich gilt auch die auf dem Kopf stehende Lösung.



Der „Hof zum Gutenberg“ gilt als das Geburtshaus des berühmten Druckers, den man darum heute unter dem Namen Johannes Gutenberg kennt. Seinen bürgerlichen Namen habt ihr von der Stadtwache erfahren: Johannes Gensfleisch. **An der zweiten Klingel von oben steht: Gensfleisch.**



Die sechs Teile der Druckplatte waren mit einer Büroklammer befestigt. Und eine Büroklammer aus Metall gab es damals wirklich noch nicht. **Die Lösung lautet: Büroklammer.**



Auf dem Spielplan findet ihr eine Straßenkarte, auf der neun Orte mit Zahlen versehen sind. Unten rechts ist Gutenberg abgebildet und das ist euer Startpunkt. Wenn ihr der Wegbeschreibung folgt, bewegt ihr euch durch die Straßen von Mainz. **Lösung: Am Ende erreicht ihr die Markierung mit der Nummer 9.**



Beide Schilder sind jeweils nur noch an einer Ecke befestigt und hängen dementsprechend herab. Ursprünglich waren sie vermutlich horizontal mittig auf den Türen montiert. **Lösung: Das Schild auf der rechten Seite zeigt daher die Zahl 9.**



Ihr verfolgt zwei Diebe und seht drei Wege mit unterschiedlichen Fußspuren. Auf dem rechten Weg ist eine Person alleine gelaufen. Auf dem mittleren Weg sind zwar zwei Fußspuren zu sehen, aber nur eine führt von euch weg. Die andere bewegt sich auf euch zu. **Lösung: Lediglich auf dem linken Weg führen zwei Fußspuren von euch weg.**



Mission 1: Gutenberg und die gestohlenen Lettern



Dies ist bereits das zweite Mal in dieser Mission, dass die **Tarnvorrichtung** der Zeitmaschine mit **Magnetismus** in Verbindung gebracht wird.

An der Rückwand der Zeitmaschine befindet sich ein Bild von Mainz und Umgebung. Um das Magnetfeld der Tarnvorrichtung zu entdecken, braucht ihr einen ferromagnetischen Gegenstand. Zum Glück habt ihr im Laufe der Mission genau so etwas gefunden: die Büroklammer. Wenn ihr die Büroklammer über das Bild der Landschaft bewegt, findet ihr zwei verborgene Magneten, an denen die Büroklammer hängen bleibt. Die erste Stelle befindet sich links auf der Wiese, genau dort, wo die Kapelle steht. Das ist eure eigene getarnte Zeitmaschine. Die zweite Stelle befindet sich auf der rechten Seite und kennzeichnet die zweite getarnte Zeitmaschine.

Lösung: Sie ist als Baum getarnt.



Ihr seht eine Maske, ein Holzboot und dazu eine Brücke. Die Brücke ist die berühmte Ponte di Rialto (Rialtobrücke) in Venedig. Das Boot sieht wie eine typische venezianische Gondel aus. Und dazu passt auch die Maske, die auf den bekannten Karneval von Venedig hindeutet.

Die Lösung lautet: Venedig.



Die Bezeichnung TPTA habt ihr von Steindreher zu Beginn der Mission gehört, denn genau das seid ihr in diesem Spiel: Time Patrol Time Agents. **Und dieser Titel steht auch auf eurer Dienstmarke.**

Am Rand der Dienstmarke seht ihr die gleiche Anordnung von acht Kreisen wie auf Missionskarte 18. Zwei der acht Kreise sind hervorgehoben. Auf der Missionskarte sind diese blau.

Lösung: Ihr müsst die beiden blauen Knöpfe drücken.



Mission 2: Casanova und der Maskenball



Den Motor findet ihr außen am Magnetverschluss der Schachtel. Der Magnet befindet sich oben auf der Kommode. Links daneben seht ihr vier Sicherungen. Drei Sicherungen stehen auf „ON“, doch eine ist ausgeschaltet.



Lösung: Die Sicherungen sind nicht in Ordnung



In der Mitte des Spielplans findet ihr die Form wieder. Dies ist der Zeitkompensator, bei dem die römischen Zahlen von I bis XII wie bei dem Ziffernblatt einer Uhr angeordnet sind. Wenn ihr die Zahlen am Zeitkompensator jedoch z. B. mit eurer Zeitsprung-Uhr vergleicht, gibt es einen Unterschied:



Lösung: Statt VII zeigt der Zeitkompensator für „7 Uhr“ ein zweites Mal die römische Zahl VI.



Ihr seht den berühmten Markusplatz in Venedig und sieben mögliche Orte für das Caffè Florian. Das Missionsbriefing liefert euch die notwendigen Hinweise, um den richtigen Ort ausfindig zu machen:

- 1) Das Caffè liegt auf dem Markusplatz. Damit scheidet Position E aus.
- 2) Der Palast des Dogen ist U-förmig und blickt nach Süden auf die Lagune. An Position C befindet sich ein solches Gebäude und die Lagune seht ihr oben. Damit sind die Himmelsrichtungen klar.
- 3) An der Basilika (unten links) ist keine Gastronomie erlaubt. Damit scheidet die Buchstaben A und B aus.
- 4) Der Ort soll etwas abseits des Campanile (freistehender Glockenturm), aber nicht ganz im Westen des Platzes sein. Der Campanile befindet sich an Position D und ganz im Westen liegt Punkt G.



Lösung: Als möglicher Ort bleibt nur F übrig.



Dies sind **keine** normalen Spielkarten. Drei Karten zeigen Farben, die nicht zu den üblichen Symbolen der Karten passen: Ganz links seht ihr eine Herz 2, die schwarz statt rot gefärbt ist. Daneben ist eine Pik 3, die rot statt schwarz ist. Und auch die Herz 5 in der Mitte ist schwarz statt rot gefärbt. Für die vier **Kartenfarben** (Herz, Karo, Pik und Kreuz) ergeben sich damit die folgenden Summen: Herz 15, Karo 13, Pik 10 und Kreuz 5.



Lösung: Herz hat die höchste Summe.



Die fünf Gondeln haben jeweils eine andere Farbe und zu einer dieser Farben habt ihr vorher bereits eine Information bekommen.

Lösung: Am Ende des Missionsbriefings stand, dass ihr bei allen Überfahrten stets eine blaue Gondel nehmen sollt.



Mission 2: Casanova und der Maskenball



Um das Lösungswort zu finden, benötigt ihr eure Eintrittskarte und das Löwenmaul. Das Löwenmaul findet ihr auf Schublade A. Der Kopf des Löwen geht oberhalb der Schublade weiter und im Kopf des Löwen seht ihr vier kleine Löcher. Wenn ihr die Eintrittskarte „in“ das Löwenmaul schiebt und dann passend unter die Löcher haltet, steht in jedem Loch ein Buchstabe.



Lösung: Die vier Buchstaben ergeben das Wort „ciao“.



Ihr habt den Professor am Ende der ersten Mission getroffen und zudem einen interchronistischen Haftbefehl erhalten. Der Professor trägt zwar eine Verkleidung, aber ein Accessoire ist gleich geblieben:

Lösung: Wie zuvor hängt ein gelbes Tuch aus einer seiner Taschen.



Auf dem Spielplan findet ihr den Grundriss des Gefängnisses. Zelle 4 befindet sich am rechten Rand und der Weg zum Ausgang führt durch das Blickfeld der Wachen. Casanova hat euch eine Nachricht mitgegeben, die sich jetzt als nützlich erweist. Wenn ihr die Karte so auf das Gefängnis legt, dass die Mauern passend übereinanderliegen, führt der Geheimgang (die rote Linie) von Zelle 4 zu einem unbewachten Raum. Und von diesem Raum aus könnt ihr ungeschoren bis zum Ausgang gelangen.



Lösung: Ihr müsst den Geheimgang auf der Karte nehmen.

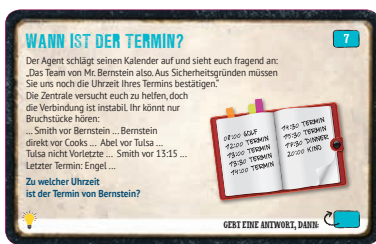


Einer der vier lügt, die anderen drei sagen die Wahrheit. Der **Adler** sagt: „Ich war es nicht.“ Der **Löwe** beschuldigt direkt den Adler. Da sich Adler und Löwe widersprechen, können sie nicht beide die Wahrheit sagen. **Einer von ihnen muss der gesuchte Lügner sein.**



Und da es nur einen Lügner gibt, müssen Ochse und Fisch in jedem Fall die Wahrheit sagen. Der Fisch sagt: „Ich bin unschuldig!“, der Ochse entlastet sich selbst und auch den Löwen. **Lösung: Übrig bleibt somit der Adler als Lügner.**

Mission 3: Die Mondlandung



Ihr sollt die Uhrzeit des Termins von Bernstein herausfinden. Es gibt sechs Termine zur Wahl und Hinweise zu sechs Personen. Für den kürzesten Lösungsweg braucht ihr nur die Uhrzeiten der letzten drei Termine betrachten: 14:00 Uhr, 14:30 Uhr und 15:30 Uhr.

„**Letzter Termin: Engel**“: Engel hat den Termin um 15:30 Uhr und der letzte freie Termin ist damit 14:30 Uhr.

„**Bernstein direkt vor Cooks**“: Cooks hat seinen Termin spätestens um 14:30 Uhr und Bernstein muss seinen Termin direkt davor haben.

„**Smith vor 13:15**“: Smith muss einen Termin um 13:00 Uhr oder früher haben.

„**Tulsa nicht Vorletzte**“: Tulsa kann ebenfalls nicht den Termin um 14:30 Uhr haben.

„**Abel vor Tulsa**“: Abels Termin ist also noch früher.

Für den Termin um 14:30 Uhr gibt es jetzt nur noch eine Möglichkeit: Cooks. Und den Termin direkt davor (14:00 Uhr) hat Bernstein. **Die Lösung lautet: 14:00 Uhr.**



Der Besucherpas gewähr euch den Zugang zu sechs verschiedenen Räumen im Weißen Haus. Auf dem Spielplan findet ihr einen Grundriss des Gebäudes, einige Räume sind mit den Buchstaben von A bis G versehen. Die sechs blau gefärbten Räume sind auf dem Besucherpas aufgeführt.

- A: Diplomatic Reception Room
- B: Center Hall
- C: Library
- E: Corner Office
- F: Oval Office
- G: Press Briefing Room

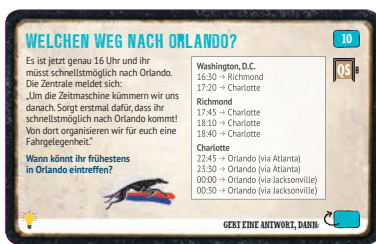
Zu dem grau gefärbten Raum D habt ihr keinen Zugang.

Die anderen sechs Räume könnt ihr optisch zuordnen. Das berühmte Oval Office, das Büro des US-Präsidenten, befindet sich in unmittelbarer Nähe zu den Räumen seiner direkten Mitarbeiter (Vizepräsident, Stabschef, Kabinett und Sekretär).

Die Lösung lautet: F.



Mission 3: Die Mondlandung



Von Washington nach Orlando

Das Logo des Unternehmens findet ihr auch auf dem Spielplan wieder und dort sind mehrere Routen sowie die zugehörige Reisezeit angegeben.

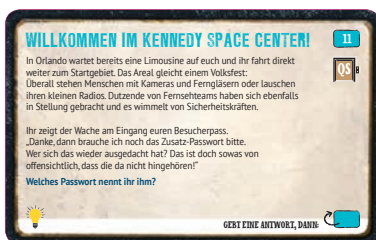
Ihr seid in Washington, D.C. und es ist 16 Uhr. Euer Ziel ist Orlando und laut Karte kommt ihr auf jeden Fall in Charlotte vorbei.

Ihr sollt schnellstmöglich nach Orlando kommen. Von Washington aus habt ihr zwei Optionen:

- 1) 17:20 Uhr Richtung Charlotte: Die Fahrt dauert 5,5 Stunden, ihr erreicht Charlotte um 22:50 Uhr.
- 2) 16:30 Uhr Richtung Richmond: Die Fahrzeit beträgt 90 Minuten und ihr erreicht Richmond um 18:00 Uhr. Ihr nehmt den Anschlussbus um 18:10 Uhr und fahrt 4,5 Stunden weiter. Ihr erreicht Charlotte auf diesem Weg bereits um 22:40 Uhr. Hier habt ihr dann alle vier Verbindungen zur Auswahl. Ihr braucht nur die jeweils frühere Weiterfahrt in Betracht zu ziehen:

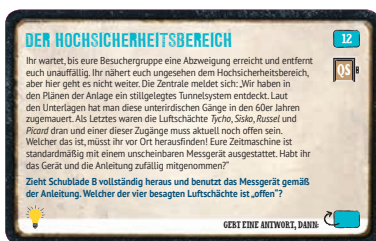
- 22:45 Uhr via Atlanta: Die Fahrzeit beträgt $3 + 7 = 10$ Stunden und ihr erreicht Orlando frühestens um 8:45 Uhr.
- 00:00 Uhr via Jacksonville: Die Fahrzeit beträgt $6,5 + 2 = 8,5$ Stunden und ihr erreicht Orlando frühestens um 8:30 Uhr.

Lösung: Ihr erreicht Orlando frühestens um 8:30 Uhr und fahrt dazu über Richmond und Jacksonville.



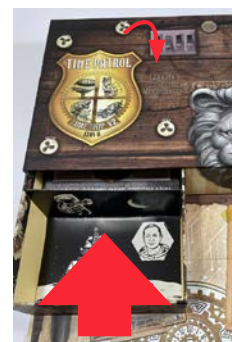
Die Wache fragt nach einem Zusatz-Passwort und sagt: „Das ist doch sowas von offensichtlich, dass die da nicht hingehören!“ Auf dem Besucherpasse seht ihr das Logo der Apollo-Mission und im Rahmen steht der vollständige Name der US-amerikanischen Raumfahrtbehörde NASA. Allerdings wurden hier vier zusätzliche Buchstaben eingefügt: **N**ATIONAL **A**RERONAUTICS AND SPACE **A**DDMINISTRAT**E**ION.

Diese Fehler ergeben die Lösung: Erde.

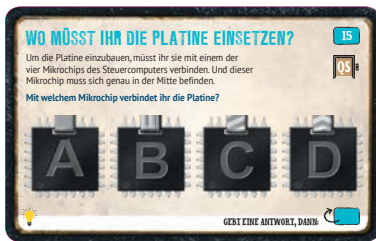


Im hinteren Bereich von Schublade B findet ihr eine kleine Stanztafel mit vier Plättchen. Auf der Tafel steht eine kurze Bedienungsanleitung, wie ihr das Messgerät „Prop LR“ benutzen sollt. Die Missionskarte benennt zudem vier Luftschächte, und diese vier Namen findet ihr auf der Schachtel wieder. Um den gesuchten Luftschacht zu identifizieren, geht ihr folgendermaßen vor:

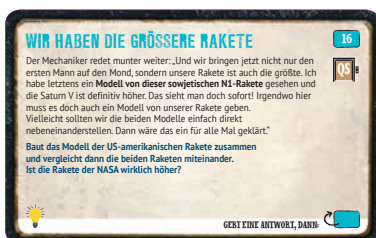
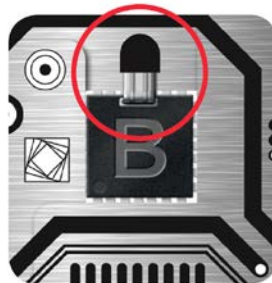
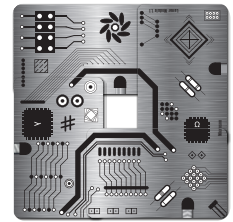
- 1) Platziert die „vier beigefügten Sonden“ (Plättchen) „auf den zu überprüfenden Stellen“ (Luftschächte Tycho, Sisko, Russel und Picard).
 - 2) Schiebt die rechte Schublade (A) vollständig in die Schachtel.
 - 3) Schiebt nun die linke Schublade (B) mit Schwung in die Schachtel. Dabei entsteht hinter der Schublade ein Überdruck, der durch kleine Löcher nach oben entweicht und so eine der Sonden von ihrer Position wegdrückt. Je nachdem wie schnell ihr die Schublade schiebt, bewegt sich die Sonde recht weit. So könnt ihr tatsächlich beobachten, welcher Luftschacht „noch offen ist“.
- Der gesuchte Luftschacht trägt den Namen Tycho.**



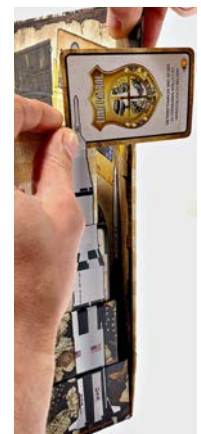
Mission 3: Die Mondlandung



An jedem der vier Mikrochips A bis D seht ihr ein Kabel mit einer anderen Musterung. Dazu passend gibt es vier Stellen auf der Platine, die jeweils eines dieser Kabel zeigen. **Der Mikrochip gehört in die Mitte der Platine und an dieser Stelle seht ihr eine Kabelverbindung mit der gleichen Musterung wie Mikrochip B.**



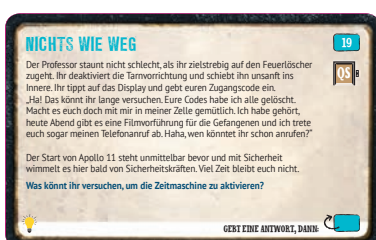
Die US-amerikanische Rakete besteht aus insgesamt fünf Teilen, die ihr mit dem Spielmaterial passend zusammenfügen könnt. Das Triebwerk findet ihr an der Außenseite der Schachtel. Darauf stellt ihr Schublade B und dort hinein die andere Schublade A – hochkant. Die Lücke zwischen den beiden Teilen füllt ihr mit dem Zettel, den der Professor in Mainz zurückgelassen hat. Den Abschluss bildet oben eure Dienstmarke. So entsteht eine ca. 25 cm hohe Saturn-V-Rakete.



Die russische N1-Rakete findet ihr auf dem Spielplan abgebildet. Zum Größenvergleich könnt ihr den Spielplan hochklappen: **Die US-Rakete ist eindeutig höher.**



Irgendwo in dieser Zelle befindet sich die getarnte Zeitmaschine des Professors. An mehreren Stellen sind Buchstaben oder Zahlen zu sehen. Eure eigene Zeitmaschine wurde zu Beginn der Mission generalüberholt und die Technikerin erwähnte, dass die Maschine jetzt vom Typ TIMESHIP V2 sei und die Seriennummer aktualisiert wurde. Oben auf der Holzfläche seht ihr eine Art Plakette, die fast wie eure Dienstmarke aussieht. Auf der Plakette steht TIMESHIP V2 und 1701 D. Genau diese Bezeichnung (1701 D) findet ihr auch in der Zelle auf der linken Seite. **Die Zeitmaschine ist als roter Feuerlöscher getarnt.**



Die Zeitmaschine des Professors trägt die gleiche Seriennummer wie eure eigene Zeitmaschine und die Technikerin hat euch zu Beginn der Mission von einer neuen Funktion der Zeitmaschine erzählt: **Die Notfallroutine aktiviert sich, wenn ihr „E.T. NACH HAUSE“ sagt.**

Hinweis: Dies ist eine mehr als offensichtliche Anspielung auf den Science-Fiction-Klassiker. Der namensgebende Außerirdische will in diesem Film „nach Hause telefonieren“. Und der Professor erwähnt – rein zufällig – eine Filmvorführung und einen Telefonanruf.

