



© 2020 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90373

Autor: Arno Steinwender



KOMPLETTLÖSUNG UND ERKLÄRUNGEN

Auf den folgenden Seiten findet ihr die Lösungen und Erklärungen von „QUIZscape – Rätsle dich durch die Zeit“.

Hinweis: Die Abbildungen stammen aus der überarbeiteten Auflage.
Einige Texte und Abbildungen der Karten sehen leicht anders aus als bei der Erstausgabe.
Die Aufgaben und Lösungen hingegen sind nicht davon betroffen und somit allesamt gültig.

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



Mission 1:
Der falsche Sherlock Holmes
-> Seiten 2 bis 3



Mission 2:
Kleopatra und die geheimen Schriftrollen
-> Seiten 4 bis 5



Mission 3:
Leonardo und die Unendlichkeitsmaschine
-> Seiten 6 bis 8



Mission 1: Der falsche Sherlock Holmes



Als **Ziel** wird die **Baker Street** angegeben, als **Standort** die **Straßenecke**, die ihr der Abbildung auf Missionskarte 7 entnehmen könnt: Gloucester Place/York Street. Zur Beantwortung der **Frage nach dem Verkehrsmittel** braucht ihr drei Dinge:



- 1) Missionskarte 7
- 2) das Stadtplan-Teil von Missionskarte 6
- 3) den Ausschnitt des Stadtplans auf dem Spielplan



Die **Straßenecke** findet ihr auf dem Stadtplan-Teil (roter Pfeil). Da von hier aus nur Bus und Tram fahren, scheidet UNDERGROUND als Verkehrsmittel aus. Euer **Ziel** in der Baker Street ist auf dem Spielplan mit einem roten Kreuz markiert. Hier hält ein Bus und es befindet sich dort auch eine UNDERGROUND Station. Damit scheidet die Tram ebenfalls als Verkehrsmittel aus. Als Verkehrsmittel bleibt somit nur der Bus übrig, der euch von der Straßenecke bis zum Ziel bringt. **Die Lösung lautet: Bus.**



Ihr sollt zuerst Nachrichtenkarte 13 nehmen. Diese erwähnt das „**auffällige Gemälde mit der Geige**“. Wie ihr wisst, verweist das [QS]-Symbol darauf, dass ihr das fragliche Zimmer woanders suchen müsst.

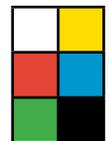


Die abgebildete Tapete findet ihr auf Schublade A wieder. In dieser Schublade seht ihr im vorderen Bereich an der Trennwand das Gemälde mit der Geige. Im hinteren Bereich der Schublade findet ihr eine Streichholzsachtel mit zwei Geigen auf den Seiten.

Hinter dieser Trennwand liegt das Geheimversteck.



Ihr sollt die 6 Holzwürfel wie gezeigt als 2x3-Block anordnen. *Hinweis: In der Nachauflage wurde die Symbolik optimiert.*



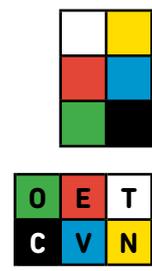
- 1) **Rot** hat drei Nachbarn und gehört damit in die mittlere Zeile. Ob links oder rechts, wisst ihr noch nicht.
 - 2) **Schwarz** gehört nach unten. Ob links oder rechts, wisst ihr noch nicht.
 - 3) **Weiß** soll links von **Gelb** liegen, also befinden sich Weiß und Gelb in einer Zeile.
 - 4) In der mittleren und in der unteren Zeile ist nur noch Platz für einen weiteren Würfel. Weiß und Gelb gehören damit sicher in die oberste Zeile und Weiß liegt links von Gelb.
 - 5) **Gelb** darf nicht neben **Rot** liegen. Also muss Rot nach links. **Schwarz** darf ebenfalls nicht neben Rot liegen. Damit gehört Schwarz nach rechts.
 - 6) **Grün** darf nicht neben Gelb liegen und gehört demnach nach unten.
- Damit bleibt für **Blau** nur noch eine Position übrig. **Rechts seht ihr die Lösung.**



Mission 1: Der falsche Sherlock Holmes



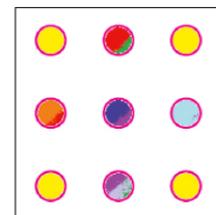
Ihr braucht erneut die Streichholzschachtel, um weiterzukommen. Genauer gesagt benötigt ihr den Farbcode von Missionskarte 11. Diese Anordnung gibt es nur ein einziges Mal in dem Raster. Allerdings müsst ihr den Farbcode um 90° im Uhrzeigersinn drehen. Und so erhaltet ihr als Lösung (von links unten nach rechts oben gelesen) den Namen des Treffpunkts. **Er lautet: COVENT Garden.**



Ihr sollt die Karte in den Umschlag stecken und beides zusammen umdrehen. Auf der Vorderseite habt ihr die Silhouette des Verdächtigen bereits gesehen. Auf der Rückseite seht ihr sechs mögliche Schattenrisse zur Auswahl. Eine der sechs Personen entspricht (gespiegelt) der Silhouette von der Vorderseite. **Die gesuchte Person trägt den Buchstaben C.**



Um Zugang zum Club zu erhalten, braucht ihr erneut die Streichholzschachtel. Dieses Mal benötigt ihr allerdings die Schachtel selbst bzw. deren „Innenleben“. Die abgebildeten Tasten sollen euch auf das Lochmuster der Schublade in der Streichholzschachtel hinweisen. Eventuell habt ihr euch schon über die weiße Schublade in der Streichholzschachtel gewundert. Sie ist jedoch nur auf der Außenseite weiß. Auf der Innenseite befindet sich an einer Stelle ein Farbmuster, das ihr „hinter“ die Löcher klappen könnt. Die „Tasten“ in den vier Ecken füllen sich zu mit Gelb. **Die Lösung sind die Tasten in den vier Ecken.**



Die Latten des Zauns zeigen drei unterschiedliche Farben (Braun, Rot und Grün) und die Buchstaben darauf sind Schwarz und Weiß. Die Fahne zeigt zwei Farben: Rot und Weiß. Diese Kombination liefert die Lösung. Wenn ihr nur die **weißen Buchstaben** auf den **roten Latten** lest, steht dort die Lösung. **Sie lautet: LATTE SECHS.**



Im Geheimclub habt ihr ein Gespräch des Entführers belauscht, in dem er einige auffällige Details über sein Haus erwähnt hat. Der Entführer sprach z. B. davon, dass ein Bücherregal Doyle an der Flucht hindere. Dieser Hinweis deutet auf einen Raum hin. **Die Lösung lautet: Bibliothek.**



Die vier unterstrichenen Stellen (tief unten, Keller, Teppiche, herauf) sollen euch auf die richtige Spur führen. Außerdem seht ihr die auffällige Krawatte als eine Art Lesezeichen. Das Muster dieser Krawatte findet ihr im vorderen Bereich von Schublade A als Teppich, den ihr hochklappen könnt. Darunter, sozusagen tief unten im „Keller“, findet ihr die nächste Karte. **Klappt den Teppich im Vorderteil von Schublade A hoch.**



Mission 2: Kleopatra und die geheimen Schriftrollen



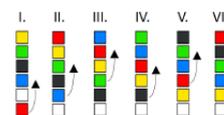
An den Seiten des Leuchtturms steht ein Wort. Wenn ihr die Karte um 90° dreht, könnt ihr es besser erkennen. Rechts seht ihr den Ausschnitt.



Die Lösung lautet: BRENNE.



Ihr könnt die sechs Holzwürfel aus der Streichholzschachtel zu Hilfe nehmen, um die Aufgabe zu lösen: Legt die sechs Würfel wie links gezeigt hin. Der „Arm“ bedeutet, dass ihr den Würfel **dieser Farbe** nach oben versetzen müsst.



Nachdem ihr die fünf Schritte ausgeführt habt, ist die Frage: Welche Farbe befindet sich am Ende an der zweiten Position von unten? **Die Lösung lautet: Gelb.**



Wenn ihr euch die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 anschaut, kommt die Ziffer „1“ am häufigsten vor. Und dieses Schema wiederholt sich auch, wenn ihr von 1 bis 100 und von 1 bis 1.000 geht. Im ersten Moment denkt ihr vielleicht an die „0“, aber die „0“ steht nie vorne an der ersten Stelle.

Eine andere Überlegung:

Im Zahlenbereich von 1 bis 9, von 1 bis 99 und von 1 bis 999 kommen die Ziffern von 1 bis 9 alle gleich oft vor. Die „0“ ist immer alleiniges Schlusslicht, da sie nie an der ersten Stelle vorkommt. Jetzt kommt noch eine Zahl dazu, und zwar die 1.000. Damit kommt die „1“ genau einmal häufiger vor als die Ziffern von 2 bis 9. Die „0“ bleibt mit Abstand Schlusslicht.

Die Lösung lautet: 1.



An einer der beiden kurzen Seiten der Schachtel findet ihr vier Säulen, zwei davon gehören der ionischen Ordnung an. Auf einer der beiden Säulen erkennt ihr – bei passendem Lichteinfall – eines der Symbole, die ihr auf der Karte sehen könnt: ein sogenanntes Horusaue. Dieses Auge ist mit einem Relieflack gedruckt und deshalb erhaben. Wenn ihr ein Stück Papier darauflegt und mit einem Bleistift über die Fläche fahrt, könnt ihr das Auge abpausen. So wie es der Gelehrte in der Geschichte mit einem Stück Papyrus vorhat.



Die Lösung lautet: Horusaue.



Kleopatra hat euch einen „geflügelten Skarabäus“ mitgegeben. Und sie erwähnte, dass dieser euch alle Tore öffnet. Der Skarabäus passt nicht nur gut in die Form „E“, sondern erhält dabei auch endlich seine Flügel zurück.

Um das Tor zu öffnen, legt ihr den Skarabäus in Ausparung E.



Mission 2: Kleopatra und die geheimen Schriftrollen



An der obersten Stufe steht auf Latein: VITA = MORTEM.
Die deutsche Übersetzung lautet: Leben bedeutet Tod.
Auf den Stufen seht ihr mehrere Symbole, die an Hieroglyphen angelehnt sind. Zwei davon sind eindeutig Lebewesen: der Vogel (2. Symbol) und das Insekt (4. Symbol).
Lösung: Diese beiden Stufen sollt ihr nicht betreten.
Hinweis: In der Nachauflage wurde ein Ankh-Zeichen entfernt.



Kleopatra gab euch bei der Verabschiedung eine sehr kryptische Botschaft zu den Schriftrollen mit auf den Weg: „Jene, die das Wissen speichern, so wie ein Kamel [...]“
An einigen Fächern des Regals seht ihr Symbole und eins davon ist ein Kamel.
Das Kamel kennzeichnet das richtige Fach.



Im oberen Bereich der Karte seht ihr die Sonne und mehrere Pyramiden. An der Sonne seht ihr insgesamt acht Markierungen mit den Buchstaben von A bis H. Auf Nachrichtenkarte 18 wird zudem eine „Sonnenuhr“ erwähnt. Eure Zeitsprung-Uhr hat den gleichen Durchmesser wie die abgebildete Sonne und die Rückseite der Uhr zeigt einen gelben Farbton. Außerdem sind dort mehrmals die gleichen Pyramiden abgebildet, die ihr auch auf der Karte seht. Wenn ihr die Zeitsprung-Uhr genau passend auf die Sonne legt und sie dann so dreht, dass die Grafik exakt der darunterliegenden Karte entspricht, seht ihr einen kleinen Pfeil, der auf einen der Buchstaben zeigt. **Die Lösung lautet: E.**



Ihr schaut von oben auf die Pyramide herab und seht die Kammer, die sich in der Pyramide befindet. Eine Hälfte der Pyramide liegt im Schatten.
Die Anweisung besagt, dass ihr das Versteck „[...] von der Mitte zwei Fliesen direkt in Richtung Norden [...]“ findet. Es ist spät am Abend und die Sonne geht im Westen unter. Der Schatten der Pyramide fällt damit nach Osten. Da sich Osten „unten links“ befindet, liegt Norden „unten rechts“.
Die Lösung lautet: Fliese 8.



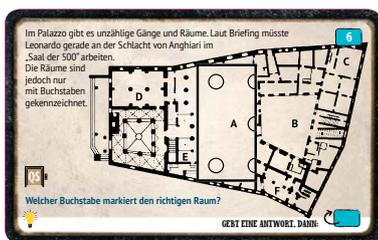
Hinweis: In der Nachauflage wurde die Grafik optimiert.



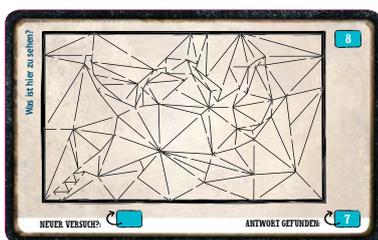
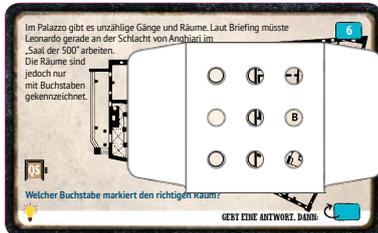
Ihr müsst die Übersetzungshilfe an der Zeitmaschine, also an der Schachtel, suchen. Auf einer der kurzen Seiten der Schachtel findet ihr das QUIZscape-Logo und darunter eine Reihe mit 20 unterschiedlichen Hieroglyphen. Direkt oberhalb der 1., 17. und 19. Hieroglyphe stehen die Buchstaben A, Q und S.
A ist in unserem Alphabet der 1., Q der 17. und S der 19. Buchstabe. Die Hieroglyphen entsprechen unseren lateinischen Buchstaben und sind hier alphabetisch aufgereiht.
Auf der Karte steht also Folgendes:
SARI | KBQS
AGCHDFAN
KLEOPATRA
ARDNAS | JET
In der dritten Zeile steht Kleopatra und das ist die Lösung.



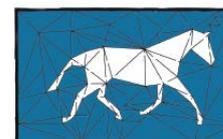
Mission 3: Leonardo und die Unendlichkeitsmaschine



Ihr braucht ein letztes Mal die Streichholzschachtel. Diesmal müsst ihr die Schublade komplett auseinanderfalten. Auf Missionskarte 6 seht ihr in der Mitte einen großen Raum mit fünf angedeuteten Kreisen. Wenn ihr die Löcher der Schublade auf eine bestimmte Art und Weise passend darüberlegt, erscheint in einem der Löcher ein Buchstabe. **Die Antwort lautet: B.**



Die meisten Linien in dieser Grafik sind nicht durchgehend, sondern haben eine kleine Lücke. Darum besteht diese Grafik nur aus zwei großen zusammenhängenden Flächen. Die eine Fläche verläuft außen, die andere Fläche befindet sich in der Mitte des Bildes. Wenn ihr eine der beiden Flächen „ausmalt“, kommt die andere Fläche dadurch ebenfalls zum Vorschein. Rechts seht ihr die Grafik, die äußere Fläche ausgemalt ist und ihr die Karte um 180° dreht. **Die Lösung lautet: Pferd.**



Im ersten Hinweis (128) ist eine Ziffer korrekt und richtig platziert. Im zweiten Hinweis (164) ist eine Ziffer korrekt, aber falsch platziert. Da in beiden Hinweisen die „1“ an der gleichen Position steht, kann sie nicht korrekt sein. Sie müsste entweder beide Male richtig oder beide Male falsch platziert sein. Schaut euch jetzt den dritten Hinweis (871) an: Ihr wisst bereits, dass die „1“ nicht Teil der Lösung ist. Der dritte Hinweis muss sich also auf „8“ und „7“ beziehen. Beide kommen vor, aber beide stehen nicht an der richtigen Position. Im ersten Hinweis kam die „8“ ebenfalls vor und dort ist sie „richtig platziert“. Also gehört sie sicher an die letzte Stelle. Jetzt könnt ihr die „7“ platzieren. Im dritten Hinweis (871) war sie nicht richtig platziert. Die letzte Position ist mit der „8“ bereits belegt. Für die „7“ bleibt nur die erste Position übrig. Schaut euch nun noch einmal den zweiten Hinweis (164) an. Die „1“ scheidet aus und es bleiben „4“ und „6“ übrig. Eine der beiden muss korrekt sein, aber an der falschen Position stehen. Es ist nur noch die mittlere Position frei und im Hinweis steht dort die „6“. Damit kann es nicht die „6“ sein, denn dafür hätte im Hinweis „richtig platziert“ stehen müssen. In der Mitte muss sich also die „4“ befinden. **Die Lösung lautet: 748.**



Die letzten beiden Hinweise erleichtern den Lösungsweg, sind aber nicht zwingend notwendig.



Mission 3: Leonardo und die Unendlichkeitsmaschine

Salai erzählt dem Meister aufgeregt, dass jemand in der Werkstatt gewesen sei und alles durchsucht habe. Während ihr neuen Blick über das „Kreative Chaos“ schweifen lässt, fällt euch eure Zeitmaschine ins Auge. Die Zentrale muss sie per Fernsteuerung hierher geschickt haben. Als kleiner Schrank getarnt, fällt sie unter den ganzen wundersamen Dingen zum Glück nicht auf.

„Das war bestimmt einer der Lakaien von diesem Mächtigem-Künstler. Aber meine Genialität kann er eh nicht kopieren. Salai, kaum doch bitte auf Deine neuen Kameraden hier können dir helfen. Hier, von dieser Schraube brauche ich noch sieben weitere, damit ich an der neuen Maschine weiterarbeiten kann. Sie müssen hier irgendwo sein.“

Sucht nach den sieben Schrauben an eurer Zeitmaschine!

ALLE SIEBEN GEFUNDEN? DANN:

An der Zeitmaschine, also an der Schachtel, könnt ihr insgesamt sieben Schrauben finden. Auf der Oberseite, der „Holzfläche“, befinden sich insgesamt 4 Stück. Dazu kommt eine weitere Schraube auf dem Spielplan. Die letzten beiden Schrauben befinden sich an der Außenseite von Schublade B.



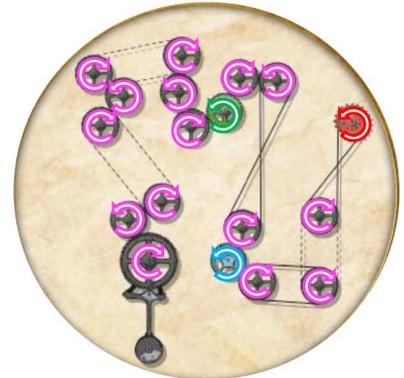
Schaut sie euch an! Jetzt, da wir das Getriebe fertiggestellt haben, wird sich die ganze Maschine in Bewegung setzen. Dafür muss ich nur diese Kurbel hier drehen. Seht ihr diese farbigen Zahnräder? Sie sind der Schlüssel!

In welche Richtung drehen sich die drei farbigen Zahnräder, wenn Leonardo an der Kurbel dreht?

GEHT EINE ANTWORT. DANN:

Leonardo dreht den Hebel im Uhrzeigersinn und dadurch drehen sich alle anderen Zahnräder mit.

- a) Zahnräder, die direkt ineinandergreifen, drehen sich immer entgegengesetzt.
- b) Räder, die über einen Riemen miteinander verbunden sind, drehen sich in die gleiche Richtung.
- c) Wenn dieser Riemen aber über Kreuz läuft, drehen sie sich entgegengesetzt.



Lösung: Die drei farbigen Zahnräder drehen sich alle gegen den Uhrzeigersinn.

Salai hält inne und sagt: „Moment, Leonardo gab mir bereits vor Monaten eine Anweisung für den Notfall.“ Kurz nachdem er das erste Mal zu Machiavelli bestellt wurde. Hier ist sie. Könnt ihr euch einen Reim darauf machen?

Wohin ist Leonardo unterwegs?

GEHT EINE ANTWORT. DANN:

DIE FEDER IST WÄCHTIGER ALS DYS SCHWERT. DIES IST EIN B'LATT PAPIER. DU MUSST NUR DYS LESEM WAS ALS SOLCHES SINN HAT. KANNST DU ES SEHEN?

Auf dem Zettel sind sieben Buchstaben auffällig. Sie sind gespiegelt, gedreht oder stehen schräg. Im Text kommen sie in dieser Reihenfolge vor: M A I L A N D.

Die Lösung lautet: Mailand.

Das, was Salai als „Suchen“ bezeichnet, entpuppt sich als ein weiteres Rätsel. Denn die Zeichnungen sind unter den Fliesen versteckt – natürlich gesichert durch einen Mechanismus. Erst wenn auf jeder Fliese das richtige Gewicht liegt, lassen sich die Fächer darunter öffnen. Insgesamt scheint es 16 Gewichte zu geben – nummeriert von 1 bis 16.

Salai hat die ersten Gewichte bereits richtig platziert und ruft euch zu: „Dieses Quadrat ist wirklich magisch: Die Summe der horizontalen, der vertikalen und der diagonalen Fliesen ergeben stets die gleiche Zahl. Kümmer dich dich bitte um die fehlenden Gewichte. Ich sehe nach, ob unsere Kutsche schon eingetroffen ist.“

Wie müsst ihr die restlichen Gewichte auf die neun leeren Fliesen verteilen?

GEHT EINE ANTWORT. DANN:

7	10		
	4	11	
	5		
2	15		

In der zweiten Spalte stehen bereits vier Zahlen, die in der Summe 34 ergeben. Diese Summe müsst ihr also in jeder Zeile, Spalte und in den beiden Diagonalen erreichen. In der Diagonalen, die nach oben rechts führt, ist ein Feld leer. Die Summe beträgt aktuell $2 + 5 + 11 = 18$. Daher muss die letzte Zahl „16“ sein. Damit ist in der ersten Zeile nur noch ein Feld leer. Die Summe beträgt aktuell 33. Links neben der „16“ könnt ihr eine „1“ eintragen. In der anderen Diagonalen fehlen euch aktuell in Summe 23. Die Kombinationen 16/7, 15/8, 13/10 und 12/11 sind nicht mehr möglich, da euch mindestens eine der notwendigen Zahlen nicht mehr zur Verfügung steht. Es bleiben nur noch 14 und 9. Wenn ihr unten rechts die „14“ einträgt, beträgt die Summe in der vierten Spalte 30. Die letzten beiden Zahlen müssten damit „1“ und „3“ sein, aber die „1“ kommt bereits vor. Unten rechts muss also die „9“ stehen und im anderen Feld steht „14“. Die übrigen Zahlen könnt ihr danach leicht platzieren: **Rechts seht ihr den Lösungsweg.**

7	10	1	16
	4	11	
	5		
2	15		

7	10	1	16
	4	11	
	5	14	
2	15		9



Mission 3: Leonardo und die Unendlichkeitsmaschine

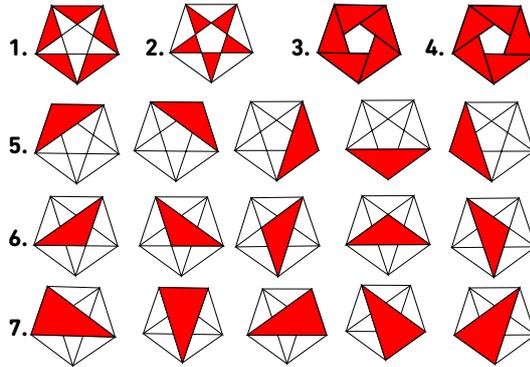
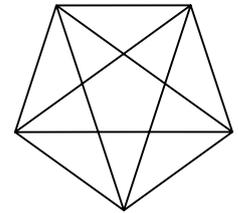


Außen am Magnetverschluss der Schachtel findet ihr die Buchstabenfolge LEODAVINCI, jeder Buchstabe ist mit einem kleinen blauen Pfeil versehen. An der darunter liegenden Schachtelseite wechseln sich dunkle und helle Buchstaben ab. Wenn ihr diese beiden Seiten wie unten abgebildet übereinander stellt, zeigen die Pfeile exakt auf die dunklen Buchstaben. In „LEODAVINCI“ findet ihr alle Buchstaben des Codeworts DIVIOLA. Die Pfeile zeigen euch, was jeder einzelne Buchstabe bedeutet. **Die Lösung lautet: Roboter.**

D	▶	R
I	▶	O
V	▶	B
I	▶	O
O	▶	T
L	▶	E
A	▶	R



Mit den Linien dieser Form lassen sich sieben verschiedene Dreiecke bilden, die – jeweils gedreht – alle 5-mal zu sehen sind.



Die Lösung lautet somit: 7 x 5 = 35.



Insgesamt haben sich vier verschiedene Schlüssel bzw. Schlüsselbärte an und in der Schachtel versteckt. Einer davon stimmt genau mit dem abgebildeten Schlüssel überein.



Ihr findet diesen Schlüssel in Schublade B an der Trennwand.



Im hinteren Bereich von Schublade B findet ihr eine unvollständige Zeichnung des vitruvianischen Menschen. Genau in der Mitte fehlt ein „Blatt“. Um das fehlende Teil zu finden, müsst ihr beide Schubladen vollständig aus der Box ziehen. An der Rückwand der Box ist eine Karte befestigt. Mit dieser könnt ihr die Zeichnung vervollständigen.

