

RÄTSELHAFTE GEHEIMNISSE

Hier ist dein detektivisches Gespür gefragt!
Nutze deine Vorstellungskraft und logisches Denkvermögen,
um diesen 25 Geheimnissen auf die Spur zu kommen.
Spiele allein, mit der ganzen Familie oder in Teams – dank der
unterschiedlichen Schwierigkeitslevels kommt garantiert
jeder ins Grübeln! Wer ist für das Schiffsunglück verantwortlich,
wie kann ein Dieb ein komplettes Haus stehlen und wie konnten
die drei Gefangenen aus ihrer Zelle entkommen?



Rätselhafte Geschichte –
Löse 25 spannende Denkaufgaben
64 Seiten; ca. 150 Abbildungen;
24,0 x 29,5 cm; Klappenbroschur
€ [D] 17,99 | € [A] 18,50 | sFr 25,50
ISBN 978-3-8411-0264-5
WG 295; ET: Februar 2022

CV

RÄTSELHAFTE GEHEIMNISSE

Victor Escandell



RÄTSELHAFTE GEHEIMNISSE

Löse 25 spannende
Denkaufgaben!



Victor Escandell

CV

HERZLICH WILLKOMMEN ZUM BUCH DER RÄTSELHAFTEN GESCHICHTE



Die Geschichte steckt voller kurioser Rätsel, auch wenn wir uns die Rätsel in diesem Buch ausgedacht haben. Sie beruhen zwar auf realen Begebenheiten und Personen, sind jedoch nie so passiert. Wir wollten einfach, dass du dich auf spielerische Weise in andere Epochen hineinversetzen und dabei dein **logisches Denken** und deine **Vorstellungskraft** nutzen kannst. Gerade diese beiden Fähigkeiten haben der Menschheit zu großen Fortschritten verholfen ... und können auch dich sehr weit bringen.

WIE KANN MAN DIE RÄTSEL LÖSEN?

Am Anfang jedes Rätsels findest du ein Symbol, das dir zeigt, wie du zur Lösung kommst: mit **Logik** oder **Fantasie**.



LOGIK



FANTASIE



LOGIK ANWENDEN ...

Bei den Rätseln, die mit zwei Rädchen gekennzeichnet sind, findest du im Text und in den Zeichnungen die Informationen, die du für die Lösung brauchst. Auch wenn sich nicht alle Logikrätsel auf dieselbe Art lösen lassen, empfehlen wir dir, folgende Schritte zu beachten:

- Lies alles einmal durch und achte auf die Zeichnungen.
- Lies noch einmal alles durch, achte auf die Details und analysiere die angegebenen Informationen Schritt für Schritt.
- Verknüpfe Ideen miteinander: Schließe von einer Information auf die andere.

Manchmal musst du vielleicht Dinge wissen, die vorausgesetzt werden (das gibt mehr Punkte!).

Die Lösung findest du im Text oder in den Bildern. Lies alles gut durch und sieh dir die Szenen aufmerksam an!



BENUTZE DEINE FANTASIE ...

Wenn du das Glühbirnensymbol siehst, heißt das:

- Dass im Rätsel eine ungewöhnliche Situation geschildert wird und die Lösung überraschend ist.
- Du kannst die Antwort nicht aus den Infos ableiten, die in der Geschichte gegeben werden. Kleiner Tipp: Halte nichts für selbstverständlich!
- Diesen Lösungsansatz nennt man auch »Querdenken«, denn es geht darum, das Problem aus einer anderen Perspektive als der gewohnten zu betrachten ... Ohne Logik!

Wir denken und analysieren alle unterschiedlich!



DAS PUNKTESYSTEM

Die Rätsel in diesem Buch gliedern sich in verschiedene Schwierigkeitsgrade von 1 bis 6, die in Form von Sternen auf den Seiten angegeben sind.

1 = LEICHTER



NIVEAU



Außerdem hat jeder Schwierigkeitsgrad eine andere Punktezahl.



6 = SCHWIERIGER



PUNKTE

10
20
30
40
50
60

WIE WIRD GESPIELT?

Mit diesem Buch kannst du allein oder in einer Gruppe spielen. Je mehr Leute mitmachen, desto lustiger wird es, doch auch wenn ihr wenige seid, werdet ihr viel Spaß haben! Allerdings solltet ihr euch Zeit nehmen. Es bringt nichts, wenn ihr euch beeilt. Es gibt zwei Möglichkeiten, in einer Gruppe zu spielen:

ALS FAMILIE

- Wählt in jeder Runde jemanden aus, der das Spiel anleitet. Nur diese Person darf sich die Lösung vorher ansehen.
- Der Rest kann ihr Fragen stellen, um Hinweise zu bekommen, aber sie darf euch nur mit dieser Art von Antworten helfen:
 - Ja oder Nein.
 - Denk noch mal über die Frage nach (wenn klar ist, dass ein Hinweis nicht verstanden wurde).
 - Das ist egal (wenn die Frage nicht zur Lösung beiträgt).
- Falls ihr nicht weiterkommt, kann euch der Spielleiter dabei helfen, die erhaltenen Tipps noch einmal zu überdenken, und euch auf etwas hinweisen, was ihr übersehen habt.

Um den Spielstand zu überprüfen, könnt ihr die Punkte auf ein Blatt Papier oder in ein Notizbuch schreiben.

ALS FAMILIE

| RÄTSEL | JUAN | ANA | MARIO | FLOR |
|---------------------|------|-----|-------|------|
| DIE JAGD NACH BEUTE | 50 | | | |
| DER VEREHRER | | 20 | | 60 |
| KELTISCHE VÖLKER | | | 20 | |
| EUROPÄISCHE MODEN | | | | 40 |
| SHERLOCK HOLMES | | | | |

IN TEAMS

| RÄTSEL | TEAM 1 | TEAM 2 |
|---------------------|--------|--------|
| DIE JAGD NACH BEUTE | 50 | |
| DER VEREHRER | | |
| KELTISCHE VÖLKER | | 20 |
| EUROPÄISCHE MODEN | | 60 |
| GESAMTPUNKTE | 70 | 80 |

IN TEAMS

- Bildet Teams von zwei oder mehr Teilnehmern und bittet eine andere Person, euch anzuleiten.
- Legt von Anfang fest, wie viele Rätsel ihr lösen wollt.
- Es geht nicht darum, schneller zu sein als die anderen, sondern mehr Punkte zu erhalten.
- Wenn eine Gruppe die Lösung gefunden hat, teilt sie dies dem Spielleiter mit. Dieser sagt dann, ob die Gruppe Punkte erhält und mit dem nächsten Rätsel fortfahren kann.
- Jedes Mal, wenn ihr ein Rätsel löst, schreibt ihr die erreichte Punktzahl auf ein Blatt Papier. Bei Gleichstand wird ein weiteres Rätsel gelöst.

NICHT VERGESSEN:
WIR DENKEN ALLE UNTERSCHIEDLICH!
MANCHE RÄTSEL, DIE DIR SCHWIERIG
ERSCHEINEN, KOMMEN ANDEREN
LEICHT VOR UND UMGEKEHRT.



Elementar, liebe Freunde!
Ich mache mich auf die Suche nach
den versteckten Zeitfehlern in
diesem Buch.



FINDE DIE ZEHN OBJEKTE, DIE AUS DER ZEIT GEFALLEN SIND

Sei aufmerksam und lass dich nicht verwirren!
Damit du dich besser konzentrierst und auf alle Details
in den Zeichnungen achtest, findest du im ganzen Buch
verteilt zehn Gegenstände, die nicht in die Epoche des
Rätsels gehören.

Suche sie!

Falls du sie nicht findest, kannst du am Ende des
Buches die Lösung in Spiegelschrift lesen.