

DAS VIDEO

VON JAN FREIWALD

BAUANLEITUNGEN

Allgemeine Informationen

Die im Folgenden wiedergegebenen Anleitungen sind selbstverständlich nur Vorschläge. Es können andere Materialien verwendet oder die Gestaltung geändert werden, denn vielleicht sind ja schon passende Gegenstände vorhanden. Die Hauptsache ist, dass die Funktion gewährleistet ist.

Der Spielspaß und das Einfühlen in die Situation werden erhöht, wenn die Materialien und die Dekoration in den Beginn des 20. Jahrhunderts weisen, also irgendwie altertümlich aussehen. Das kann man durch Bearbeitung moderner, handelsüblicher Gegenstände erreichen, aber auch durch Zukaufen tatsächlich alter Sachen, etwa von Flohmärkten oder aus dem Internet. Dies setzt aber einen langen Vorlauf voraus und führt zu höheren Ausgaben. Man kann hier aber auch arbeitsteilig vorgehen: Man stellt bastelbegeisterten Jugendlichen die Aufgabe, einen Generator etwa im Steampunk-Design zu bauen, und setzt die elektronischen Bauteile wie Lautsprecher, Arduino und Blinklampen dann selbst später ein. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Die hier beschriebenen Geräte und Gegenstände können selbstverständlich auch in anderen Live Escape Games eingesetzt werden. Man kann sich auch einen Fundus von Geräten anlegen und sie immer wieder anders kombinieren.

Kästchen, das sich automatisch entriegelt

Material

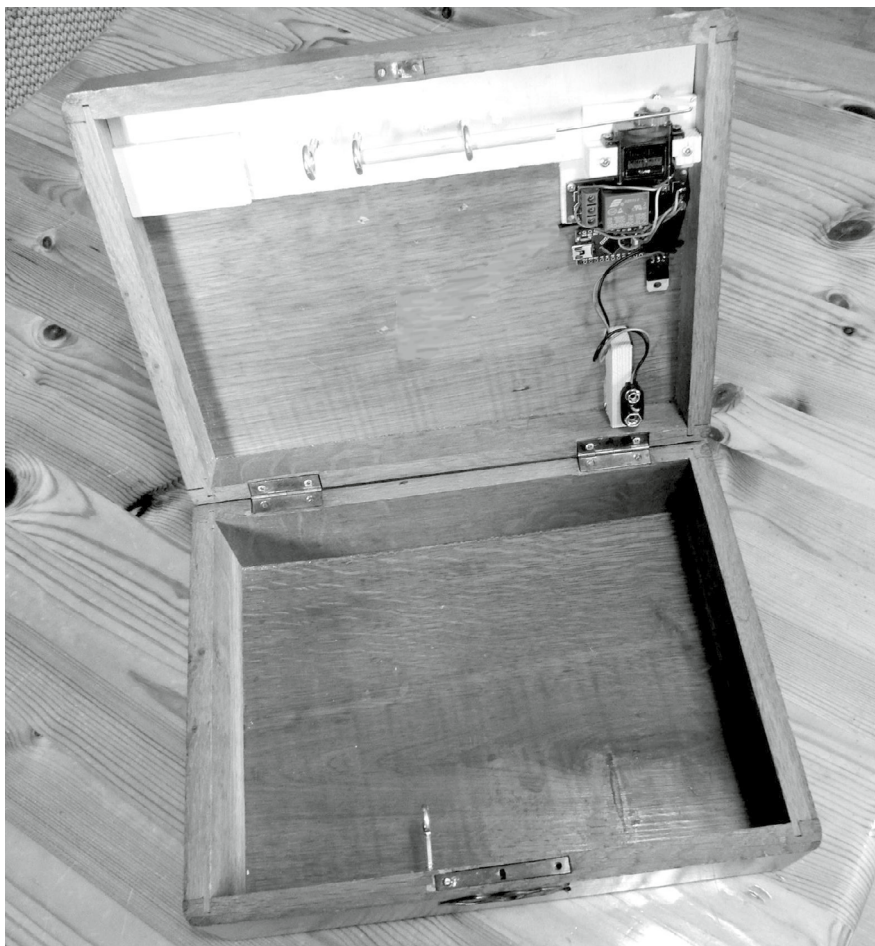
- 1 Kästchen (25 x 20 x 10 cm L x B x H oder größer)
- 1 Arduino NANO oder UNO
- 1 Kleinservo (Modellbaufachhandel)
- 1 Funkmodul-Empfänger 433MHz (besser 868MHz, die arbeiten störungsfreier)
- 1 Relaismodul 5V (negativ getriggert)
- 1 5V-Spannungsregler 7805 (Elektronikfachhandel)
- 1 Rundholz (6 – 8 mm Durchmesser, 10 – 15 cm lang)
- 1 9V Li-Ion-Akku 650mAh
- 1 Anschlussstecker für 9V-Batterie
- 1 rote und 1 schwarze Litze
- Sperrholz (5 mm stark)
- Stahldraht (1,2 mm dick, 10 cm lang; alternativ eine aufgebogene, starke Büroklammer)
- 4 Schraubhaken (Durchmesser ca. 15 mm, Öse geschlossen)
- Moosgummi
- Werkzeug
- doppelseitiges Klebeband

Der Klassiker unter den Escaperoom-Gadgets: Ein unscheinbares Kästchen, das weder Schlüsselloch noch Riegel hat, öffnet sich wie von Geisterhand von selbst, wenn ein entsprechendes Rätsel gelöst oder ein Gegenstand berührt oder bewegt wird.

Es gibt viele Arten, eine Kiste von innen mit einem Servo zu verriegeln. Diese hier ist sehr solide und das muss sie auch sein, weil die Spielerinnen und Spieler gerne an den Kisten rütteln und versuchen, sie aufzubekommen. Das ist bei dieser Kiste fast unmöglich und es kann auch nichts kaputtgehen.

Man nimmt dazu einen Holzstab, der durch vier Ösen gesteckt wird und durch ein Servo verschoben wird. Die vom Servo aus gesehen ersten beiden Ösen dienen der Führung des Stabes, die dritte ist am Deckel befestigt und die vierte verstärkt die Wirkung der Verriegelung. Das Servo zieht über einen festen Draht das Rundholz aus den Ösen, sodass man den Deckel anheben kann. Die Ösen sind in ein Sperrholzbrettchen geschraubt, das wiederum mit der Kiste oder dem Deckel verleimt ist. Da das Rundholz eine gewisse Führung braucht und auch die Anlenkung durch das Servo eine gewisse Strecke verbraucht, muss das Kästchen mindestens 20 cm breit sein.

Da der Raum innerhalb des Kästchens für die zu versteckenden Gegenstände gebraucht wird, ist es sinnvoll, alle Bauteile in den Deckel zu verlegen. Im unten gezeigten Beispiel ist dies so gelöst. Lediglich die Verriegelungsöse, also die dritte in der Reihe, ist am Kistenboden bzw. der Vorderseite befestigt.



Zum Bau muss als erstes die Position der Ösen ermittelt werden. Die Verriegelung sollte mehr oder weniger in der Mitte der Kiste sein, sonst lässt sich im verschlossenen Zustand eine Seite des Deckels anheben. Dann klebt man einige Sperrholzstücke zur Verstärkung ein (im Bild oben das helle Holz), damit die Ösen sich nicht durch Kistendeckel und -seite durchbohren. Anschließend wird der Rundstab eingelegt und in diesen mittels einer Bohrung an der Seite der Stahldraht eingeklebt. Nun muss man einen passenden Platz für das Servo finden. Servos werden mit kleinen Anlenkhebeln geliefert, von denen man sich einen aussucht und die Bohrungen ggf. an die Dicke des Stahldrahtes anpasst. Der Draht muss nun zweifach abgewinkelt werden, damit er im Betrieb nicht aus dem Anlenkhebel herausrutscht. Eine Abwinkelung genügt auch, jedoch muss der Draht dann mit einer Lötperle gegen Herausrutschen gesichert werden. Das Servo wird mit Schraubchen an Holzstücken montiert, die wiederum an der Kiste festgeleimt sind. Die handelsüblichen Kleinservos haben keinen sehr großen Hebelweg. Mehr als 20 mm werden nicht erreicht. Dies muss bei der Positionierung der Ösen berücksichtigt werden.

Jetzt muss man einen Platz für den 9V-Akku finden. Der Akku wird am besten mit einer Holzleiste in einer Ecke der Kiste festgeklemmt. Dazu die Leiste mit einem Stück Moosgummi bekleben und in entsprechendem Abstand zum Rand ankleben. Dann kann man den Akku später leicht herausnehmen und laden.

Die drei noch fehlenden Bauteile, der Arduino, das Relais und der Empfänger, können im Prinzip überall im Deckel festgeschraubt werden, aber um die Kabellängen kurz zu halten, sollten sie sich möglichst in der Nähe von Servo und Akku befinden. Der Arduino NANO verfügt nur über sehr kleine Schraublöcher, so dass man ihn zweckmäßigerweise eher mit einem Streifen doppelseitigem Klebeband auf einem Holzbrettchen festklebt als ihn zu verschrauben. Dabei ist aber darauf zu achten, dass die USB-Buchse an der Schmalseite erreichbar bleibt.

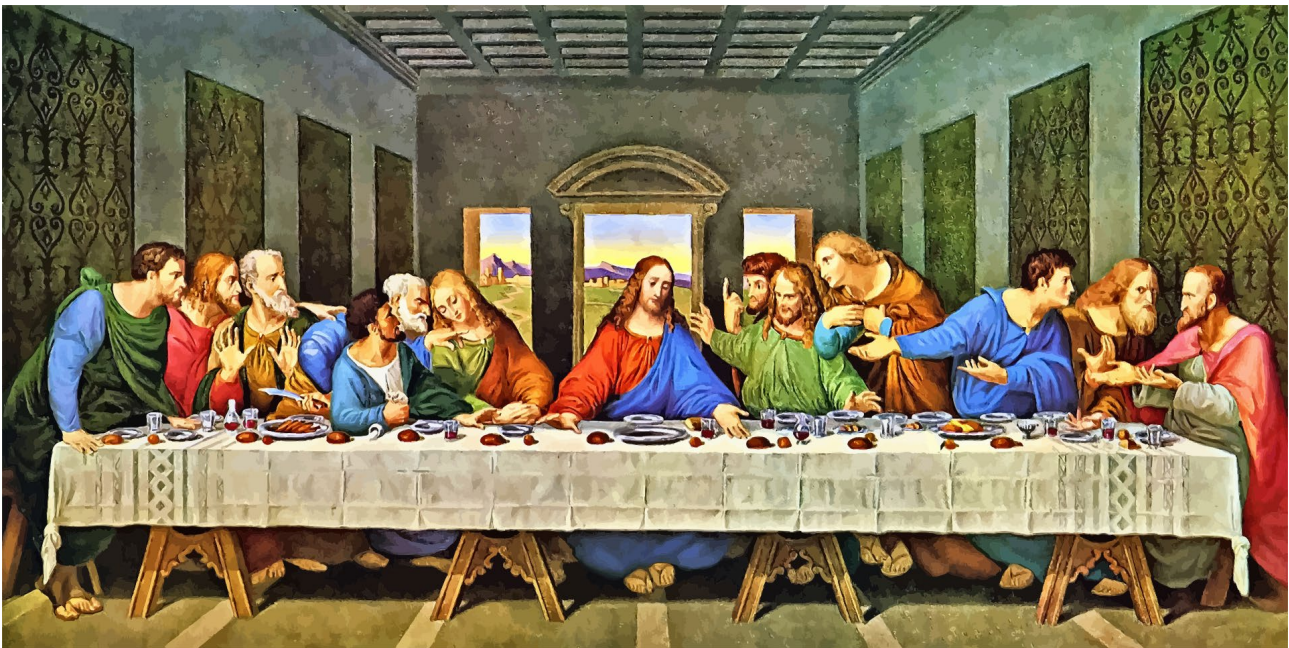
Das Relais dient der Abschaltung des Servos. Servos haben nämlich die unangenehme Eigenschaft, gelegentlich zu „zittern“ und dabei Knackgeräusche von sich zu geben. Dies irritiert die Gruppe. Darum wird in unserem Fall das Servo erst durch das Relais eingeschaltet, dann bewegt es den Riegel und dann wird es gleich darauf wieder abgeschaltet. Dies spart außerdem wertvollen Akku-Strom. Den kleinen 868MHz-Empfänger lötet man am besten direkt an den NANO, dann ist auch er gut untergebracht.

Es gibt noch das Problem, dass der NANO sehr empfindlich gegen Stromschwankungen ist. Wird nämlich das Relais eingeschaltet, verbraucht das so viel Strom, dass der NANO aus dem Tritt kommt und resettet. Um das zu verhindern, werden Relais und Servo statt über den im NANO eingebauten Spannungsregler einfach über einen separaten 7805-Spannungsregler mit Strom versorgt. Diese kleinen Alleskönner sind billig und haben nur drei Beinchen (Eingang, Masse, Ausgang von oben gesehen), sind also leicht zu handhaben.

Ein letzter Tipp: Da man die Kiste im Ernstfall selbst nicht aufbekommt, ist es sinnvoll, den Boden abzulösen und mit kleinen Holzschrauben wieder aufzusetzen. So kommt man immer an das Innere heran, auch wenn die Batterie leer ist oder sonst etwas nicht klappt.

Bei der Programmierung des NANO ist darauf zu achten, dass der Hebelweg des Servos korrekt eingestellt wird. Servos brennen nämlich durch, wenn sie weiter drehen wollen, als sie können. Am besten den korrekten Wert für die Variablen mit ausgehängtem Draht ermitteln. Ansonsten muss man in dem Programm nur den Code einstellen, den man vom 868MHz-Sendemodul erwartet. Es muss derselbe sein, der im Programm des Sendegerätes eingestellt ist.

„Abendmahl“ mit verstecktem Druckschalter

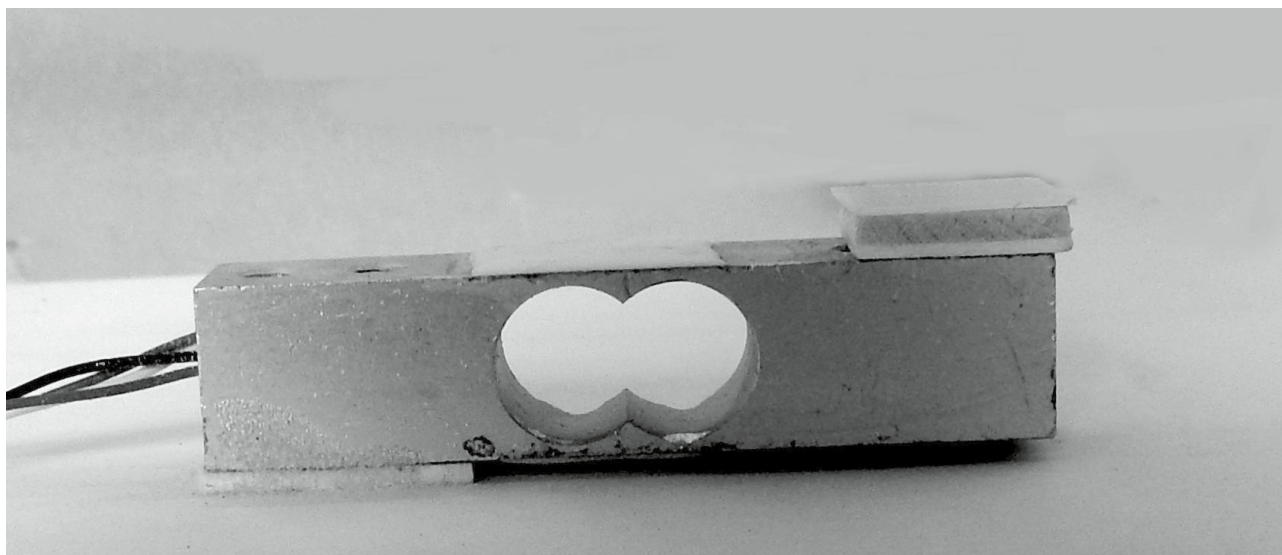


Material

- Dokument „Abendmahl“ (s. Downloads) auf Sperrholz (5 mm mit Rahmen ringsum, Tiefe 20 mm)
- Hinterwand/Bodenplatte für das Bild aus 5 mm Sperrholz
- 1 Arduino NANO
- 1 Wiegebalken oder Balkenwaage für Arduino
- 1 Wiege-Chip HX711
- 1 Funkmodul-Sender 433MHz (besser 868MHz)
- 1 9V Li-Ion-Akku 650mAh
- 1 Anschlussstecker für 9V-Batterie
- 1 rote und 1 schwarze Litze
- kleine Holzstückchen und Sperrholzstückchen
- selbstklebende Bucheinbandfolie
- Werkzeug
- doppelseitiges Klebeband

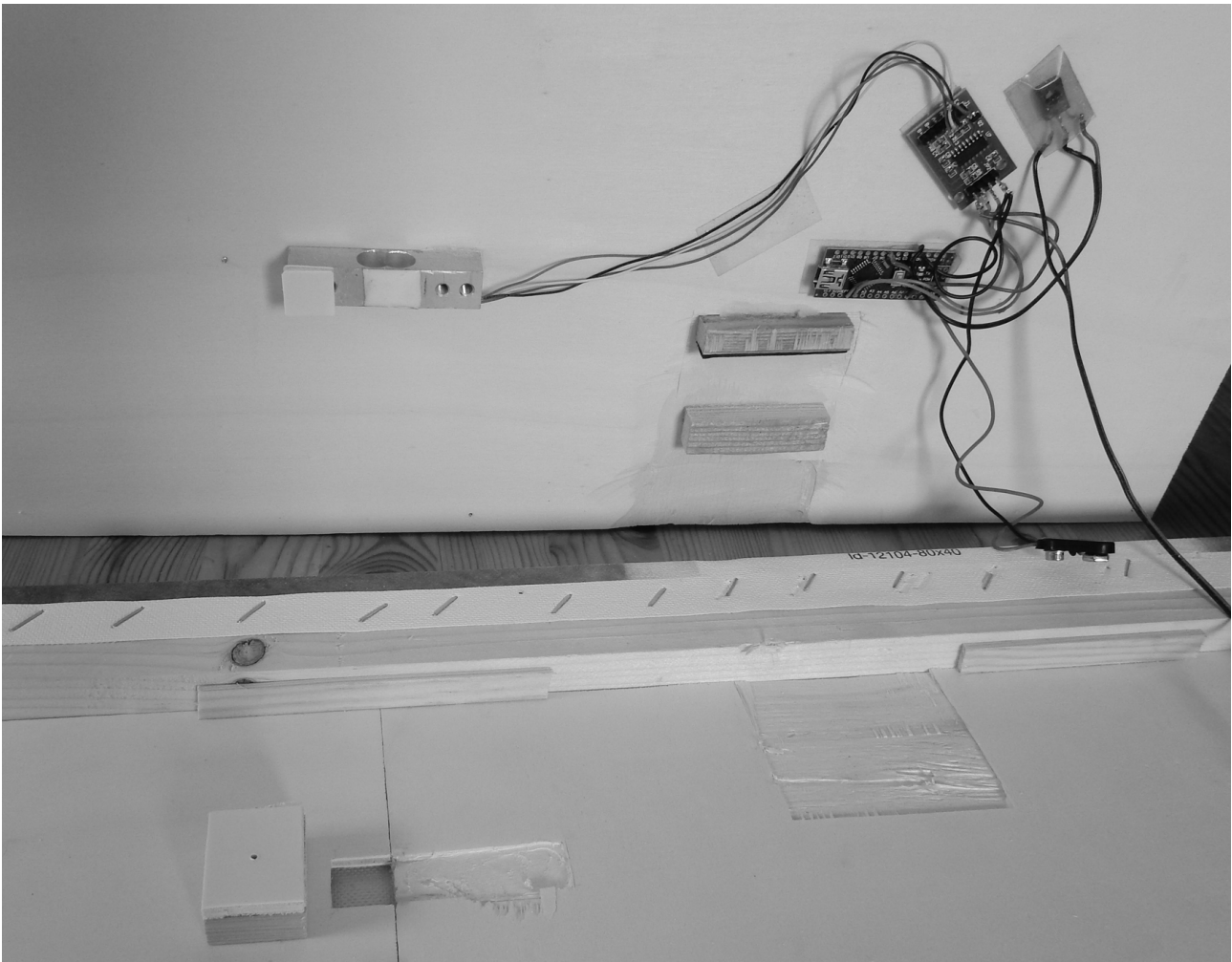
Ebenfalls sehr vielseitig einsetzbar sind Druckschalter oder Sensoren, die hinter Bildern versteckt sind. Die einfachste Art ist ein kleiner Taster aus dem Elektronikfachhandel, der allerdings meistens einen zu großen Hub hat, d. h. man muss schon ganz schön tief drücken, bis er auslöst. Eleganter ist die Lösung mit Gel-Druckschaltern, die ganz flach sind, oder mit Wiegebalken oder Wägezellen. Das sind Metallstäbe, die bei Verbiegen ihren Widerstand ändern und die in elektronischen Waagen eingesetzt werden. Hier genügt ein ganz leichtes Antippen zur Auslösung und der erforderliche Druck kann stufenlos eingestellt werden.

In unserem Raum benötigen wir das Dokument „Abendmahl“ (s. Downloads). Dieses kann man auf Papier ausdrucken (mindestens DIN A3) und auf ein 5 mm-Sperrholzbrett gleicher Größe kleben und am besten noch mit selbstklebender Bucheinbandfolie bekleben. Um den Wiegebalken zu montieren, muss ein ca. 15 x 15 mm großes Stück aus dem Brett, auf dem später das Bild aufgeklebt wird, herausgesägt werden, und zwar genau an der Stelle, wo sich die Hand mit dem Messer befindet (linke Seite des Bildes zwischen dem 3. und 4. Jünger von links). Das herausgesägte Stück feilt man rundum ca. 1 mm ab und klebt es an die Wiegeseite des Wiegebalkens. Diese erkennt man an einem Aufkleber, auf dem das Maximalgewicht angegeben ist, meistens 5 kg oder 10 kg. Der Wiegebalken sowie alle anderen Bauteile werden an eine Bodenplatte geklebt, die genauso groß ist wie das Bild, aber die von hinten an den Rahmen geschraubt wird. Hat das Bild keinen Rahmen, muss man einen aus Holzleisten 20 x 30 mm herstellen.



Wiegebalken mit aufgeklebtem Sperrholzstück (rechts), links unten an der Bodenplatte festgeklebt

Damit man später den Schalter nicht ertasten kann, muss der Wiegebalken so an die Bodenplatte geklebt werden, dass die Höhe stimmt und das ausgesägte Holzstück bündig mit der Bildoberfläche abschließt. Gegebenenfalls müssen Distanzstücke eingeklebt werden. Die Bodenplatte schraubt man ringsherum mit kleinen Holzschrauben am Rahmen fest. Man muss sie ja zum Wechseln des Akkus öfter abschrauben.



Blick auf die Bodenplatte mit den Bauteilen. Gut zu sehen das ausgesägte Loch im Bild (unten) und links daneben der Sockel

Direkt neben das ausgesägte Loch an der Bildvorderseite muss man einen Sockel aus Holz kleben (im Bild links unten), damit man hier die Bodenplatte zusätzlich verschrauben kann. Dadurch wird sichergestellt, dass sich das Holz in diesem Bereich nicht wellt und der Abstand von Bodenplatte und Bildvorderseite immer gleichbleibt. Außerdem wird so ein Auslösen des Wiegebalkens durch Drücken auf andere Stellen des Bildes verhindert. Mit der Schraube kann auch der Leerwert des Waagebalkens eingestellt werden. Hat der Wiegebalken nicht genug Platz, muss gegebenenfalls das vordere Brett ausgefräst werden (s. Bild rechts vom ausgesägten Loch).

Die weiteren Bauteile werden wie üblich montiert: Den NANO klebt man mit doppel-seitigem Klebeband fest, der Akku wird zwischen Holzleisten geklemmt. Der Wiegebalken benötigt zum Auslesen seiner Daten noch einen kleinen Chip namens HX711, der aber oft mit dem Balken mitgeliefert wird. Diesen klebt man auch mit doppelseitigem Klebe-band fest.

Telefon mit Sprachnachricht

Material

- 1 altes Telefon mit Wählscheibe
- 1 Arduino NANO oder UNO, je nach Größe des Telefons
- 1 Arduino-taugliches mp3-Soundmodul (z. B. MSM 2 von ELV)
- 1 9V Li-Ion-Akku 650mAh
- 1 5V-Spannungsregler 7805
- 1 Anschlußstecker für 9V-Batterie
- 1 dünne Litze
- kleines Notizbuch oder Aufkleber auf Wählscheibe
- Werkzeug

Viele Gadgets für Escaperooms kann man sich aus einfachen Gegenständen herstellen. Für dieses braucht man jedoch ein originales, altes Telefon mit Wählscheibe. Man findet es auf Flohmärkten oder im Internet. Wichtig ist nicht das Aussehen oder das Alter, sondern dass es einen Unterbrecherkontakt hat. Das ist ein Schalter, der unter der Wählscheibe sitzt, und der je nach gewählter Nummer schaltet: Bei einer gewählten 3 schaltet er dreimal ein und aus, bei einer 7 siebenmal usw. Das ist bei allen Wählscheibentelefon so, da sie die Technik der Impulswahl verwenden.

Auf der Wählscheibe von alten Telefonen waren früher gerne wichtige Telefonnummern aufgeschrieben. Dies soll auch hier der Fall sein, und zwar französische Nummern – der Raum spielt ja in Paris – , zum Beispiel:

Renseignements - 234
Reclamations - 763
Police - 111
Pompiers - 222
Telegraphie - 963
Derangements - 501
Medecin - 382
Seigneur - 573.

Sollte auf der Wählscheibe kein Platz zum Schreiben sein, können die Nummern auch auf einen Aufkleber an der Seite des Telefons oder in ein kleines danebenliegendes Notizbuch geschrieben werden. Wichtig ist, dass die letzte Nummer "Seigneur - 573" nicht fehlt, denn diese wird für das Rätsel gebraucht!

Zunächst muss man das Telefon aufschrauben und nach den Kontakten suchen, am besten mit Hilfe eines Ohmmeters. Meistens gibt es unter der Wählscheibe mehrere Kontakte; zwei werden benötigt: Erstens derjenige, der bei einer Nummernwahl schnell mehrmals an- und ausschaltet. Das ist der Unterbrecherkontakt. An diesen lötet man zwei Verbindungslitzen, die später an den Arduino angeschlossen werden. Als nächstes muss der Startkon-

takt gefunden werden. Der schließt einmal, sobald die Wählscheibe gedreht wird, und bleibt während der Drehung geschlossen. Normalerweise ist er mit einem Pol mit dem Unterbrecherkontakt verbunden. An den anderen Pol lötet man eine weitere Litze, die zum Arduino geführt wird. Der Startkontakt wird gebraucht, um die Anzahl der Wahlvorgänge festzuhalten, denn es muss ja drei Mal hintereinander die richtige Zahl gewählt werden.

Dann zapft man den Hörer an, und zwar den Lautsprecher im oberen Hörerteil. Das Mikrofon unten wird nicht benötigt. Welche Kabel im Telefon zu dem Lautsprecher führen, misst man am besten ebenfalls mit dem Ohmmeter nach oder man folgt der Kabelfarbe. Wo die beiden Lautsprecherkabel im Telefon ankommen, lötet man ebenfalls zwei Litzen an und isoliert sie an den Übergängen mit Isolierband oder Schrumpfschlauch.

Damit ist das Telefon angezapft, und man muss nur noch die neuen Bauteile einsetzen: Arduino, Akku und mp3-Soundmodul. Wer Lust hat, kann noch eine Zusatzfunktion einbauen: Üblicherweise sitzt unter dem Hebel, auf dem man den Hörer ablegt, ein Schalter. Diesen kann man ebenfalls anzapfen und damit die Stromzufuhr zwischen Akku und Arduino unterbrechen. Das spart Strom.

Es gibt Arduino-taugliche mp3-Abspielchips, die mit Micro-SD-Karten betrieben werden. Diese Karten kann man am Computer mit Hilfe eines Mikrofons bespielen. Wer möchte, kann seine Sprachnachricht auch noch mit einem altertümlichen Telefon-Freizeichen einleiten, das erhöht den Spielspaß. Die fertige mp3-Datei kopiert man anschließend auf die Mikro-SD-Karte und steckt diese in das Soundmodul. Gibt der Arduino dann das Signal, wird die Datei abgespielt. Um das Resetten des Arduino zu verhindern (s. o.), sollte das Soundmodul wieder über einen separaten Spannungsregler 7805 mit Strom versorgt werden und nicht direkt aus dem Arduino.

Generator mit Zahlentastatur

Material

- 1 Kiste aus Holz oder Metall oder altes Gerätegehäuse
- 1 Arduino NANO oder UNO
- 1 Zahlenfeld mit 12 Tasten (keypad)
- 4 Glühbirnen 6V mit Schraubsockel
- 4 Relaismodule für Arduino (negativ getriggert)
- 1 9V Li-Ion-Akku 650mAh
- 1 5V-Spannungsregler 7805 (2 Ampere)
- 1 Anschlussstecker für 9V-Batterie
- 1 Litze
- Werkzeug
- optional: Soundmodul und Kleinlautsprecher

Für dieses Gerät kann man seiner Fantasie freien Lauf lassen: Es darf blinken oder brummen oder eine mp3-Datei abspielen, auf der es kracht und blitzt. Hauptsache, die Spielerinnen und Spieler haben ein Erfolgserlebnis. Die hier vorgestellte Variante arbeitet mit Blink-

lichtern, also großen LEDs oder Glühbirnen, optional können noch Soundeffekte dazukommen, wozu man einen kleinen Lautsprecher und ein Soundmodul einbauen muss. Der Generator wird mit einem auffälligen Kabel (z. B. spiralförmig gerollter Kupferdraht) mit der Kamera verbunden, sodass es bei Betrieb so aussieht, als würde die Kamera aufgeladen.

Im gezeigten Beispiel kommen vier Glühbirnen zum Einsatz, die bei Eingabe des richtigen Codes wie wild anfangen zu blinken. Wegen ihres hohen Stromverbrauchs können sie allerdings nicht direkt am Arduino angeschlossen werden, sondern müssen über Relaismodule geschaltet werden. Diese Relais gibt es auch im 3er- und 4er-Pack, sodass die Montage relativ einfach ist. Die Glühbirnen sowie die Schraubsockel gibt es im Elektronikfachhandel. Selbstverständlich können auch LEDs benutzt werden, aber die sind weniger auffällig und sehen nicht so „antik“ aus. Bei LEDs entfallen die Relais natürlich.

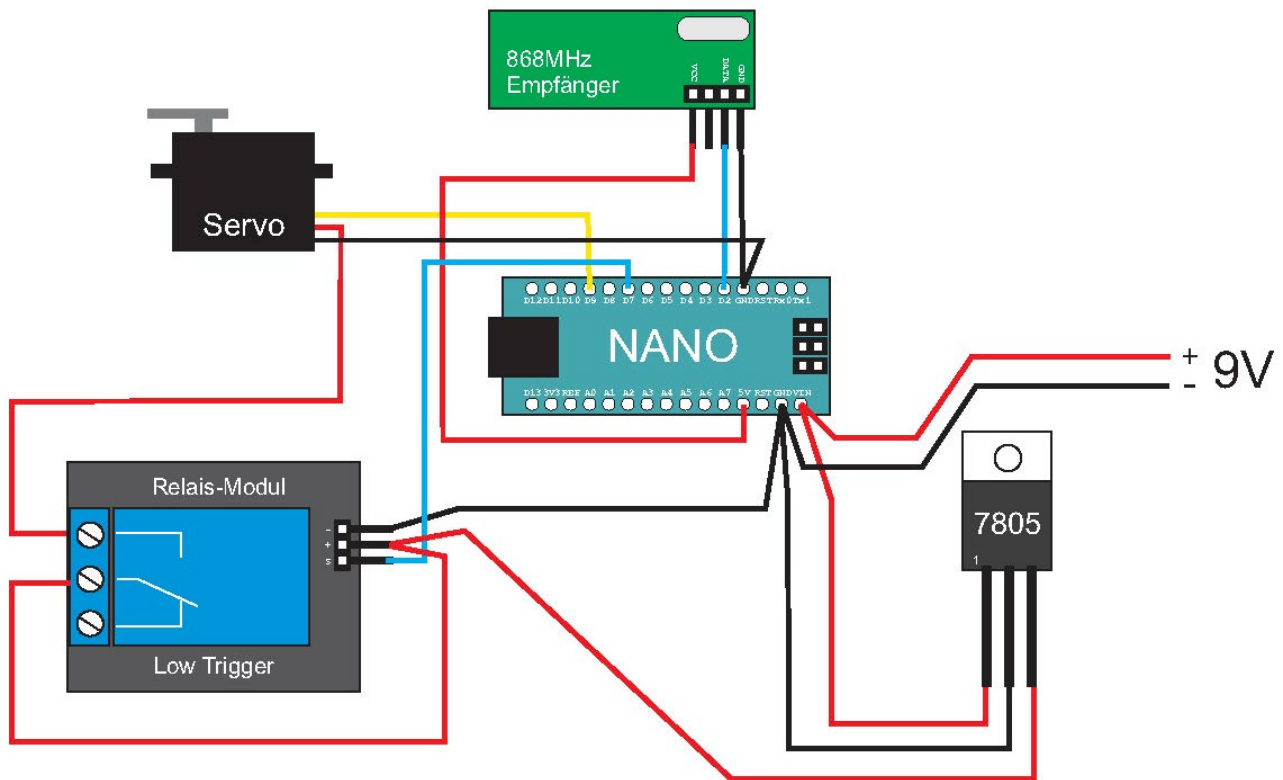
Die übrigen Bauelemente auf dem Generator unten im Bild sind außer dem Tastenfeld nur Verzierung. Das Tastenfeld wird für die Eingabe des Lösungs_codes verwendet. Leider ist der Anschluss des Zahlenfeldes an den Arduino etwas verzwickt; hier muss man sich die Pinbelegung des Herstellers besorgen. Es handelt sich normalerweise um eine 4er-Matrix mit drei oder vier horizontalen und vier vertikalen Anschlüssen. Um beim Anlöten am Arduino nicht zu verzweifeln, sollte man den größeren UNO verwenden. Dieser verfügt über Steckanschlüsse, in denen man die Verdrahtung ausprobieren kann. Man lötet die Kabel erst an, wenn die Reihenfolge stimmt und alle Zahlen korrekt ausgegeben werden. Die Ausgabe überprüft man am besten mit Hilfe des seriellen Monitors im Arduino-Programm.

Zum Aufbau verteilt man die Glühbirnensockel auf dem Gerät und schraubt sie fest. Die Sockel verbindet man an einem Pol miteinander und führt die Summe durch ein Bohrloch ins Innere an Masse. Die übrigen Pole müssen einzeln zu den Relaiskontakten geführt werden, ebenfalls durch Bohrlöcher. Die Verteilung der Bauelemente im Innern hängt von der Größe und der Bauart des Gehäuses ab. Wichtig ist, dass der Akku festgeklemmt wird, sodass man ihn leicht entnehmen kann, und dass die Relais sowie deren Arbeitskontakte über einen separaten Spannungsregler 7805 (2 Ampere-Version) mit Strom versorgt werden. Sollte das Gehäuse aus Metall sein, darf man den Arduino natürlich nicht einfach so aufs Blech schrauben, sondern klebt ein Stück Holz dazwischen.



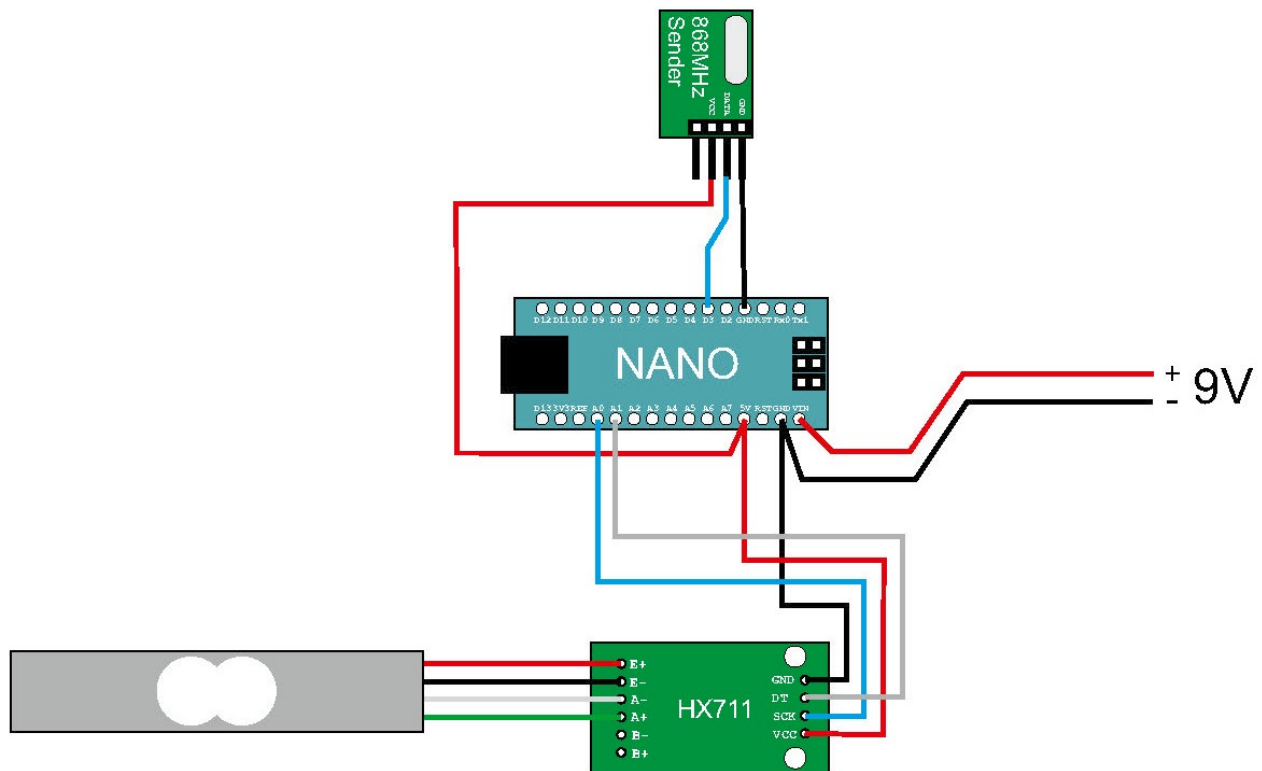
Generator aus einem alten Blechgehäuse

SCHALTPLAN AUTOMATISCHE SCHATULLE



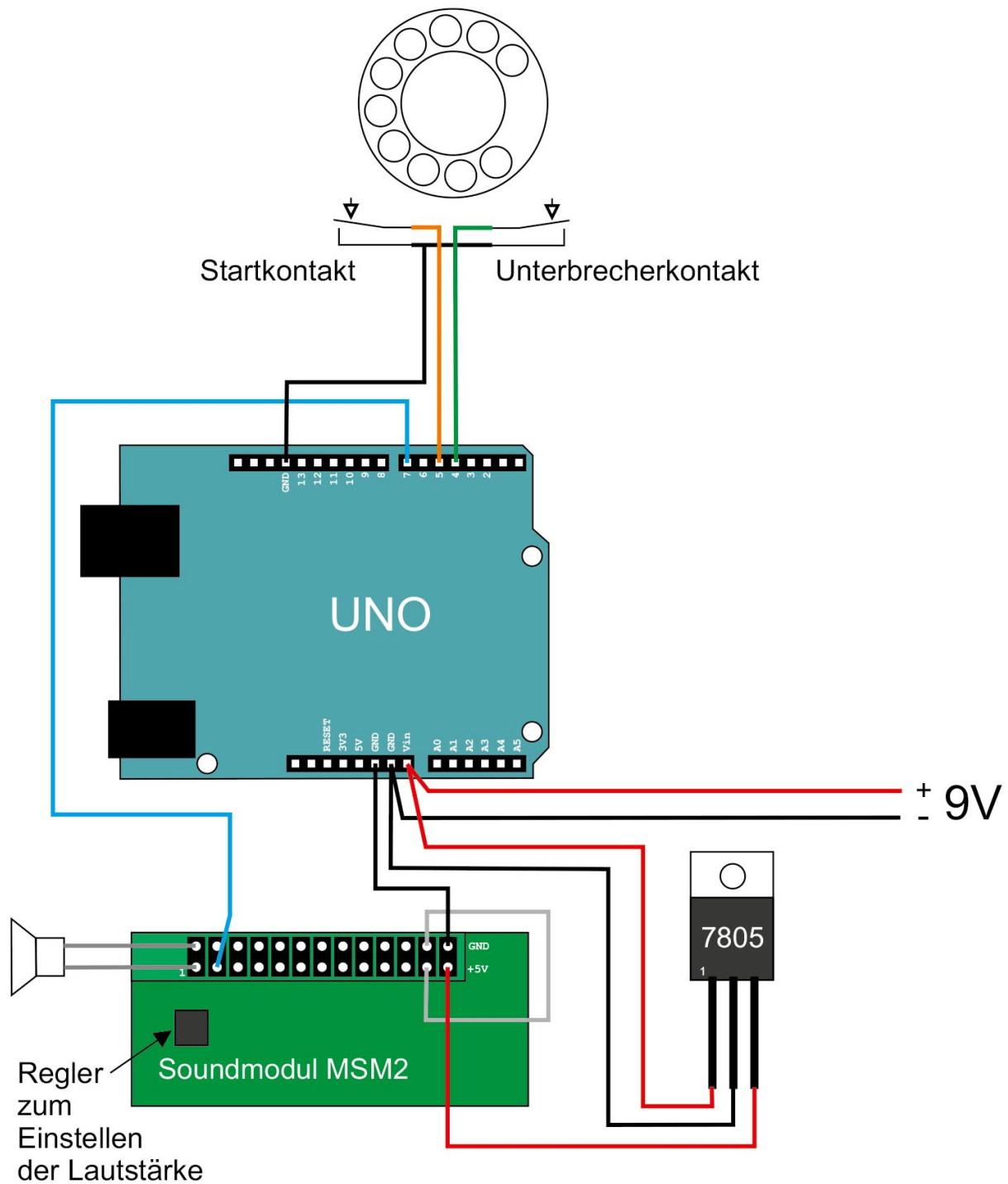
Den passenden Arduino-Sketch „Automatische_Schatulle“ findest du im Downloadbereich. Zum Betrieb müssen die Winkel für das Servo angepasst werden.

SCHALTPLAN BILD MIT DRUCKSCHALTER



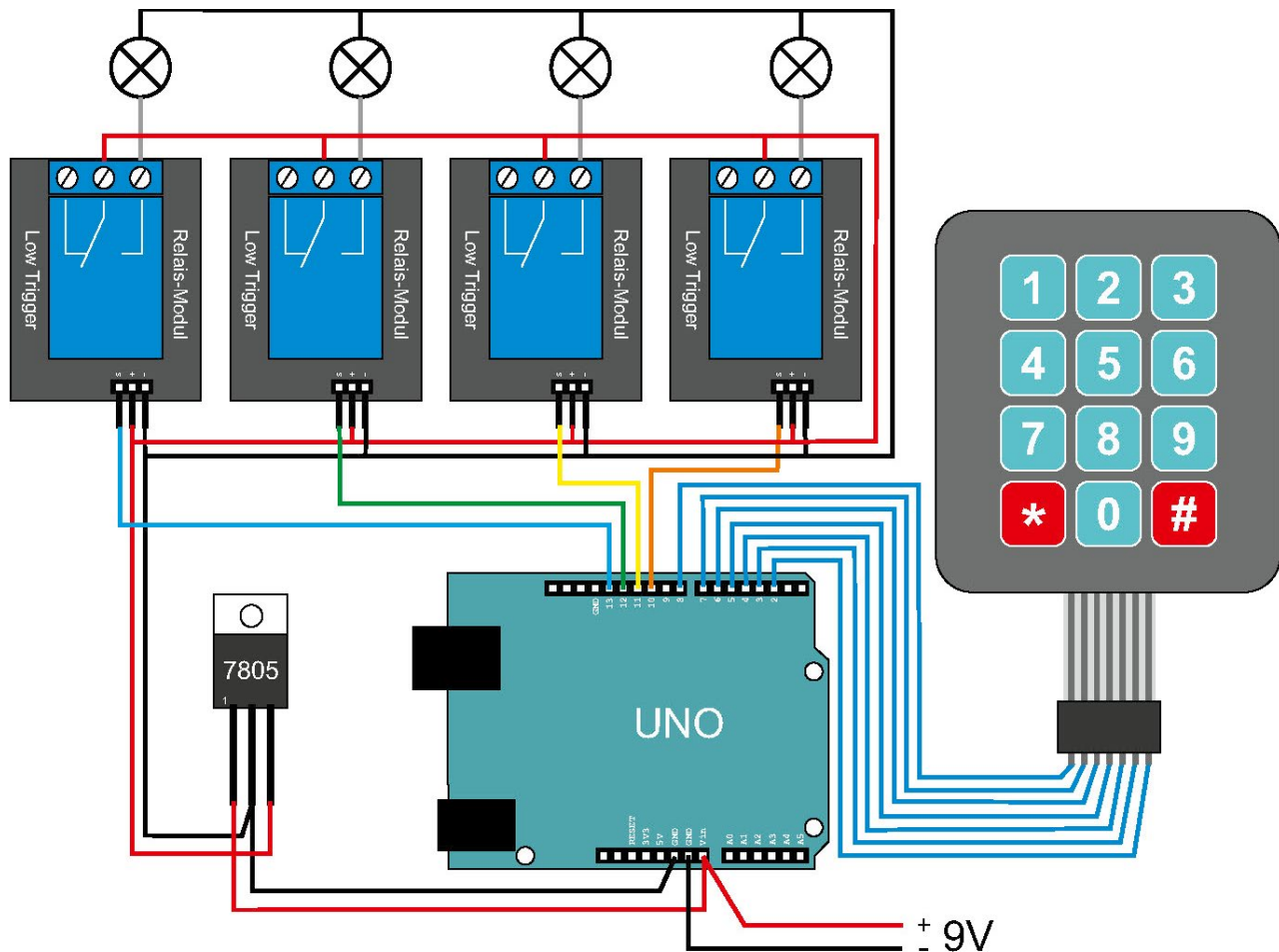
Den passenden Arduino-Sketch „Bild_mit_Druckschalter“ findest du im Downloadbereich.

SCHALTPLAN TELEFON MIT SPRACHNACHRICHT



Den passenden Arduino-Sketch „Telefon_mit_Sprachnachricht“ findest du im Downloadbereich.

SCHALTPLAN GENERATOR



Den passenden Arduino-Sketch „Schaltplan_Generator“ findest du im Downloadbereich. Es sind natürlich auch High-Trigger-Relais möglich, dazu müssen aber im Sketch die Angaben "HIGH" und "LOW" bei den Servo-Befehlen vertauscht werden.



b	x	5	h	l	q	s
3	7	2	f	m	b	t
e	c	5	n	w	m	b
c	d	9	k	a	s	u
x	o	z	j	4	2	7
d	z	b	h	g	s	v
i	r	c	2	1	y	p
k	e	f	h	d	m	x
b	d	l	q	3	8	t
7	a	j	1	5	n	x

b	x	5	h	l	q	s
3	7	2	f	m	b	t
e	c	5	n	w	m	b
c	d	9	k	a	s	u
x	o	z	j	4	2	7
d	z	b	h	g	s	v
i	r	c	2	1	y	p
k	e	f	h	d	m	x
b	d	l	q	3	8	t
7	a	j	1	5	n	x

Teil 2



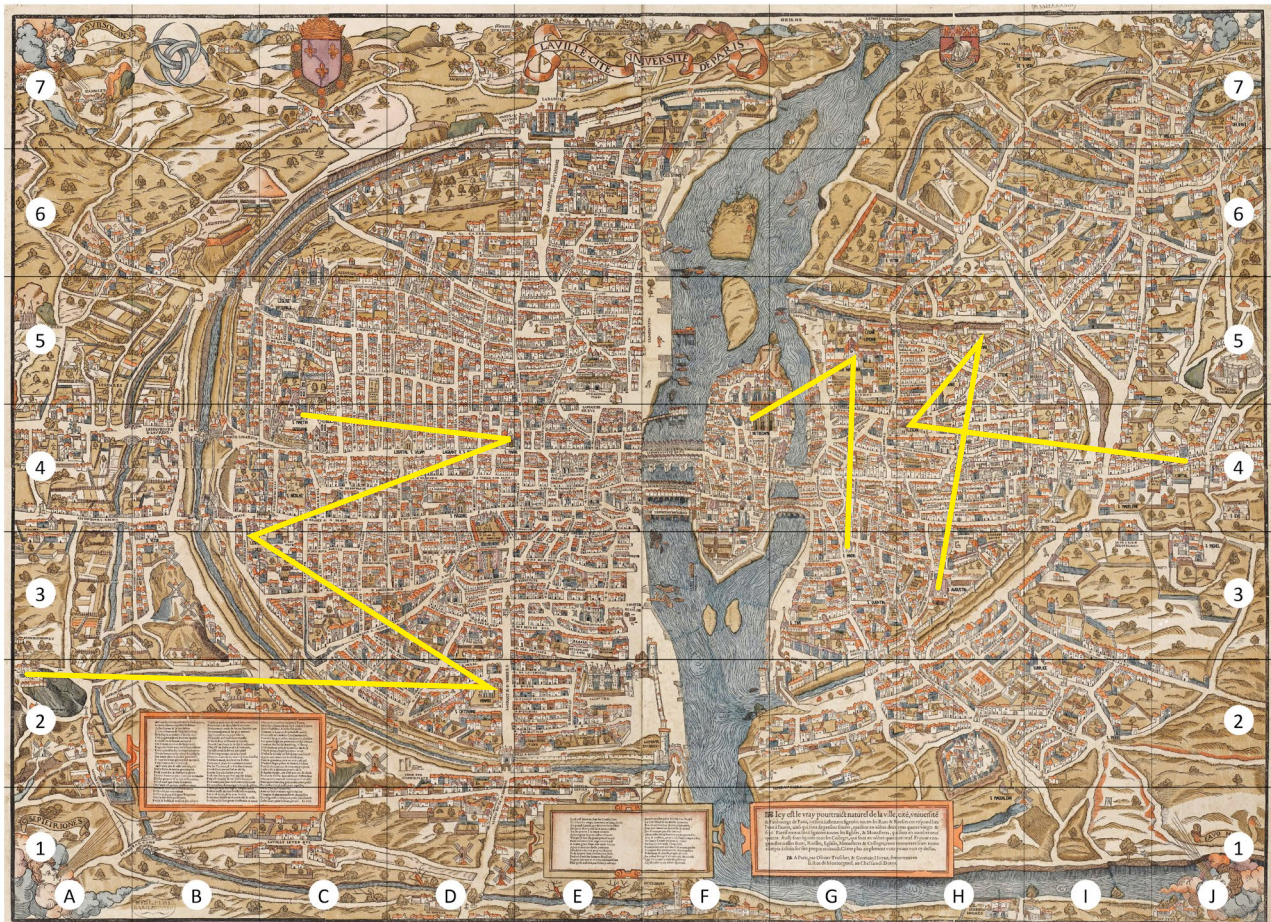
S.	Martin Deschans C4
S.	Marri D4
S.	Les Filles Dieu B4
S.	Honore D2
S.	Montmartre A3
S.	Christofle G4
S.	Les Bernardins G5
S.	Andri G3
S.	Surplice I3
S.	Etiene I5
S.	Les Carmes H4
S.	Jacques du Haut Pas J4

Auf den nächsten vier Seiten findest du das Dokument „Stadtplan von Paris um 1900“. Drucke und schneide die vier Seiten aus und klebe sie dann überlappend zusammen.

Wer die Möglichkeit hat, einen Drucker zu nutzen, der DIN-A3 und größer ausdrucken kann (z. B. Copy-Shop), kann auch die jpg-Datei verwenden, die du ebenfalls im Downloadbereich findest.







S

Teure Besucher,

versorgt die Kamera mit Strom, sie ist unermesslich wertvoll.
Schafft ihr es nicht, so wird ein grosser Schatz unwieder-
bringlich verloren sein. U
Ich setze meine Hoffnung auf euch.

Thomas

C

H

E

D

A

S

L

E

E

R

E

B

U

C

H

Ich, Thomas, geboren a.D. 2089 im Sternzeichen der Zwillinge, bin der erste Zeitreisende der Geschichte. Im Jahre 2120 wurde die Zeitmaschine erfunden, und ich war der erste, der sie testen durfte.

Ich wurde ins Jahr 30 geschickt, um Videoaufnahmen von Jesus Christus zu machen, um zu beweisen, dass die Dinge, von denen das Neue Testament berichtet, tatsächlich geschehen sind.

Hinweis: In den freien Feldern könnt ihr die aktuelle Jahreszahl eintragen und die anderen daran anpassen. Im ersten freien Feld müsst ihr 100 Jahre zu der aktuellen Jahreszahl hinzurechnen, im zweiten 100 Jahre abziehen. Im dritten freien Feld tragt ihr die aktuelle Jahreszahl ein und im letzten wieder die 100 Jahre zurückliegende.

Es ist mir gelungen, mich unter die Schar der Jünger Jesu zu mischen und Aufnahmen von unserem Herrn Jesus Christus zu machen. Leider ist auf meinem Rückweg ins Jahr etwas schiefgegangen: Ich bin 200 Jahre zu früh im Jahr gelandet.

Ich musste nun dafür sorgen, dass diese Kamera mit den unschätzbar wertvollen Aufnahmen die Zeit überdauert, bis ihre Bilder eines Tages veröffentlicht werden können. Die Technik zur Sichtbarmachung ihres Bildspeichers wird nämlich erst im Jahr 2115 erfunden. Ich richtete diesen Raum ein und baute einen Generator, der so viel Strom erzeugt, dass die Kamera damit für 100 Jahre aufgeladen werden konnte, damit ihr Speicher nicht verlischt.

Doch im Jahr wird die Energie verbraucht sein und ich bete zu Gott, dass zuvor wieder jemand diesen Raum betritt, um die Kamera erneut für 100 Jahre aufzuladen. Wer immer diesen Brief also findet: Beeile dich und setze den Generator in Gang, damit das, was aufgenommen wurde, nicht für alle Zeit verloren ist!
Thomas, Jünger des Herrn, anno Domini

Jesaja 55,6: „Ruft den Herrn an, solange er nahe ist.“
Appelez le Seigneur, puisqu'il est proche.

BUCHSTABENRÄTSEL

7

8

10

12

5

13

6

1

3

11

9

2

K

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

ZAHLENRÄTSEL

$$\bigcirc + \bigcirc = 18$$

$$\bigcirc + \bigcirc - \square = 11$$

$$\square \times \bigcirc + \text{pentagon} = 80$$

$$\text{pentagon} - \square - \triangle = \bigcirc$$

Code = $\square \triangle \bigcirc$

Nachricht 4 (Sprachnachricht im Telefon):

„Was antwortet Jesus, als Thomas nicht glauben will, dass Jesus von den Toten auferstanden ist? Zu finden im Johannesevangelium Kapitel 20, in den Versen 24-29.“