

Labyrinthhinweis

1. FAKT

SEIL MIT GEGENSTÄNDEN:

WICHTIG IST, WOMIT ES BEGINNT.

Labyrinthhinweis

2. ANDROHUNG

A + B = C

Labyrinthhinweis

3. ERKENNTNIS

ES WIRD ZEIT FÜR EINE ERKENNTNIS!

Labyrinthhinweis

4. BEKENNTNIS UND BUßE

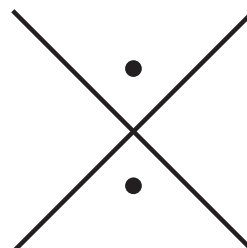
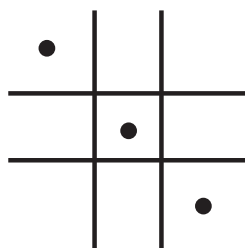
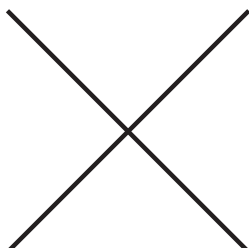
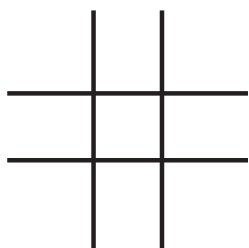
WO WIR BLIND SIND, SOLLEN WIR SEHEN!

Labyrinthhinweis

5. VERÄNDERUNG

LEERGUT UND MÜLL HAT IM MEER NICHTS ZU SUCHEN!

2 Teile des Freimaurercode



.....

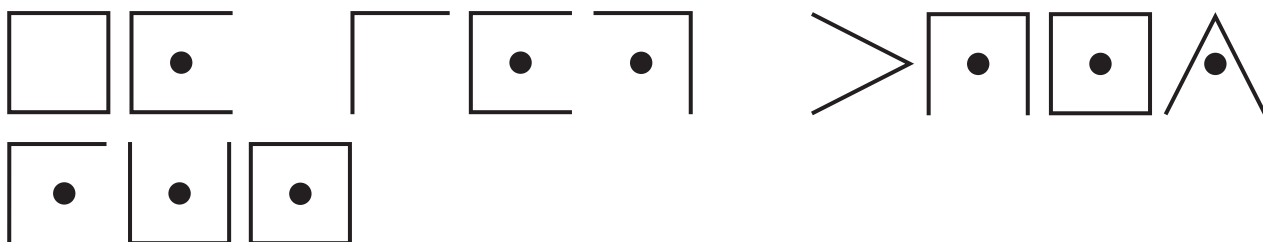
A B C
D E F
G H I

 J
K L
 M

N O P
 ● ●
Q R S
 ● ●
T U V
 ● ●

 W
X ● ● Y
 Z

Uhr-Hinweis draußen

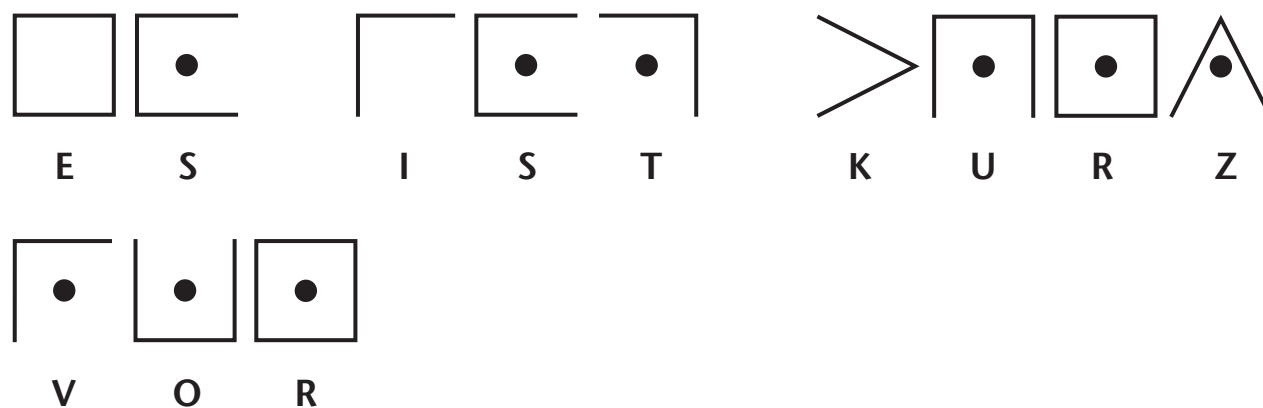


DIE ...

„...“ IST DRINNEN

... ÖFFNET
UNGEAHNTE
WEGE

Lösung für die Spielleitung:



Uhr-Hinweis drinnen

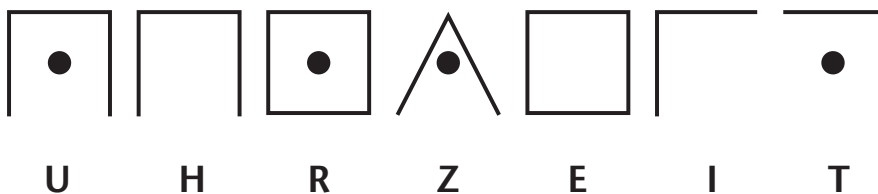
DIE ...



... ÖFFNET
UNGEAHNTE
WEGE

Lösung für die Spielleitung:

DIE ...

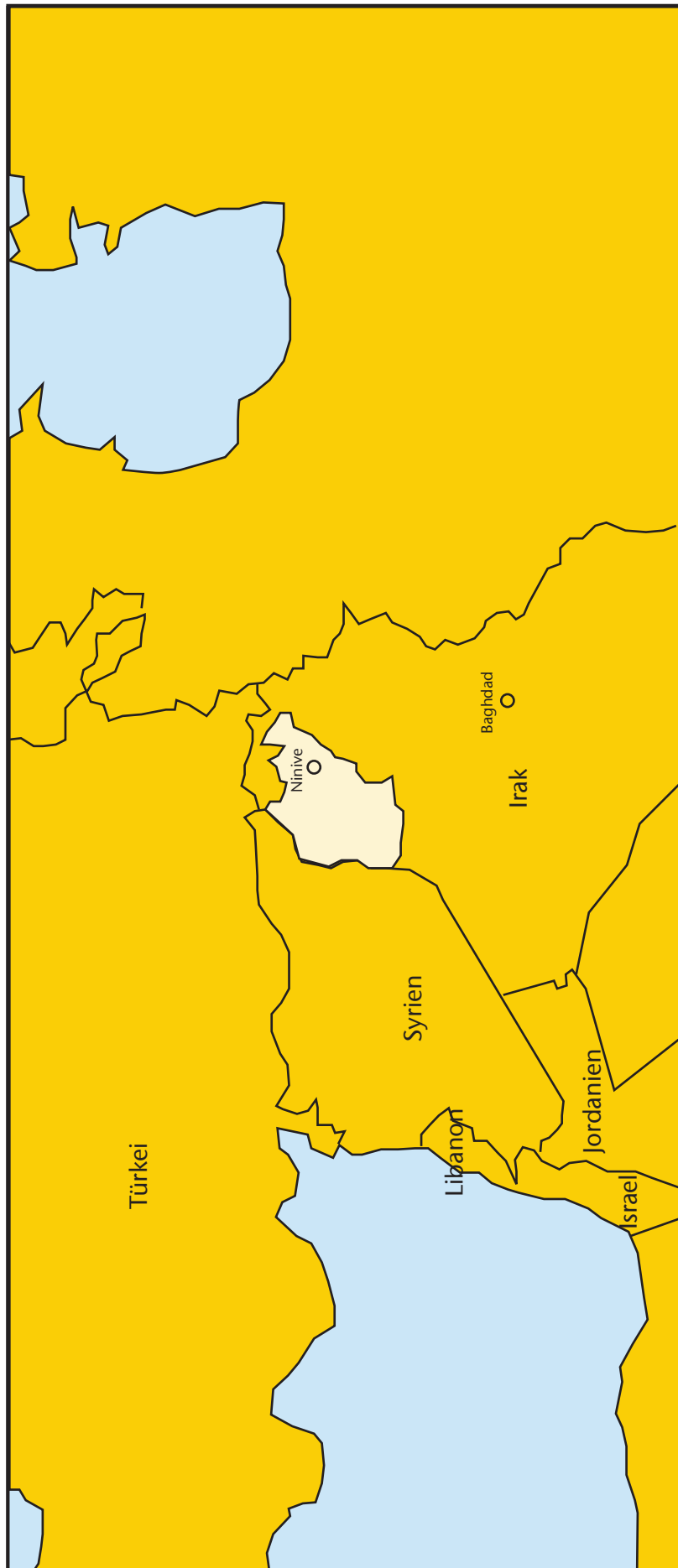


... ÖFFNET
UNGEAHNTE
WEGE

Lösungssatz

└	
<hr style="border-top: 1px dotted black;"/>	
┐	
<hr style="border-top: 1px dotted black;"/>	
┌	
<hr style="border-top: 1px dotted black;"/>	
└	
<hr style="border-top: 1px dotted black;"/>	
┐	

Odyssee nach Ninive

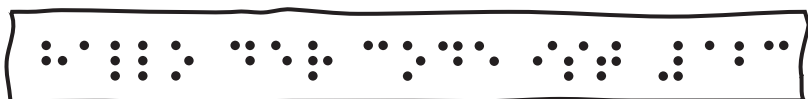




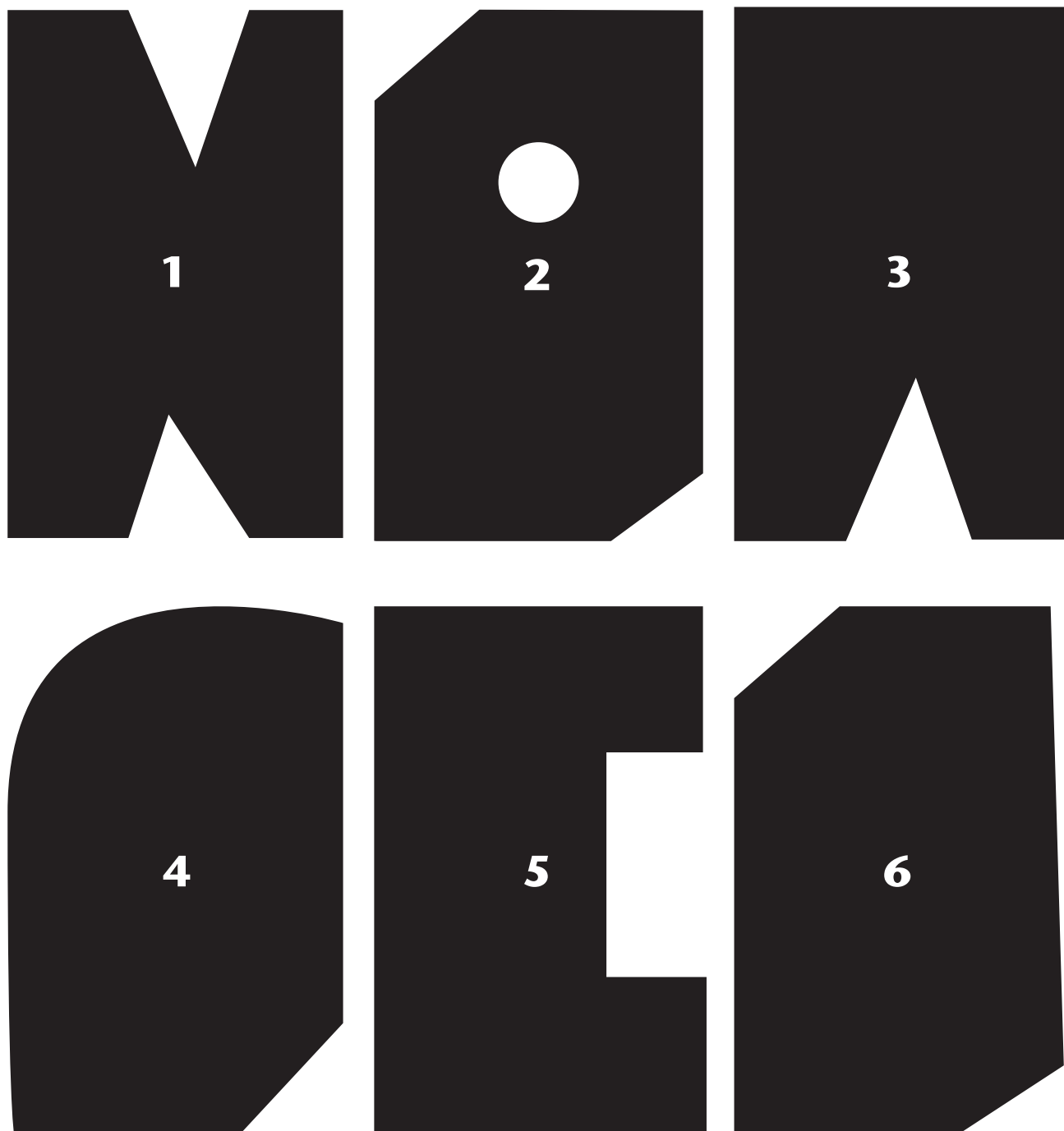
Blindenschrift

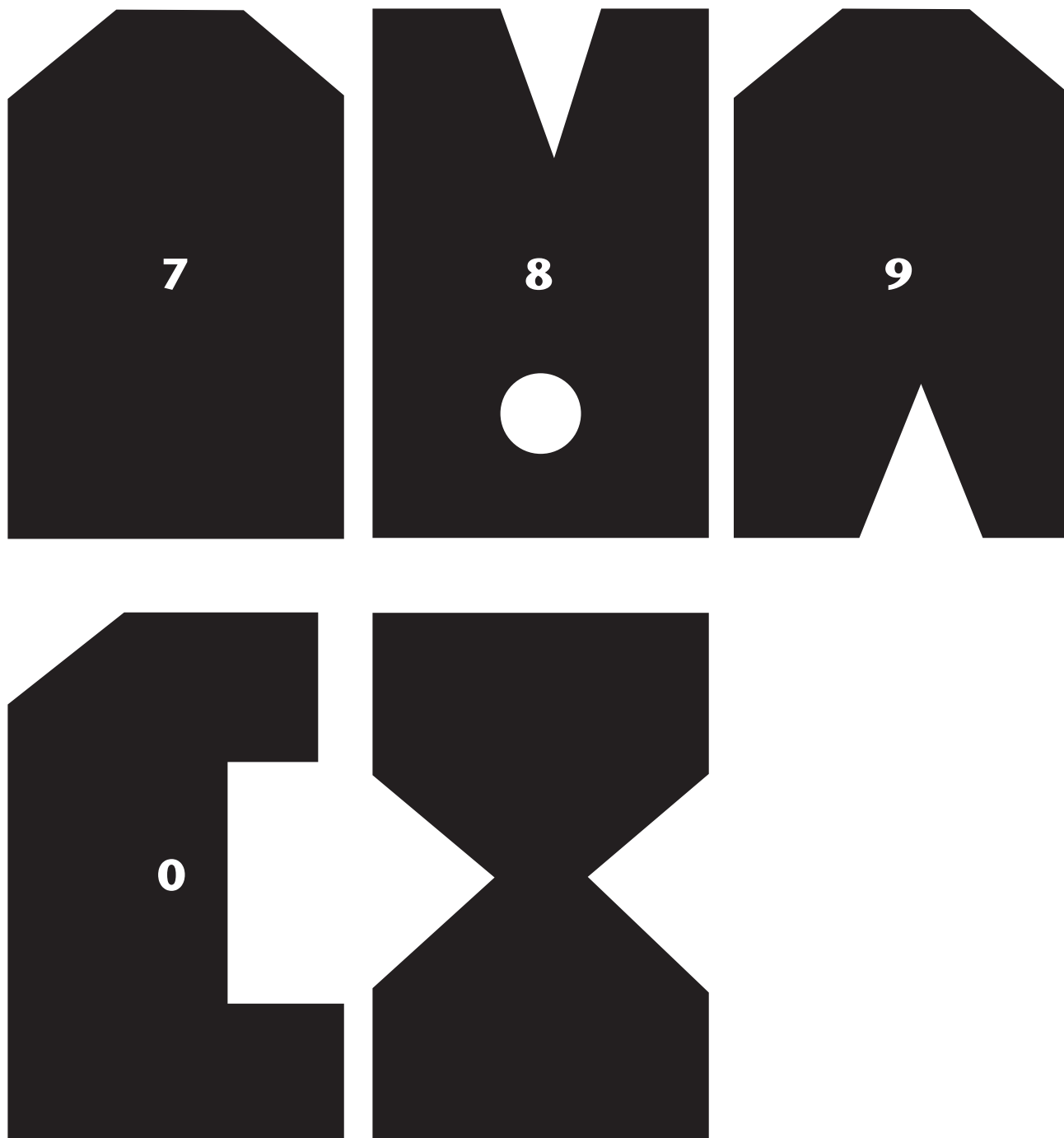
1	•	6	••
2	••	7	••
3	••	8	••
4	••	9	••
5	••	10	••

Zeichen zur Einleitung



Puzzleteile für draußen





Doppelte Puzzleteile drinnen in die Flaschen



Morsealphabet

Buchstabe	Morsezeichen	Buchstabe	Morsezeichen
A	• —	N	— •
B	— • • •	O	— — —
C	— • — •	P	• — — •
D	— • •	Q	— — • —
E	•	R	• — •
F	• • — •	S	• • •
G	— — •	T	—
H	• • • •	U	• • —
I	• •	V	• • • —
J	• — — —	W	• — —
K	— • —	X	— • • —
L	• — • •	Y	— • — —
M	— —	Z	— — • •
1	• — — — —	6	— • • • •
2	• • — — —	7	— — • • •
3	• • • — —	8	— — — • •
4	• • • • —	9	— — — — •
5	• • • • •	0	— — — — —
.	• — • — • —	:	— — — • • •
,	— — • • — —	-	— • • • • —

Zusatzaufgabenbeschreibung

**Diese Aufgabe darf nur von den Blinden gemacht werden.
Also, Finger und Augen weg vom Heft! Erkläre den Blinden nur
ihre Aufgabe.**

In diesem Heft ist eine Rechenaufgabe per Morsezeichen notiert. Die Werte müssen ertastet und dann miteinander multipliziert werden. Die daraus resultierende Summe ergibt einen Zahlencode. Dieser Zahlencode ist am Ende des Spiels das Ticket in die Freiheit. Nur mit diesem Code kommt ihr raus zu den anderen und könnt am Lösungssatz mithelfen und damit Ninive vor dem Untergang bewahren.

Den Lösungscode gebt ihr per Walkie-Talkie an die Spielleitung durch, die diesen dann überprüft. Wenn er richtig ist, seid ihr berechtigt, den Wal zu verlassen. Wenn nicht, ist die Gruppe draußen auf sich allein gestellt. Ihr solltet den Wal aber erst verlassen, wenn eure Hilfe im Wal nicht mehr benötigt wird, also das letzte Zahlenschloss draußen geöffnet ist.

Wichtig:

- Ihr könnt diese Aufgabe immer dann machen, wenn ihr gerade nichts zu tun habt, also gerade nicht nach „draußen“ zuarbeitet. Das große Ganze geht vor!
- Du bist der einzige im Raum, der sehen kann. Für dich ist der Inhalt des Umschlags bestimmt. Diesen darfst du zwar nicht berühren, aber sehen.