



För 1 spelare
eller 1 lag
Från 10 år och uppåt

ADVENTSKALENDER

Jakten på den gyllene boken

VIKTIGT! Tjuvkika inte! Gå **inte** igenom spelmaterialet ännu (d.v.s. sagoboken, avkodningsbrädet, bilderna m.m.). Läs **först igenom** spelreglerna i det här häftet och följ anvisningarna. Längst bak i det här häftet finns ett hjälpavsnitt. Det behöver du inte läsa förrän längre fram i spelet.

HJÄLPBOK och SPELANVISNINGAR

Börja läsa **HÄR!**

Anteckningar



ADVENTSKALENDER

Jakten på den gyllene boken

Bakgrund

Jultomtens gyllene bok har försvunnit och det är din uppgift att hitta den. Spåret efter tjuven leder till en avlägsen by i bergen. Här väntar 24 spännande gåtor på dig. Lös ett mysterium varje dag i jakten på den gyllene boken. Rätt svar avslöjar vilken lucka du får öppna nästa dag.

VIKTIGT: Titta inte närmare på någon av spelkomponenterna innan du börjar spela och öppna inga luckor i adventskalendern! Vänta tills spelet talar om för dig vad du ska göra. Läs först igenom de här anvisningarna noggrant.

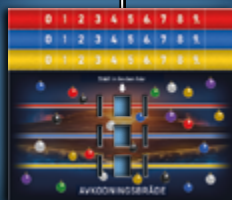
Spelmateriel

1 sagobok: ett nytt kapitel varje dag.

1 hjälpbok med spelanvisningar: om du kör fast kan du ta hjälp av denna.

1 avkodningsbräde med 3 kodresor

Diverse hemligt material till respektive gåta, dolt bakom adventskalenderns 24 luckor.



Förberedelser

Innan du börjar måste du montera avkodningsbrädet. Klipp med hjälp av en sax ut de tre kodremorna av kartong längs de streckade linjerna.

För sedan in remorna vågrätt i avkodningsbrädets springor, precis som bilden visar: Den röda remsan överst, sedan den blå och längst ned den gula.

Obs: Det är viktigt att remorna hamnar i **exakt rätt ordning!** Kontrollera att du inte har blandat ihop dem – då kan du inte lösa några gåtor.



Framsida

Om du har gjort rätt syns siffror i **teckenfönstren** på avkodningsbrädets framsida.

På **baksidan** finns på varje kodremsa en riktningspil och en EXIT-symbol.

Du behöver bara läsa av pilarna och EXIT-symbolerna i det vita fältet i **mitten**, uppifrån och ned under den svarta pilen.

Nu är avkodningsbrädet klart att använda. Lägg det på bordet bredvid sagoboken.



Baksida

Ytterligare spelmaterial

Du kommer också att behöva pennor (gärna en bläckpenna, en vattenfast penna och en blyertspenna), en sax och, vid behov, papper att anteckna på.

Allt annat du behöver finns bakom luckorna i adventskalendern.

Var är spelplanen?

I det här spelet är själva adventskalendern din spelplan. Dessutom finns det en **sagobok**. Den berättar exakt vad som har hänt och varje dag inleds med ett nytt kapitel som för berättelsen vidare. Utöver detta har du inget spelmaterial tillgängligt när spelet börjar.

Lös gåtan steg för steg

Gör följande varje dag:

1. Riv försiktigt ut det aktuella kalenderbladet ur sagoboken längs den perforerade linjen. Datumet står som rubrik längst upp på bladet.
2. Läs det inledande kapitlet.
3. Öppna dagens lucka när du blir uppmanad att göra det. Bakom de flesta luckor hittar du något som du behöver för att lösa dagens mysterium. Det kan till exempel vara mysteriekort eller mer eller mindre underliga föremål.
4. Lös gåtan. Vanligtvis måste du använda allt som fanns i rummet bakom luckan och i sagoboken. Det är det enda sättet att lösa gåtan.



VIKTIGT!

- ➔ Under spelets gång får du **SKRIVA, VIKA och KLIPPA** i spelmaterialen ... Det är fullt tillåtet och ibland nödvändigt.
- ➔ Spara allt spelmaterial till dess att du har avslutat den sista dagen i adventskalendern. **KASTA INGENTING!** Du kanske måste använda något på nytt.
- ➔ **LÄS BARA DAGENS KALENDERBLAD.** Läs nästa blad först när det är dags att börja lösa nästa dags gåta.

Hur vet jag vilken lucka jag ska öppna?

Bli inte förvånad över att luckorna i kalendern inte är numrerade. Endast den första luckan har märkts ut.

För att hitta den gyllene boken ska du gå från dörr till dörr och lösa gåtor. Lösningen på dagens gåta visar dig vägen till nästa lucka i adventskalendern. Så här fungerar det:

Lösningen på varje gåta är alltid en **tresiffrig kod**. Du matar in koden på avkodningsbrädet med hjälp av de tre kodremorna. Kontrollera alltid att du matar in siffrorna i rätt ordning.

Har du matat in koden? Vänd då försiktigt på avkodningsbrädet **utan att rubba remsorna**. Titta på baksidan och kontrollera att du kan läsa texten och att **kyrktornet inte är upp och ner**. I det vitmarkerade området ser du **3 riktningspilar**.

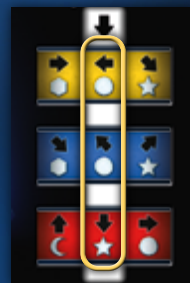


Pilarna anger hur du tar dig till nästa lucka. **Du börjar alltid vid den lucka du just öppnade**. Härifrån följer du sedan pilarna från den ena luckan till den andra. Om du har följt anvisningarna korrekt har du nått nästa dags lucka. Dags att kontrollera om du har hamnat rätt.

Exempel:

Lösningen på dagens gåta blev 533. Du matar in koden på avkodningsbrädet och vänder det upp och ned. På baksidan ser du följande riktningspilar: vänster, snett upp vänster, nedåt.

Om koden är rätt har du landat på luckan för imorgon. Kontrollera att så är fallet innan du går vidare.



Obs: Pilarna tar dig **aldrig** över kanten på adventskalendern. Om någon av pilarna pekar bortom adventskalenderns kanter är koden antagligen fel.

Har du hittat rätt lucka?

Jämför de tre EXIT-symbolerna på **luckan** du har hamnat vid med symbolerna under riktningspilarna på **avkodningsbrädet**.

→ **Stämmer INTE symbolerna?**

Kontrollera först att du har följt pilarna exakt rätt från dagens lucka till nästa lucka. Om så är fallet är det sannolikt koden som är fel. Gå igenom gåtan på nytt. Kanske har du missat något?

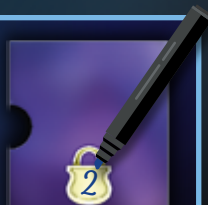
Tappa inte sugen om du kör fast – ta hjälp av hjälpboken. För varje gåta finns det ledtrådar som hjälper dig på traven. En beskrivning av hur du använder hjälpboken finns på nästa sida.

→ Stämmer EXIT-symbolerna?

Då har du löst gåtan och nått fram till nästa lucka. **Skriv nästa dags datum på hänglåset på dörren.** I morgon får du börja här med nästa gåta – men inte förrän du har läst dagens kapitel i sagoboken!

Exempel:

Du har löst den första dagens gåta. Du matar in koden och följer motsvarande riktningspilar på avkodningsbrädet. När du har nått nästa lucka jämför du EXIT-symbolerna på den med symbolerna på avkodningsbrädet. De överensstämmer och du skriver "2" på låset på den nya luckan.



VIKTIGT!

- **Du måste lösa gåtorna i rätt ordning!** Du får med andra ord inte gå vidare till nästa gåta och öppna nästa lucka innan du har fått fram rätt kod för föregående dag och spelet låter dig fortsätta!
- **Alla koder kan lösas med logisk slutledning.** Det är inte en fråga om att pröva varje tänkbar kombination på avkodningsbrädet.
- **Glöm inte att skriva ned nästa datum på luckan!** Det är det enda sättet att veta vilken lucka du ska öppna imorgon.

Behöver du hjälp?

Det finns hjälp att få om du kör fast. På sidorna i resten av den här boken finns ett hjälpblad för varje dag. Varje gåta har tre ledtrådar som hjälper dig att lösa mysteriet.

Vill du utnyttja en ledtråd? Bläddra då fram till hjälpsidan för motsvarande datum i hjälpboken. Vik sedan upp nederkanten av sidan till önskad markering enligt anvisningen på bladet. Ledtråden blir synlig utan att avslöja nästa.

LEDTRÅD 1 ger en första allmän ledtråd om koden du letar efter. Dessutom får du veta vilka kort och annat material du behöver för att lösa uppgiften.

LEDTRÅD 2 ger mer konkreta tips på vad som behöver göras för att lösa uppgiften. Till sist ger **FACIT** dig hela lösningen och avslöjar den rätta koden.

Tveka inte att använda hjälpavsnittet om du har svårt att komma vidare.

Obs: Alla spelkomponenter har utformats och packats med största omsorg. Om korten och föremålen i de olika rummen skulle blandas ihop finns det en **INNEHÅLLSÖVERSIKT** för adventskalendern på <https://www.spilbraet.dk/sv/spil/exit-julekalender-golden-book/>. Översikten visar vilka komponenter som hör till vilken lucka. Det är bäst om innehållet i kalendern sorteras av någon som inte själv tänker spela spelet. Då riskerar du inte att upptäcka några hemligheter i onödan!

Obs: Adventskalendern innehåller flera olika typer av gåtor. I syfte att säkerställa att de verkligen fungerar har varje spel färdigställts för hand. Trots största noggrannhet och hårda kvalitetskontroller kan fel ändå uppstå. Det händer mycket sällan, men om någon komponent skulle saknas är du välkommen att kontakta oss på info@spilbraet.dk. Vi ska göra vårt bästa för att du ska kunna fortsätta spela så snart som möjligt.

När är spelet slut?

Spelet är slut när du har löst den sista uppgiften och hittat den gyllene boken. Det framgår tydligt när detta inträffar. Sedan är du välkommen att läsa det sista kapitlet i sagoboken.

Låt spelet börja

Vad väntar du på? Sätt igång! Ta fram sagoboken, vänd upp första sidan och börja läsa prologen. Den första gåtan börjar på kalenderbladet med rubriken ”1 december”. Vi hoppas att du ska ha mycket roligt med **EXIT Adventskalender – Jakten på den gyllene boken**.

Inka och Markus Brand tackar, tillsammans med KOSMOS, alla testspelare och regelläsare.



Om författarna

Inka och Markus Brand bor med sina barn Lukas och Emely i Gummersbach i Tyskland. Tillsammans har de konstruerat en lång rad barn- och familjespel och vunnit flera priser. Inte helt oväntat är de mycket förtjusta i logiska pussel och rymningsspel.

EXIT-koncept: KOSMOS
Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann
Illustrationer: Florian Biege
Omslagsillustration: Martin Hoffmann
Grafik: Fine Tuning
Berättelse: Lena Ollefs
Redaktör: Christian Sachseneder
Teknisk utvecklare: Monika Schall
Översättning: Frederika Heden

© 2021 KOSMOS Verlag,
Stuttgart, Germany
www.kosmos.de
Med ensamrätt.
MADE IN GERMANY
Art.nr: 681951



Brädspel.se
Strandgade 12
1401 København
Danmark
info@spilbraet.dk
www.bradspele.se

Hjälp

1 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Du ska slänga tre saker i tunnan för att röja upp i stugan. Två frågor infinner sig: Vilken soptunna ska du använda? Det verkar inte finnas någon i rummet ... Och vilka tre saker är det som ska bort? Kanske kan informationen på mysteriekort A2 hjälpa: Du får inte klippa i eller böja föremålen som ska slängas.

Kräver: mysteriekort A1 & A2, 10 underliga föremål (tidning, dominobricka, fransk lilja, horn, äpple, häxa, knapp, blomvas, porslinshäst, tupp), adventskalenderns rum 1

LEDTRÅD 2

Se dig omkring i den snöiga bergsbyn på asken. Längst ner till höger står en tunna som ser precis ut som den på mysteriekort A1. Det är ingen slump att tunnan står precis under fliken till en kalenderlucka. Genom att försiktigt trycka in fliken kan du öppna locket på tunnan.

Obs! Var försiktig så att du BARA öppnar den lilla fliken. Resten av luckan måste förbli stängd. Klar? Nu måste du lista ut vilka tre av de underliga föremålen från rum 1 som går att få ned i hålet. Kom ihåg: Du får inte klippa i eller vika dem. Har du hittat föremålen? Då vet du även vad koden blir ... åtminstone om du har tagit en ordentlig titt på rum 1.

FACIT

Först måste du hitta soptunnan i bergsbyn och öppna locket. Var noga med att bara öppna fliken, inte hela luckan. Sedan "slänger" du tre av de underliga föremålen.

Vid första anblicken ser det ut som om inget föremål passar i öppningen. Med lite fingerfärdighet går det dock att lirka ned äpplet, häxan och tuppen i tunnan.

Var uppmärksam på föremålens konturer och kurvor.

Runt om i rummet bakom lucka 1 hittar du alla de 10 underliga föremålen, vart och ett försett med en siffra. Siffrorna för föremålen du slängde i tunnan är 5 (äpple), 1 (tupp) och 3 (häxa), och mysteriekort A2 talar om för dig att koden ska ordnas efter "hög, låg och mellan".

Du får då koden **5 1 3**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **2** på låset på dörren.

Exempel:



Hjälp

2 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Mysteriekort B talar om att skuldsedeln på 1 000 pund från kalenderbladet "2 december" är viktig. Tydligt ska du klippa ut den och sedan vika den.

Men hur? Tipset "dalar är gröna, berg är grå" ger dig en ledtråd.

Det finns även en skiss över berg och dalar på mysteriekort B.

På skuldsedeln finns tvärgående grå och gröna streck. Vik försiktigt!

Kräver: mysteriekort B, kalenderblad "2 december", sax

LEDTRÅD 2

Har du vikt skuldsedeln noggrant längs de färgade linjerna till ett slags dragspelsliknande mönster? Bra. Nu ska du vika ned bergen och dalarna och placera stjärnorna ovanpå varandra. Stjärnorna hittar du på baksidan av skuldsedeln.

När de ligger ovanpå varandra kan du lägga den vikta sedeln platt på bordet.

Men var är koden? Lade du märke till ordet KOD på mysteriekort B? Varför är det upp och ner? Och än viktigare är det märkliga mönstret i bakgrunden. Du har sett det där mönstret någon annanstans, eller hur? Kanske på skuldsedeln?

FACIT

Ser du texten "One thousand pounds" på skuldsedeln?

Fältet har en fransad kant som är tydlig på både höger och vänster sida. Det är samma mönster som bakom ordet KOD på mysteriekort B.

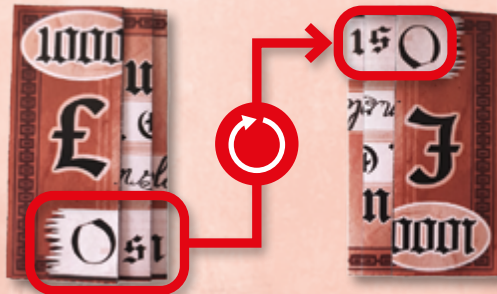
Klipp ut skuldsedeln och vik den mycket noggrant längs de grå och gröna linjerna. Läg sedan resultatet platt på bordet. Nu är bara några få bokstäver synliga av orden "One thousand pounds". Om du nu vänder upp och ned på den vikta skuldsedeln ser du att bokstäverna påminner om tre siffror, närmare bestämt siffrorna **1, 5** och **0**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **3** på låset på dörren.



Hjälp

3 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Mariah Carey är ute på sin stora julturné i Europa och du står mitt i hennes hotellsvit. Inte dåligt!

Du upptäcker att hennes resväskor är täckta med klistermärken som visar var hon har varit.

Det skulle förstås vara intressant att veta i vilken ordning hon besökte de olika städerna.

Kräver: mysteriekort C1 & C2, kalenderblad "3 december", rum 3, penna

LEDTRÅD 2

På varje plats där Mariah Carey har konsert, klistrar hon **omedelbart** ett klistermärke på sin resväska som en souvenir. Om en resväska är full fästs märket vid nästa.

De tre resväskorna berättar alltså historien om sin resa. Varje resväska representerar en del av turnén. Förbind städerna från respektive resväska på Europakartan i sagoboken.

Om ordningsföljden är rätt får du fram siffror.

Tre resväskor, tre siffror. Nu återstår bara att lista ut ordningen på resväskorna.

Hittar du ledtråden i rum 3?

FACIT

Mariah Careys Europaturné bestod av tre etapper och varje resväska motsvarar en av dem.

Ta en närmare titt på resväskorna. Klistermärkena på dem har uppenbarligen klistrats fast i ordning, eftersom de **överlappar** varandra. Den första staden Mariah besökte på varje etapp av turnén måste motsvara den understa etiketten. Efter det har hon alltid fäst klistermärket för nästa plats lite lätt överlappande. Resplanen blir alltså:

Beige väska: Andorra, Bern, Luxemburg, Paris, London, Amsterdam




Blå väska: Oslo, Helsingfors, Köpenhamn, Vilnius, Berlin

Lila väska: Warszawa, Prag, Ljubljana, Sarajevo, Belgrad, Budapest, Bratislava, Wien

Rita in de tre etapperna på Europakartan på kalenderbladet "3 december". Linjerna bildar tre siffror. Deras ordningsföljd får du veta om du tittar på läppstiftsfärgerna i rum 3.

Beige – blå – lila. Matcha färgerna med resväskorna och du får koden **5 3 6**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:   

Skriv siffran **4** på låset på dörren.



Hjälp

4 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Den knallröda telefonen hänger förmodligen där av en anledning – det är nog en bra idé att ringa någon. Frågan är bara vem? Mysteriekort D ger dig fyra olika telefonnummer, men vilket är det rätta? Lägg märke till pilen på mysteriekort D. Sen är det bara att välja.

Kräver: mysteriekort D, underligt föremål ”snurrskiva”, kalenderblad ”4 december”

LEDTRÅD 2

Pilen pekar precis på första bokstaven i vart och ett av snabbvalen på listan. Ser du något mer? Nu borde du veta vem du ska ringa. För att göra det måste du dock först sätta fast snurrskivan på telefonen på kalenderbladet ”4 december”.

En siffra ska synas i varje utstansat hål i skivan.

Hur använder man den här typen av telefon? Sätt fingret i hålet över siffran du vill slå och vrid skivan fram till STOP. Låt sedan skivan gå tillbaka till startpositionen igen och välj nästa siffra.

Varför har siffrorna i telefonnumren olika färg? Tja, hålen i skivan har också olika färg ...

FACIT

Placera snurrskivan på sin plats ovanpå telefonen på kalenderbladet för den 4 december.

Pilen på mysteriekort D talar om för dig att du ska ringa företagets CHEF. Snabbnumret till chefen är 324. Slå dessa siffror en i taget och kontrollera varje gång färgen runt hålen i skivan. Översätt telefonnumret till siffrorna i koden du letar efter.

I detalj fungerar det så här: Börja med siffran 3. Den är tryckt i grönt. När du har vridit skivan till stoppläget kontrollerar du vilken siffra som nu syns i det gröna hålet i snurrskivan: siffran 6. Lägg det på minnet (eller skriv ned på ett papper). Slå sedan siffran 2. I det vita hålet i skivan syns siffran 8. Slå till sist 4 och du ser att den röda markeringen på skivan har landat på siffran 2.

Koden blir alltså **6 8 2**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **5** på låset på dörren.



Hjälp

5 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Mysteriekort E föreställer en flott inbjudan till en bal. Så romantiskt! Den har till och med ett tvåfärgat hjärta där i hörnet. De två röda kryssen är också iögonfallande. Och är inte det där en bild på en by i bakgrunden ... Hmm, är det inte samma by som på locket till adventskalendern?

Kräver: mysteriekort E, asken till adventskalendern, en spegel, sagoboken, hjälpboken

LEDTRÅD 2

Det stämmer att mysteriekort E föreställer byn som finns på **locket** till adventskalendern. De två röda kryssen markerar två ställen som du bör titta närmare på. Korsvirkesarbetet på husen är synnerligen imponerande – ett mycket intrikat hantverk. Och varför är ordet ”spegel” framhävt i fetstil?

Titta på locket i en spegel. Där, infällt i korsvirkesmönstret, gömmer sig ett meddelande: BOKBAK-SIDOR. Intressant. Då återstår bara att lista ut vad det tvåfärgade hjärtat på mysteriekort E syftar på?

FACIT

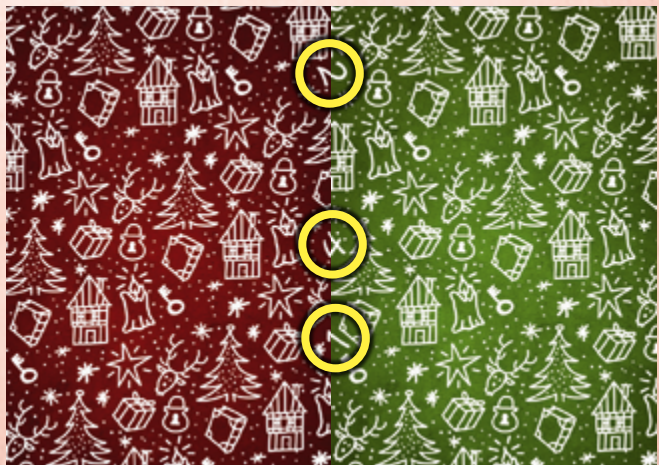
Om du tittar på locket till adventskalendern i en spegel kan du läsa ordet BOKBAK-SIDOR i korsvirket på sidan av husen. Vi tittar alltså på baksidan av sagoboken och hjälpboken. Baksidorna har båda ett mönster i jultema – en med grön bakgrundsfärg och en med röd. Vilket sammanträffande, exakt samma färger som det målade på hjärtat på mysteriekort E ... Lägg böckerna bredvid varandra med baksidan upp – den gröna till höger och den röda till vänster precis som hjärtat. Precis i mitten där böckerna möts framträder då tre vita siffror. Uppifrån och ned blir det **2 4 1**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **6** på låset på dörren.



Hjälp

6 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Äntligen lite julmusik! Några tämligen välkända sångare repeterar julsånger bakom glasrutan i inspelningsstudion. Och du får nöjet att inte bara höra dem, utan även sjunga med!

Ta fram bjällran och spela med i låtarnas text.
Männen sjunger tre sånger. Kan du lista ut vilka?

Kräver: kalenderblad "6 december", bjällra, rum 6

LEDTRÅD 2

På kalenderbladet "6 december" finns tre rytmer utskrivna som ska spelas med bjällran. Efter varje pling med bjällran ska du ta olika lång paus. I rum 6 finns en papperslapp som anger längden på pauserna. Nu behöver du bara ta reda på vilka låtar de tre rytmerna tillhör. Som tur är finns det en lista över alla låtar på kalenderbladet "6 december". Du kan även välja att bara läsa listan uppifrån och ner och sjunga igenom låtarna, samtidigt som du markerar rytmen med bjällran. På så sätt kan du jämföra låtarnas rytm med de tryckta rytmerna. Och så blir det lite extra julstämning samtidigt!

FACIT

På kalenderbladet "6 december" finns en förenklad grafisk representation av rytmen hos några välkända julsånger. Var och en av de tre matchar exakt en låt på låtlistan.

Den första rytmen tillhör "Ding Dong Merrily On High". Den andra är "Bjällerklang" och den tredje rytmen matchar "Stilla natt". Sångerna är numrerade 8, 9 och 1 på låtlistan.

Koden blir alltså **8 9 1**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **7** på låset på dörren.

Obs: Rytterna har nedtecknats med ett visst mått av konstnärlig frihet och vissa förenklingar har gjorts, bl.a. förekommer inga punkterade notvärden.

Hjälp

7 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Titta först på mysteriekorten – de innehåller diverse bevismaterial. Klipp ut dem. De har tydligen ramlat ned från anslagstavlan, så det vore nog en bra idé att sätta tillbaka dem på sina rätta platser. Kan häftstiften av olika färg hjälpa dig att ta reda på var du ska placera dem?

Kräver: mysteriekort F1, F2, F3, F4, F5, F6 & F7, kalenderblad "7 december", rum 7

LEDTRÅD 2

Kalenderbladet "7 december" visar en närbild av anslagstavlan. Håll utkik efter de färgglada häftstiften. De överensstämmer med stiften på respektive bevisföremål. Färgerna och avståndet från varandra talar om exakt var varje bevis hör hemma. När du har fäst allt korrekt är det dags att ta en titt på ledtrådarna i rum 7. De är märkta A, B och C. Hmm, tre ledtrådar. Var och en av dessa kan stå för en siffra i koden! Ledtråd A anspelar på något som saknas. Ser du några tomrum på anslagstavlan? Ledtråd B nämner något som lutar? På ledtråd C har orden "förbinder" och "röda" markerats med fetstil. Vad är rött på anslagstavlan? Och går de att förbinda?

FACIT

Om du har lagt ut bevismaterialet rätt på anslagstavlan bör den se ut som bilden till höger: Med hjälp av de tre lapparna i rum 7 kan du få fram siffrorna till koden. För ledtråd A handlar det om utrymmet mellan bevisen, d.v.s. tomrummet i mitten. Det har samma form som siffran 2.

Ledtråd B antydde att någonting lutar – kan det vara de kursiverade bokstäverna måhända? Om du börjar "klockan 12", det vill säga i mitten högst upp, och följer bevismaterialet medurs, bildar de kursiverade bokstäverna ordet n-i-o. Kodens andra siffra blir alltså 9.

Ledtråd C föreslår att du förbinder något rött. Det finns sex röda häftstift på anslagstavlan, i sex olika ledtrådar som alla nämns i listan i ledtråd C. Föreställ dig alltså en röd tråd från ett rött häftstift till nästa: Från mannen i hatten till kvinnan, till artikeln om Jack, till nästa man, till fotot av en dörr och till sist till anteckningen med rubriken "Brottsplats". Den tänkta röda tråden bildar formen av siffran 5. Kodens tredje siffra blir alltså 5.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran 8 på låset på dörren.



Hjälp

8 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Mysteriekort G1 ger dig i uppdrag att hitta Betlehemsstjärnan och beskriver hur den ser ut. Leta upp färgversionen av stjärnan så klarnar nog en del. Och vad har de kvarlämnade dekorationerna med det här att göra? De ser mer ut som julgranskulor, inte sant?

Kräver: mysteriekort G1 & G2, rum 8, adventskalenderns låda, avkodningsbrädet

LEDTRÅD 2

På baksidan av adventskalendern finns en gul version av Betlehemsstjärnan.

Den skiner rakt ovanför illustrationen av avkodningsbrädet.

Mysteriekort G2 talar om exakt vad du ska göra härnäst. Mata in koden du hittade under stjärnan – den lyder 656, men det är inte lösningen på gåtan ... Den lär ha något med julgranskulorna att göra.

FACIT

Du hittar den gyllene Betlehemsstjärnan på baksidan av adventskalendern. Den visas tillsammans med avkodningsbrädet, som är inställt på koden 656. Med ledning av mysteriekort G2 anger du först denna kod på DITT avkodningsbräde. Nu fattas det bara ett steg till. Har du upptäckt julgranskulorna på avkodningsbrädet? Det finns även röda julgranskulor i rum 8. Det måste vara en ledtråd! Titta under de röda julgranskulorna på avkodningsbrädet och, förutsatt att du har ställt in siffrorna 656, kommer du att få RÄTT kod.

Koden blir **3 9 4** uppifrån och ned.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **9** på låset på dörren.

Hjälp

9 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Oj, det här blir bara konstigare och konstigare! Du står nu i en stenåldersgrotta. Tydligt sett någon här länge och tittade på varelsena utanför – det finns mammutar, bufflar och människor. Vederbörande har förevigat sina iakttagelser mycket exakt på ett stort antal stentavlor. Det ser dock ut som om det råder oordning bland stentavlorna. Kan du sortera dem rätt?

Kräver: mysteriekort H1, H2, H3, H4, H5, H6, H7 & H8; rum 9, kalenderblad "9 december", penna

LEDTRÅD 2

Lade du märke till solens gång överst på de åtta små stentavlorna? Om du lägger ut dem sida vid sida i rätt ordning kan du se den ljusa solen vandra från längst till vänster till längst till höger. Men det är inte bara solen som vandrar. På något sätt får du känslan av att även mammutar, bufflar och människor "vandrar" över stentavlorna, eller hur?

Du kanske borde följa deras väg med en penna. Överför bara deras rörelse till den stora stentavlan på kalenderbladet "9 december".

FACIT

Lägg ut de åtta små stentavlorna framför dig, sorterade efter solens gång. Grottväggen i rum 9 visar att du först ska följa mammutens väg, sedan buffeln och slutligen människans. Rita upp stigarna som de tar på den stora stentavlan på kalenderbladet "9 december". Använd elden i mitten som referenspunkt. Mammutens rörelse formar siffran 6, buffeln går formen av siffran 2 och när du följer människans väg får du siffran 3. Koden blir alltså **6 2 3**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **10** på låset på dörren.



Hjälp

10 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vad en person har ratat och slängt kan för andra bli en inspirationskälla. Häxan, tuppen och äpplet – de tre sakerna som du slängde i tunnan för några dagar sedan – förvandlades till berättelser av bröderna Grimm. Kan du gissa vilka historier som inspirerades av ditt skräp?

Obs: Den här luckan är lite svårare att öppna. Ta hjälp av saxen om du behöver.

Kräver: 3 underliga föremål (häxa, tupp, äpple), kalenderblad "10 december", eventuellt sax

LEDTRÅD 2

På kalenderbladet "10 december" finns en lista över sagor som kan komma till nytta här.

Uppenbarligen inspirerade äpplet de två bröderna att skapa Snövit, häxan inspirerade Hans och Greta och tuppen blev inspirationen till sagan Stadsmusikanterna från Bremen. Men hur ska det hjälpa dig att räkna ut en kod? Och varför är alla sagotitlarna skrivna i så grälla färger? Några av färgerna återkommer dessutom på baksidan av de tre föremålen ...

FACIT

Du kan enkelt koppla ihop vart och ett av de tre föremålen till en saga. Notera även färgerna på baksidan av föremålen. Tuppen har lila baksida.

Titta på listan över sagor på kalenderbladet "10 december" och var uppmärksam på enbart de lila bokstäverna i "Stadsmusikanterna från Bremen". Om du sorterar de lila bokstäverna rätt får du fram E, T, T – kodsiffran är 1.

Äpplet har blå baksida och hör ihop med sagan "Snövit och dvärgarna".

Du får då bokstäverna N, I och O. Siffran till koden är alltså 9.

Häxan är grön på baksidan och hör till sagan "Hans och Greta". Dolda i titeln är de gröna bokstäverna R, E och T, eller TRE rättvänt. Kodsiffran är 3.

Enligt texten på kalenderbladet "10 december" ska sagorna läsas i ordning uppifrån och ned, vilket ger koden **193**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **11** på låset på dörren.

- **T** I D S M U S I K A N T E R N A F R Å N B R E M E N → TTE → ETT
- R A P U N Z E L
- G R Ö D K U N G E N
- R Ä T T F Å N G A R E N F R Å N H A M E L N
- **S** N Ö V I T O C H D V Ä R G A R N A → NIO → NIO
- R Ö D L U V A N
- **H** A N S O C H G R E T A → RET → TRE

Hjälp

11 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Det här är alltså Steves garage. Som det passionerade datortekniska geni han är utvecklar han här en mängd spännande saker. Vem vet, hans datorer kanske kan bli något stort. Å andra sidan har han mindre tålamod med mjukvara. Den här spelidén han hade om spöken har åkt direkt i papperskorgen. Lyckligtvis hittade du lappen, eftersom den är nyckeln till lösningen. Kanske kan skissen på mysteriekort i2 hjälpa dig vidare?

Kräver: mysteriekort i1 & i2, kalenderblad "11 december"

LEDTRÅD 2

Kalenderbladet "11 december" innehåller pappersbiten från papperskorgen i lite större format. Mysteriekort i1 berättar att du måste **titta på** spelet på något särskilt sätt.

Skissen på mysteriekort i2 verkar ange att du ska titta på spelet från olika sidor. Men vad är viktigt? Vad ska du titta efter? Kan färger spela en roll? Och i så fall vilka?

FACIT

Ögonsymbolerna på mysteriekortet i2 visar att du ska titta på lappen från sidan från alla fyra håll. Enklast är att titta på en sida i taget och sedan vrida pappret.

Färgen på ögonen berättar också vilka spöken du ska titta efter från varje håll. Ignorera alla spöken av andra färger.

Om du tittar på papperslappen ur det violetta ögats perspektiv bildar de violetta spökerna siffran 4, från det blå ögats riktning ser du siffran 2 och från orange riktning ser du siffran 5. Det rosa ögat ser siffran 6, men det har ingen betydelse här.

Ordet "CODE" är skrivet i tre färger och talar om vilka siffror som är relevanta för lösningen från vänster till höger – nämligen lila (4), blå (2) och orange (5).

Koden blir alltså **4 2 5**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **12** på låset på dörren.

Anmärkning: När du hade löst gåtan måste du ha lämnat Steves papperslapp efter dig. Det finns ingen annan förklaring till att en japansk designer år 1980 utvecklade ett tv-spel med exakt samma figurer. Kanske letade han också efter den gyllene boken en gång – men han var smart nog att ta med sig papperet!



Hjälp

12 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Först måste du lösa Johannes Gutenbergs bokstavsgåta på kalenderbladet "12 december". Mysteriekort J avslöjar reglerna. Det fungerar som en klassisk sudoku, men huvudsakligen med bokstäver och bara en siffra. Du behöver siffran 3 och bokstäverna D, E, I, K, N, R, S och Ö. Fyll i dem i rutnätet så att varje tecken bara förekommer en gång i varje rad, varje kolumn och varje kvadrat av 3×3 rutor. Det finns bara en lösning.

Kräver: mysteriekort J, kalenderblad "12 december", rum 12, penna, sagoboken

LEDTRÅD 2

Ordgåtan är löst – vad händer nu? Gutenbergs gåspenna måste ha med gåtan att göra, annars skulle den inte förekomma två gånger — på mysteriekort J och på den annars helt tomma hyllan i rum 12. Vänta lite, formen på hyllan ser bekant ut? En inramad bild av gåspennan står i ett mycket specifikt fack på hyllan. Du kanske också lägger märke till något annat — bilden av pennan är inramad på ett mycket speciellt sätt. En sådan dekorativ ram. Har du sett den förut? Om du dessutom hittade de två ledtrådarna på golvet i verkstaden borde du kvickt kunna hitta det du letar efter.

FACIT

Först måste du lösa sudokut med bokstäver korrekt. Titta sedan på bilden av gåspennan på hyllan i rum 12. Hyllan motsvarar exakt formen på sudokut och bilden av gåspennan markerar en bestämd ruta i rutnätet. Om du läser bokstäverna i ordning i just denna ruta kan du utläsa följande: NI SÖKER 3 D.

Du ska alltså leta efter bokstaven D tre gånger. Men var? Det är här som bildramen kommer in i bilden. Den ser precis ut som de ornamenterade initialerna på varje kalenderblad i sagoboken. Om du bläddrar bakåt hittar du ett inramat D den 3:e, den 6:e och den 12:e december. Ta en närmare titt på lappen på golvet i rum 12 och på bokstavsramarna. I var och en av dem hittar du en dold siffra. Deras ordning motsvarar ordningen på kalenderbladen. Koden blir alltså 9 4 4.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran 13 på låset på dörren.



▷	3	E	Ö	N	R	i	S	K
R	Ö	K	I	S	3	E	▷	N
N	i	S	K	E	▷	3	R	Ö
Ö	E	▷	R	3	K	N	i	S
3	R	N	D	i	S	Ö	K	E
K	S	i	E	Ö	N	R	3	▷
S	N	R	3	D	E	K	Ö	I
i	▷	3	N	K	Ö	S	E	R
E	K	Ö	S	R	i	D	N	3

Hjälp

13 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Det har skett en våldsam explosion i det här laboratoriet. Den var visst så kraftigt att klockan på väggen har skadats och stannat. För att få fram koden måste du ta reda på exakt när explosionen ägde rum.

Du får hjälp av informationen på mysteriekorten K1, K2, K3 och K4.

Krävs: mysteriekort K1, K2, K3 & K4, rum 13, vid behov penna

LEDTRÅD 2

Här krävs det logisk slutledning: Professor Katwitsch analyserade prover i labbet från kl. 02.15 till 04.45. Under den tiden skedde alltså ingen explosion.

Fastighetsskötaren, Borian Fliege, har bekräftat att allt var lugnt från kl. 05.20 till kl. 06.10.

Enligt meddelandet från Riesel vid brandskyddet kl. 09.28 ska olyckan ha inträffat mer än tre timmar tidigare – d.v.s. **före** kl. 06.28. Eftersom ingen var i labbet när explosionen inträffade kan du begränsa tidsramen från 06.11 till 06.27. Fäst nu uppmärksamheten på klockan som har stannat och du bör enkelt kunna lösa gåtan!

FACIT

Enligt mysteriekorten inträffade olyckan någon gång mellan kl. 06.11 och 06.27.

Det följer då att den första siffran på klockan måste vara 6. Dessutom kan den andra siffran bara vara en 1:a eller en 2:a. Alla andra siffror skulle ange en tidpunkt utanför den redan fastställda tidsperioden. Undersök den defekta klockan i rummet. Den slutade fungera vid tidpunkten för explosionen, men några lysdioder är fortfarande intakta. Dessa ger att den andra siffran måste vara 2. Utifrån den fastställda tidsperioden ska den tredje siffran vara mellan 1 och 7.

Den enda siffra som motsvarar de ännu fungerade lysdioderna på klockan är 2.

Koden blir alltså **6 2 2**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **14** på låset på dörren.



Hjälp

14 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vilken fascinerande isgrotta du har hittat, fylld med verkligen imponerande isskulpturer. Det måste ha tagit den som skapade dem minst ett år. Ett lite udda urval av sniderier dock: snöboll, släde, val, ugglas, fönster, skridskor, gran och till och med en flodhäst. Du kanske borde anteckna det, så du inte glömmer något.

Kräver: rum 14, kalenderblad "14 december", penna

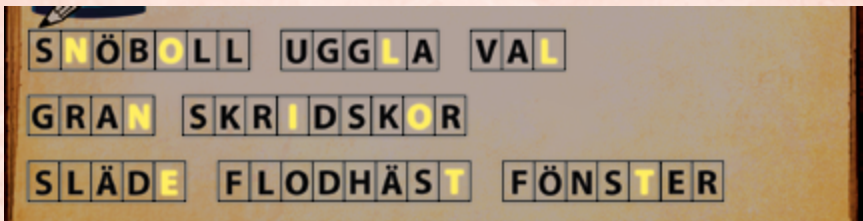
LEDTRÅD 2

Har du sett rutorna längst ned på kalenderbladet "14 december"? Det ser ut som en bra plats att fylla i diverse ord. Kanske samma ord som du antecknade tidigare? De verkar passa alldeles utmärkt i rutorna ...

Men hur ska du få fram en tresiffrig kod ur dem? Kanske har lampan något med det att göra. Det är ju välkänt att man ser tydligare i bra ljus.

FACIT

Fyll i rutorna på kalenderbladet "14 december" med följande ord:



Håll sedan upp sidan mot ljuset. Baksidan av kalenderbladet "14 december" är full av presenter. Endast ett fåtal luckor är helt vita. Se där! Om du håller upp det ifyllda kalenderarket mot ljuset släpper de vita luckorna på baksidan igenom ljuset som i sin tur lyser upp specifika bokstäver i de ifyllda rutorna.

Läs de upplysta bokstäverna, rad för rad. De bildar då sifferorden NOLL, NIO och ETT och koden blir alltså **091**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **15** på låset på dörren.

Hjälp

15 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Du tittar ut över den livliga julmarknaden nedanför och du förstår att du borde leta efter något specifikt för att lösa gåtan. Men vad? Kanske kan röran på vinden ge dig några ledtrådar. Ta en titt i rum 15. Märker du något?

Kräver: kalenderblad "15 december", rum 15

LEDTRÅD 2

Det du ser i rum 15 är inte alls någon vind. Tittar du närmare ser du dock en stegen och pil på väggen. Går det verkligen att komma längre upp? En titt i taket avslöjar luckan till den riktiga vinden. Öppna luckan och ta en titt. Där har du det lilla vindsfönstret som nämndes tidigare!

FACIT

När du öppnar rum 15 ska du titta i taket där du hittar en lucka. Använd den infällda fliken för att öppna luckan och fäll ner taket i rummet.

Bakom luckan finns ett litet fönster. På fönsterbrädan står tre saker: en röd luva, ett får och en ängel. Jamen då så, nu vet du vad du letar efter på julmarknaden!



Själva julmarknaden hittar du på baksidan av kalenderbladet "15 december". Där borde du kunna hitta 9 röda luvor, 9 får och 3 änglar. Koden blir alltså **993**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **16** på låset på dörren.



Hjälp

16 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Så ovanligt – pingviner i Arktis? Inte konstigt att kaptenen är exalterad och vill anteckna det i sin loggbok. Du kanske borde göra detsamma. Mysteriekort L kan hjälpa.

Kräver: mysteriekort L, rum 16, penna

LEDTRÅD 2

Pingvinerna sågs bara på vissa ställen på de tre isflaken. Kan du markera dessa platser i kaptenens loggbok? Kanske kan det hjälpa dig att lista ut siffrorna. Om inte kan du behöva söka efter något mindre uppenbart!

FACIT

Överför först pingvinernas positioner från de tre isflaken till motsvarande platser på mysteriekort L. På kortet finns en mall i form av tre digitala 8:or som hjälper dig att fylla i positionerna korrekt.

Har du markerat alla pingviners positioner? Titta då på resultatet. Tyvärr ser det vid första anblicken inte ut att vara någon meningsfull ledtråd. Man hoppades ju att strecken skulle bilda siffror. Men vänta lite ... visst blev du tillsagd att söka efter det mindre uppenbara? Vad sägs om att inte titta på vad du har fyllt i, utan snarare vad som återstår. Kan du se några siffror i de vita strecken?

Om du tittar noga hittar du koden **3 6 7**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **17** på låset på dörren.



Hjälp

17 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Enligt mysteriekort M är du ombord på Christopher Columbus skepp. Är ni på väg att ge er ut på en fantastisk upptäcktsresa? Innan ni kan komma iväg måste du dock hitta kompassen. Utan den blir det svårt för de tre fartygen att navigera över havet på de 10 timmarna som har nämnts. Var kan den vara?

Kräver: mysteriekort M, kalenderblad "17 december", adventskalenderns låda, vid behov penna

LEDTRÅD 2

En titt på baksidan av adventskalendern visar tydligt kompassen. Har du märkt att varje väderstreck på kompassen är markerat med en färgglad cirkel?

Exakt samma cirklar finns på sjökortet på kalenderbladet "17 december".

Det kan inte vara en slump!

Mysteriekort M avslöjar de tre fartygens startpunkter och i vilken ordning de lägger ut. Om du antar att det tar en timme från en punkt till nästa, var skulle du hamna om du seglade i 10 timmar? Var uppmärksam på cirklarnas färg!

FACIT

Följ rutten för varje fartyg i tur och ordning. Till hjälp har du de färgade cirklarna på sjökortet. Färgerna talar alltid om i vilken kompassriktning ett fartyg seglar vid en viss punkt. Gult indikerar norr, rött söder, grönt väster och blått öster.

Varje skepp börjar i den ruta där det är avbildat på kartan.

Titta på färgcirkeln i den här rutan och segla i motsvarande riktning till nästa ruta.

Därför fortsätter du till ruta efter ruta, alltid i den riktning som anges av färgen på cirkeln där du befinner dig. 10 timmar betyder 10 rutor för varje fartyg.

Lägg på minnet siffran i rutorna där fartygets seglats slutar.

Efter 10 timmar har skeppet från Palmön kommit till en ruta markerad med 4. Fartyget som startade där det åskade befinner sig på en 6:a, och skeppet från Dödsalleön har nått en ruta med siffran 8. Koden blir alltså **4 6 8**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **18** på låset på dörren.



Hjälp

18 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Såg du den spännande labyrinten av stigar i taket i faraos uråldriga gravkammare? För närvarande finns det inte mycket du kan göra med dem. Först måste du hitta något annat, en annan plats kanske? Och enligt mysteriekort N visar nycklarna dig vägen dit. Så börja med att undersöka dem noggrant. Nycklarnas ax – den del som sticks in i låset – har en intressant form, inte sant?

Kräver: mysteriekort N, 3 underliga föremål (nycklar), rum 18 och ytterligare ett rum

LEDTRÅD 2

Nyckelaxens konturer är intressanta: siffrorna 7 och 4 och ett plustecken. Hmm, $7 + 4$ är lika med 11. Det verkar som om du måste besöka rum 11 på nytt! Det är den nördige Steves garage ... Ja, se där: Om du tittar på bildskärmarna i rum 11 ser du ledtrådar som hjälper dig att hitta i labyrinten i taket till faraos kammare. Frågan är bara hur de hänger ihop?



FACIT

På varje bildskärm i Steves garage finns mystiska linjer i olika former.

Linjerna motsvarar skarabéns banor i labyrinten i faraos kammare. Den vita punkten på skärmen markerar alltid skarabéns startpunkt. Vissa av linjerna på bildskärmarna är roterade – men de är aldrig spegelvända.

Jämför linjerna på bildskärmarna med labyrinten i kammarens tak och följ skarabéns väg.

Den hamnar varje gång vid en viss bokstav.

Tillsammans bildar bokstäverna ett ord för varje bildskärm.

Bildskärmen till vänster ger NOLL, bildskärmen i mitten FYRA och bildskärmen till höger ETT. Koden blir alltså **0 4 1**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Viktigt: Börja på lucka 18, inte lucka 11.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **19** på låset på dörren.



Hjälp

19 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Resoluta handlingar är nyckeln till att lösa rymskeppets problem. Det är bara synd att bruksanvisningen är i det närmaste obegriplig, trots att de tre symbolerna på mysteriekort O nog kan vara till hjälp. Om du listar ut vad de betyder kan du även ta reda på i vilken ordning du ska agera.

Kräver: mysteriekort O, rum 19, luckorna till rum 9, 11 och 19

LEDTRÅD 2

Enligt mysteriekort O behöver du **söka** upp problemet först, sedan **reparera** och till sist **starta om**. Låter vettigt. Det passar också ihop med de tre stora skärmarna i rum 19. Ta en närmare titt på dem. Var och en har ett rutnät med 24 fält. Formen ser väldigt bekant ut ... Tre av fälten är markerade med bokstäverna A, B och C, men i olika ordningsföljd. Bredvid varje rutnät finns tre lysande dioder i olika färg. Vad kan dessa färger syfta på?

FACIT

Skärmarna i rum 19 representerar konturerna av adventskalendern, med 24 fält för 24 luckor. Fälten markerade med bokstäver (A, B, C) motsvarar luckorna 9, 11 och 19. Din uppgift är att placera de tre luckorna rätt. Öppna och vik ned luckorna så att de överlappar varandra. Bokstäverna A, B och C anger rätt ordning.

För att "söka", öppnar du först lucka 11, sedan 9 och till sist 19. Nu avslöjar de överlappande luckorna ett mönster som blir till en siffra – om du vet vilka färger du ska titta efter. På skärmen för "Sök" är ljusdioderna gröna, gula och röda. Om du bara tittar på dessa tre färger på luckornas insida framträder siffran 9.

För att "reparera" öppnar du först lucka 9, sedan 19 och sist 11. Följ nu färgerna rosa, orange och lila och du bör se siffran 2.

För att "starta om" öppnar du först lucka 19, sedan 11 och sist 9. Färgerna grå, vit och blå ger siffran 5.

Koden blir alltså **9 2 5**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **20** på låset på dörren.



Hjälp

20 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Egentligen har allt redan sagts här: Du ska inte förstöra någonting, du behöver lite **fingertoppskänsla** för att lista ut koden och den ska läsas från stor till liten. Så vad väntar du på?

Om du inte själv kan ta dig igenom, vad annat skulle kunna passa i hålet?

Kräver: rum 20, lite fingertoppskänsla!

LEDTRÅD 2

Ett finger skulle faktiskt kunna passa i hålet i luckan. Känner du något?

FACIT

Om du för in fingret i rummet och försiktigt stryker över väggarna och golvet kommer du att känna några upphöjningar. Din fingertoppskänsla bör säga dig att det handlar om siffror. Det finns en på vänster vägg, en på höger vägg och en på golvet.

Du känner förhoppningsvis siffrorna 8, 2 och 1.
Sorterade från stor till liten blir koden **8 2 1**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **21** på låset på dörren.

Hjälp

21 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

På mysteriekort P finns en märklig bild som någon har ritat med en pinne i öknens sand. Vad är den tänkt att representera? En förbindelse från lås till lås? Du kanske också borde rita något, men vad?

Kräver: mysteriekort P, rum 21, adventskalenderns låda, penna

LEDTRÅD 2

Kamelerna i rum 21 travar alla i en lång rad mot Betlehemsstjärnan. Som en lång karavan är de alla förbundna med varandra, eller hur? Siffrorna på kamelerna måste betyda något. Det är knappast någon slump att ingen av siffrorna är högre än 21 ... Det är säkerligen inte heller någon slump att kamelfiltarna har samma färger som kodremorna på avkodningsbrädet ... Förbinda ... siffror ... ringer det någon klocka?

FACIT

Mysteriekort P talar om för dig att förbinda lås med varandra. Det syftar helt klart på låsen till adventskalenderns luckor. Men vilka ska du förbinda med vilka? Tack vare ditt idoga arbete har de flesta låsen i adventskalendern nu nummer, precis som kamelernas filter i rum 21. Gå igenom karavanen framifrån och bak och förbind motsvarande luckor med varandra. Observera att karavanen är indelad i tre grupper — blå, gul och röd.

För blått förbinder du 18-20-11-3-18 och får konturen av siffran 0.

För gult förbinder du 5-19-2-21-9-16 och får konturen av siffran 6.

För rött förbinder du 1-14-7-15 och får konturen av siffran 1.

Var noga med att mata in koden i rätt ordning på avkodningsbrädet. Den röda kodremsan är längst upp, blå i mitten och gul längst ner.

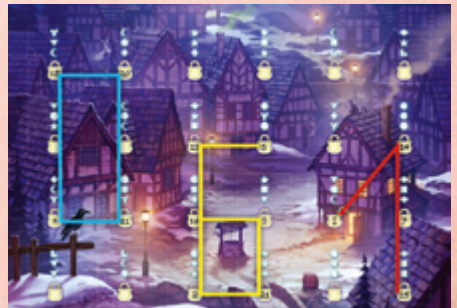
Koden blir alltså **1 0 6**.

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **22** på låset på dörren.



Hjälp

22 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Lägg först pusslet. Intressant nog visar det samma skidbacke som lavinsprängningsområdet på kalenderblad "22 december", fast utan dynamitgubbarna.

Konstigt nog har det blivit pusselbitar över. Vad beror det på?

Kräver: mysteriekort Q1 & Q2, underligt föremål "pussel" (19 pusselbitar), kalenderblad "22 december"

LEDTRÅD 2

Du har tre pusselbitar över. De passar inte riktigt in i pusslet, även om de tydligt föreställer tre platser på bilden. Dessa platser verkar vara speciella. Mysteriekort Q2 erbjöd dig en chans att få hjälpa till att bestämma var 3 av sprängningarna ska utföras. Har du några idéer?

FACIT

När du har lagt pusslet blir det tre bitar över. De föreställer tre specifika platser på pusselbilden. Titta nu på illustrationen av lavinsprängningen på kalenderbladet "22 december". Det finns totalt 16 sprängladdningar utplacerade. Leta upp platserna från de tre överblivna pusselbitarna. Som av en slump finns det en dynamitstav på var och en av dessa tre platser, och på varje dynamitstav finns en siffra. Enligt mysteriekort Q2 ska du, när du har valt rätt sprängladdningar, antända dem uppifrån och ned.

Koden vi söker blir alltså **7 5 7**.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv siffran **23** på låset på dörren.



Hjälp

23 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Först måste du tillverka en pendel. På baksidan av kalenderblad "23 december" hittar du praktiska anvisningar. Det finns till och med en bild av pendeln på svarta tavlan i rum 23. Så praktiskt! När din pendel är klar och dinglar i det medföljande snöret, är det dags att återigen läsa texten på mysteriekort R noggrant.

Kräver: mysteriekort R, rum 23, kalenderblad "23 december", gem, snöre, adventskalenderns låda, eventuellt sax

LEDTRÅD 2

Du ska söka igenom byn med pendeln. Vilken by? Den som visas på insidan av din adventskalender. Gör ett försök bara. Dingla pendeln precis ovanför bilden av byn.

Det är bäst att stänga alla luckor i förväg så att de inte är i vägen.

Sök igenom allt väldigt noggrant, glöm inte kanterna och titta alltid på pendeln.

Var rör den sig annorlunda? Vad dras den till?

Där, och bara där, är det dags att **titta bakom kulisserna**.

FACIT

Rör pendeln långsamt helt nära bilden av byn. I det övre högra hörnet, ovanför dörr 6, kommer du att märka att något drar till sig pendeln, som med en magisk hand. Känner du? Då har du hittat platsen där du ska titta "bakom kulisserna".

Nu är det dags att gräva! Det betyder att du måste ta dig ned till nästa lager av kartong. Det är lättast om du försiktigt river bort det övre lagret ovanför lucka 6 (eller klipp med saxen). Sedan kan du vika undan kartongen och läsa meddelandet. Så här står det: "Öppna fliken på askens högra sida. Trotsa varningen och titta innanför ändå. Där väntar den sista luckan".

Med ett brett leende på läpparna hittar du ... den sista luckan.



Följ anvisningarna i meddelandet: Öppna den högra sidofliken i adventskalenderns låda. Här möter du ännu ett meddelande: "Här finns inget att se!" Riv bort fliken med varningen, använd saxen igen om det behövs. Här hittar du lucka 24.

Det fanns alltså ingen kod den här gången!
Du har redan hittat luckan och det står redan 24 på den.



Hjälp

24 DECEMBER

FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



LEDTRÅD 1

Bakom lucka 24 hittar du ett blad ur den gyllene boken. På den ena sidan finns ett handskrivet meddelande, undertecknat av någon som heter "R", och på den andra ett rutnät med bokstäver. Det ser ut som ett sånt där ordspel, där du ska hitta vissa ord och markera dem. Orden du letar efter finns på mysteriekort S2 och S3. Har du inte hittat korten ännu? Läs då snabbt kalenderbladet "24 december" igen.

Kräver: mysteriekort S1, S2 & S3, underligt föremål "sida ur den gyllene boken", kalenderblad "24 december", penna

LEDTRÅD 2

Kalenderbladet "24 december" slår fast att du måste hitta ytterligare en dörr. Meddelandet på sidan ur den gyllene boken nämner ett "rum som inte går att nå". Hmm, var kan det finnas? Finns det något rum som du inte har varit i ännu?

Då kanske det är dags att öppna det ...

Ta mod till dig! Kanske hittar du de svårfångade mysteriekorten S1, S2 och S3, som du lär behöva för att lösa mysteriet.

FACIT

"Rummet som inte går att nå" ligger mellan lucka 13 och 8 i den övre raden i adventskalendern och har inte öppnats ännu. Men nu är tiden inne! I rummet hittar du en ren i en fåtölj, den gyllene boken samt mysteriekort S1, S2 och S3.

Mysteriekort S2 och S3 talar om vilka ord du ska leta efter i ordspelet.

De bjuder dessutom på ett tips till: Vad vore julen UTAN dessa ord. Det vill säga:

Ta bort orden i listan från rutnätet.

Klar? Hoppa nu över alla överstrukna bokstäver och läs bara dem som är kvar — rad för rad, från vänster till höger.

Då får du till slut veta om Rudolf har någon sista överraskning i beredskap för dig. Vi gratulerar dig till din fantastiska prestation. Du hittade den gyllene boken och räddade julen! Grattis! Vi är alla djupt tacksamma och väldigt stolta över dig!

Tips: Letar du efter din julklapp? Den lär finnas gömd "bakom alla rummen".

Öppna en av sidoflikarna i adventskalendern. Du ser då en låda som innehåller alla rummen innanför luckorna. Dra ut den försiktigt och titta i botten på lådan!



Riv försiktigt ut bladet ur häftet vid behov.

Anteckningar

Riv försiktigt ut bladet ur häftet vid behov.

Anteckningar



EXIT THE GAME

”5 av 5!
Tar ni er ut ur det
låsta rummet i tid?”

Testvinnare,
Dagen.se

KLARAR NI UTMANINGEN?

NYBÖRJARE



MEDEL



SVÅR



EXPERT



PROVA ÄVEN DE
NYA EXIT PUSSEL-SPELEN

