



Spillveiledning



ADVENTSKALENDER

Det intergalaktiske løpet

Hva handler spillet om?

I flere måneder har det største samtalemønnet i kosmos vært det kolossale 24-dagersløpet Le Monde – og du får være med å konkurrere! Så heldig at den snodige fyren på rompuben ville ha deg med på laget sitt. Vinneren av dette fantastiske løpet får ære og berømmelse, men får også stå for julefeiringen for resten av livet. Ikke rart at det er flere lag som konkurrerer enn noen gang før. Alle vil vinne – alle vil ha jula! Under løpet må du hver dag løse en av de 24 spennende gåtene. Den riktige løsningen forteller deg alltid hvor du skal fortsette neste dag. Klarer du å komme på seierspallen?

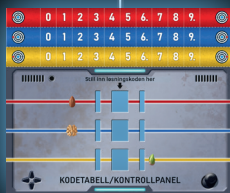
VIKTIG: Før du begynner spillet, må du **ikke se nærmere på noen deler av spillet eller åpne noen av lukene!** Vent til du blir bedt om å gjøre det i spillteksten. Les først denne veiledningen nøye.

Spillets innhold

- 1 historiebok – historien din blir fortalt fra dag til dag
- 1 hjelpebok med veiledning – du kan finne hjelp her hvis du står fast
- 1 kodetabell med 3 koderemser



Ekstra hemmelig innhold til gåtene som er gjemt bak lukene i adventskalenderen



Forberedelser

Før du kan begynne, må du gjøre ferdig kodetabellen. Ta en saks og klipp forsiktig av de tre koderemsene fra tabellen langs de stiplede linjene.



Så tar du de tre remsene vannrett gjennom hullene i kodetabellen som vist til høyre – den røde øverst, den blå i midten og den gule nederst.

Forsiden

Tallene kan nå sees gjennom de midterste hullene foran på kodetabellen.

Merk: Det er viktig at du setter remsene i **akkurat den rekkefølgen!** Pass på at du ikke har byttet dem om, for da kan du ikke løse gåtene.

På **baksiden** vil du på hver koderemse se en **retningspil** og et **EXIT-symbol**.

Bare se på de pilene og EXIT-symbolene som er **nøyaktig i midten**, under hverandre.



Baksiden

Kodetabellen er nå klar til bruk. Legg den på bordet sammen med historieboka.

Annet utstyr

Du trenger også **penner** (helst en kulepenn, en svart vannfast tusj og en **blyant**), **saks**, en sterk lampe (eller mobiltelefon med **lommelyktfunksjon**) og eventuelt **papir** til notater.

Alt annet du trenger, finner du bak lukene i adventskalenderen.

Hvor er spillebrettet?

I dette spillet utgjør selve adventskalenderen spillebrettet. I tillegg kommer **historieboka**. Der får du vite akkurat hva som har skjedd, og hver dag er det et innledende kapittel som forteller videre på historien. Utenom det har du ikke noe tilgjengelig når spillet begynner.

Løs gåten trinn for trinn

Gjør følgende **hver dag**:

1. Riv forsiktig av dagens kalenderark fra historieboka ved den perforerte linja, med mindre du får beskjed om noe annet. Datoen finner du øverst på arket.
2. Les det innledende kapittelet.
3. Åpne neste luke så snart du blir bedt om å gjøre det i teksten. Bak luka finner du forskjellige ting som hjelper deg til å løse dagens gåte. Det kan være mysteriekort og forskjellige mystiske gjenstander.
4. Løs gåten. Vanligvis kan og må du bruke alt du finner i rommet og i historieboka den dagen. Det er den eneste måten å løse gåten på.



MERK:

➔ For å løse gåtene kan du **SKRIVE PÅ, BRETTE OG KLIPPE I SPILLET**.
Alt er tillatt og noen ganger også nødvendig.

➔ Behold alt spillmaterieell helt til du har fullført siste dag i adventskalenderen.
IKKE KAST NOE! Du kan trenge det igjen.

➔ **LES BARE DAGENS KALENDERARK.**
Les neste ark først når du er klar til å begynne på neste gåte.

Hvordan vet du hva som er neste luke?

Ikke bli overrasket over at lukene i kalenderen ikke er nummerert. Bare den første luka har et tall.

For å delta i det intergalaktiske løpet løser du gåtene én etter én, luke etter luke. Løsningen på den aktuelle dagens gåte viser hvor du skal fortsette neste dag. Slik fungerer det:

Løsningen på gåtene er alltid en **tresifret kode**. Denne tallkoden stilles inn i kodetabellen ved å bruke de tre koderemsene. Sørg alltid for at du har sifrene i **riktig rekkefølge**.

Har du lagt inn koden? Da snur du kodetabellen forsiktig uten å skyve på remmene. Hold nå kodetabellen slik at du kan lese teksten på baksiden og bildet av sliden ikke er opp ned. Du ser tre retningspiler i området markert i hvitt.



Ved å følge disse pilene ovenfra og ned finner du veien til neste luke. Du begynner alltid på **dagens luke**. Herfra følger du pilene fra luke til luke. Hvis du følger alle tre piler korrekt, lander du på neste dags luke. Du kontrollerer så om det er riktig luke.

Eksempel: Løsningen på dagens gåte er 533. Du stiller denne koden inn i kodetabellen og snur den. På baksiden finner du retningspilene: til venstre, opp til venstre, ned. Hvis koden din er korrekt, finner du neste dags luke. Det kan du nå kontrollere.



Merk: Pilene leder deg aldri over kanten av adventskalenderen. Hvis en pil fører deg utenfor adventskalenderen, var løsningskoden sannsynligvis feil.

Har du funnet riktig luke?

For å kontrollere dette sammenligner du de tre EXIT-symbole på luke med de tre EXIT-symbole på kodetabellen.

➔ Stemmer EXIT-symbolene IKKE overens?

Da bør du kontrollere at du fulgte pilene riktig. Har du fulgt pilene fra dagens luke helt riktig? I så fall er løsningskoden sannsynligvis feil. Se på gaten igjen. Har du oversett noe?

Hvis du blir sittende fast, så ikke fortvil. Ta en titt i hjelpeboka. Der finner du hint for alle gåtene som hjelper deg på vei. Nedentfor finner du en forklaring på hvordan du bruker denne hjelpen.

➡ Stemmer EXIT-symbolene overens?

Da har du løst gåten og kommet til den riktige luka. **Skriv neste dags dato i feltet på den nye luka.** I morgen starter du neste gåte her – men først etter at du har lest det neste kapittelet i historieboka!

Eksempel:

Du har løst gåten for dag 1. Du stiller inn løsningskoden og følger retningspilene på kodetabellen. Du sammenligner så EXIT-symbolene på den nye luka med symbolene på kodetabellen. De stemmer overens, så du skriver «2» i det tomme feltet på luka du fant.



VIKTIG:

➡ **Du må løse gåtene i rekkefølge!** Du kan altså fortsette på neste gåte og åpne neste luke kun hvis du har løst gårsdagens kode og spillet lar deg gjøre det i teksten!

➡ Alle koder skal **utledes logisk.**

Det er altså ikke bare å prøve ut alle mulige kombinasjoner på kodetabellen!

➡ Ikke glem å **skrive tall på neste luke!**

Det er den eneste måten å vite hvor du skal begynne neste dag.

Trenger du hjelp?

Hvis du sitter fast, kan spillet hjelpe deg. Rett etter denne veiledningen finner du hjelpedelen, med en hjelpeside for hver dag. Hver gåte har tre hint som hjelper deg med å finne løsningen.

Ønsker du å bruke hjelpen? Finn hjelpesiden med dagens dato. Brett nå den nedre kanten av arket opp til den relevante linja, så blir teksten for dette hintet synlig.

«**Første hint**» gir deg en innledende nyttig ledetråd og forteller deg hva du trenger for å løse gåten.

«**Andre hint**» gir deg mer konkret hjelp til å finne løsningen.

«**Løsningen**» gir deg svaret på gåten og riktig kode.

Ikke vær redd for å bruke hjelpen hvis du står fast.

Merk: Alle komponentene i dette spillet er utformet og pakket med omhu. Skulle kortene og de mystiske gjenstandene i rommene bli sammenblandet, kan du finne en SORTERINGSVÆILEDNING for adventskalenderen på www.spilbraet.dk/exit-refil-guides/. La helst noen som ikke holder på å spille spillet, sortere kalenderinnholdet. Da kan du fortsette å spille uten at noe blir røpet.

Merk: Adventskalenderen er fylt av mange forskjellige oppgaver. For at disse skal fungere må hvert eksemplar av kalenderen settes sammen for hånd. Dette gjøres veldig nøye og med streng kvalitetskontroll, men fell kan likevel dessverre oppstå. Hvis du mot formodning skulle mangle en del, kan du kontakte info@spilbraet.dk, så skal vi gjøre vårt beste for å hjelpe deg så snart som mulig.

Når slutter spillet?

Spillet slutter når du har løst den siste gåten og kommet i mål i det integralaktiske løpet. Spillet vil gi deg beskjed. Da kan du lese det avsluttende kapittelet i historieboka.

Spillet begynner

Hva venter du på? Nå setter vi i gang! Ta historieboka, bla deg til første side, og begynn å lese innledningen. Den første gåten begynner på kalenderark «1. desember». Vi håper du får det gøy!

Inka & Markus Brand og KOSMOS takker alle spilltestere og regelleesere.

Designerne:



Inka & Markus Brand bor sammen med barna Lukas og Emely i Gummersbach. Sammen har de designet en rekke barne- og famillespill og vunnet mange priser. Naturligvis er de ivrige gåte- og live escape room-fans!

EXIT-konsept: KOSMOS
 Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann
 Illustrasjoner: Theresa Tobschall
 Omstagsillustrasjon: Martin Hoffmann
 Grafikk: Fine Tuning
 Historie: Anne Rummennie
 Redaktør: Christian Sachseneder
 Teknisk utvikling: Monika Schall
 Oversettelse: Nicholas Knutson

© 2024 KOSMOS Verlag
 Pflezerstr. 5–7
 70384 Stuttgart, DE
 Alle rettigheter forbeholdt.
 PRODUSET I TYSKLAND



Brettspill.no
 Strandgade 12
 1401 København
 Danmark
salg@brettspill.no
www.brettspill.no

ADVARSEL! Enkelte deler i denne adventskalenderen har skarp spiss. Det er fare for personskaade.

Hjelp

1. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Klaus skrev typen romskip på et visittkort. Dette må være mysterietkort A1. Men skriften på kanten av kortet lar seg knapt tyde. Og hvorfor står telefonnummeret skrevet i så fargerike tall? Du trenger definitivt ikke ringe noen! Du trenger ikke mysterietkort A2 ennå – ta vare på det til senere – men den mystiske ølbrikka må ha noe med løsningen på gaten å gjøre.

Du trenger: mysterietkort A1, rom 1, kalenderark «1. desember», 1 mystisk gjenstand «ølbrikke»

2. HINT

Hvis du ser nøye i rom 1, vil du se visittkortet liggende på disken rett ved siden av ølbrikka. Dette er ingen tilfeldighet. Bare legg de to tingene ved siden av hverandre. Klaus sa at stjernesaken hans var i veien da han skrev noe. Er det til hjelp? Med dette kan du helt sikkert finne riktig type romskip. Har du lagt merke til at typebetegnelsene på kalenderarket for 1. desember også er skrevet med mange farger?

LØSNING

Hvis du legger ølbrikka sånn at riktig side overlapper litt av visittkortet, danner linjene på ølbrikka og de kryptiske tegnene på kanten av visittkortet sammen en leselig tekst:

TYP IHF.

Et av romskipene på kalenderark «1. desember» har akkurat den betegnelsen. Den er skrevet i følgende farger: **IHF**. Nå må du bare finne tallene i telefonnummeret på mysterietkort A1 med de samme fargene, så kan du «oversette» typebetegnelsen til en kode.

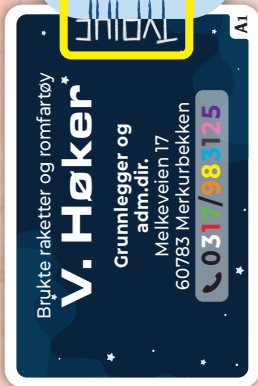
Koden er **713**.

Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden.

Du kommer til luka med disse symbolene:



Skriv tallet 2 i feltet på denne luka.



Hjelp

2. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Du skal starte motoren med en av de fem mulige tenningsnøkklene. De passer alle inn i tenningsmekanismen på kalenderark «2. desember», men hvilken er den riktige? Har du sett lappen på gulvet i rom 2?

Der står det: «En planet kan hjelpe deg, også med rekkefølgen.» Men hvilken planet kan det være? Kan du finne en ledetråd til utseendet eller fargen på planeten du leter etter?

Du trenger: rom 2, kalenderark «2. desember», 5 mystiske gjenstander «nøkler», spilllesken

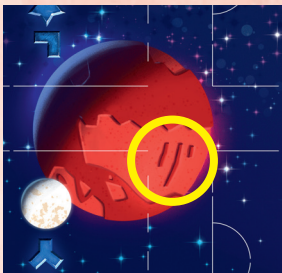
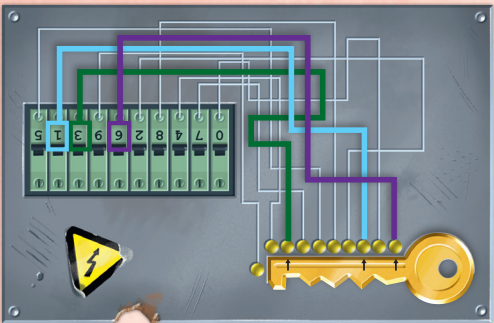
2. HINT

Ordet «planet» på lappen i rom 2 er skrevet i rødt. Se på panoramabildet i esken til adventskalenderen. Mellom lukene finner du nøyaktig en rød planet. Den er dekt av kratre med påfallende former. Hva minner disse formene deg om? Kan planeten hjelpe deg med å identifisere riktig nøkkel? Og hva menes i så fall med «rekkefølgen»?

LØSNING

Hvis du legger nøklene på planeten én etter én, vil du finne en med nøkkelisjegg som akkurat passer til formen på kratrene på planetens overflate. Det er den riktige nøkkel. Sett den inn i tenningsmekanismen, så peker pilene på nøkkelen mot tre gullkontakter. Følg den tynne linja ved hver av kontaktene. Linjene fører til tall 6, 1 og 3. For å finne riktig rekkefølge ser du igjen på den røde planeten. Den har tre påfallende linjer ved siden av hverandre, en kort, en lang og en mellomlang.

Rekkefølgen er altså: lav – høy – mellom. Koden er 1 6 3.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:    Skriv tallet 3 i feltet på denne luka.

Hjelp

3. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

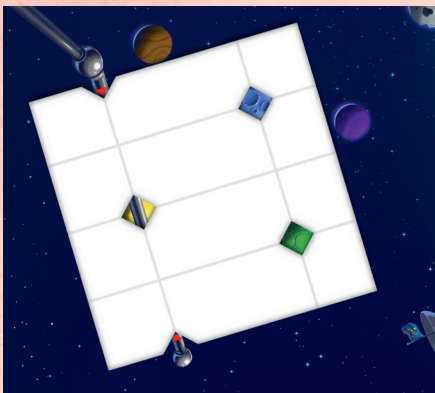
I rom 3 kan du se startflagget vaie, som nevnt i teksten. Det henger fortsatt på en flaggstang av jern mellom to røde trekanter. Dette må være rett før det løsner fra flaggstanga. Du kan også se noen av romskipene som deltar i løpet. Selv om forspranget deres blir stadig større, kan du fortsatt se startnumrene. Hva skal du gjøre nå? Hvorfor fikk du lommestørkleet?

Du trenger: rom 3, mysteriekort C1, kalenderark «3. desember», 1 mystisk gjenstand «lommestørkle», spilllesken, saks

2. HINT

På kalenderark «3. desember» finner du en mal som du åpenbart skal klippe ut. Legg malen på lommestørkleet og klipp deretter av hjørnene. Brett ut lommestørkleet. Minner resultatet deg om noe? Nettopp – det ligner på det hvite startflagget i rom 3. Finn et sted å henge det. Resten faller nok på plass, så lenge du er oppmerksom på fargene.

LØSNING



Det utbrettede lommestørkleet har tre **firkantede hull** i midten og **to trekanter** skår på kanten. De to skårene passer akkurat mellom de to røde trekantene på den tomme flaggstanga i lokket til spilllesken. Hvis du spenner ut lommestørkleet der, får du se tre bestemte planeter gjennom de firkantede hullene: en grønn, en blå og en gul. Det er ingen tilfeldighet, for fargene tilsvarer tre av romskipene i rom 3.

På den måten kan du oversette fargene til tall: grønn = 2, blå = 8, gul = 1.

Mysteriekort C1 gir deg rekkefølgen.

Koden er **2 8 1**.

Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:



Skriv tallet 4 i feltet på denne luka.

Hjelp

4. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

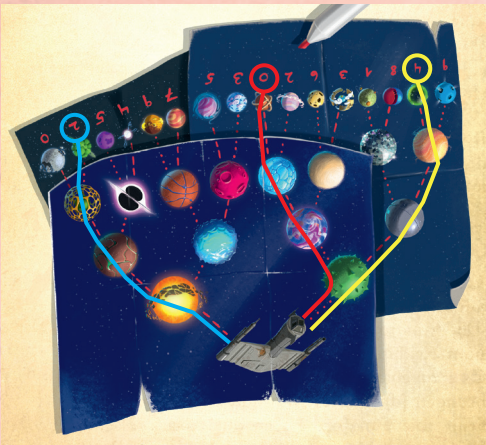
Teksten på kalenderark «4. desember» inneholder to ord med store bokstaver. De virker viktige. Stjernekartene på baksiden er også veldig interessante. Forhåpentligvis har du beholdt alt fra de siste dagene og ikke kastet noe! I så fall finner du nok de tre tallene uten problemer.

Du trenger: mysteriekort A2, B1, C2 og D1, kalenderark «4. desember»

2. HINT

IMM-grunnleggerens hint kan være nyttige her. To ord er framhevet der: «KORT» og «LANG». Det får deg kanskje til å tenke på morsekode. Linjene og prikkene på kort A2, B1 og C2 kan også lede deg i den retningen. Men du trenger faktisk ikke morsekode i det hele tatt. Se på stjernekartene på kalenderark «4. desember». Ser du de røde merkene på dem? Hmm, det er linjer av prikker og streker, og de fører til tall. Om du bare hadde en anelse om riktig rekkefølge ...

Mysteriekort D1 gir deg rekkefølgen: A, B, C. Først ser du altså på kort A2, som har to prikker og to streker. Nå trenger du stjernekartene på kalenderarket. Du begynner alltid øverst, ved romskipet ditt. Først følger du prikkene fram til den grønne planeten. Under den følger du prikkene igjen. Deretter følger du strekene og til sist strekene igjen. Du havner på en liten planet ved tallet 0. Det er det første sifferet i koden.



Kort B1 fører deg via strek, strek, strek, prikk til tallet 2. Kort C2 fører deg via prikk, strek, strek, strek til tallet 4.

Koden er altså 0 2 4.

Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:  Skriv tallet 5 i feltet på denne luka.

LØSNING

Hjelp

5. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Du må på et vis oversette teksten på mysteriekort E1. Men det er bare mulig hvis du lærer deg murelorsans. Men hvordan? Hvem – eller heller hva – kan lære deg språket? Kanskje lappen på kalenderark «5. desember»? Hva minner skissen på lappen deg om? Når du finner ut av dette, vil du snart være i stand til å forstå murelorsans. Ta spillesken i hånda og snu den...

Du trenger: mysteriekort E1, kalenderark «5. desember», spillesken

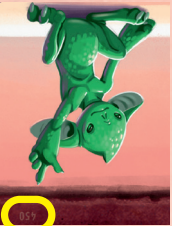
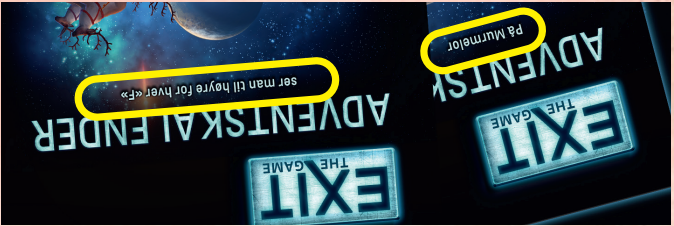
2. HINT

Skissen på lappen viser to EXIT®-bøker som delvis overlapper hverandre. På undersiden av spillesken finner du to bøker som er ordnet på samme måte. Se nærmere på dem, spesielt de stedene som er merket med piler på lappen. Det er en hemmelig melding der som hjelper deg til å oversette kort E1. Resultatet har noe å gjøre med murelorsanerne bak på kalenderark «5. desember». En ting til er viktig: Leste du på kalenderarket at det for en gangs skyld er bedre å IKKE rive det ut av historieboka? Hva kan dette rådet bety?

LØSNING

«På Murelor ser man til høyre for hver F,» står det i undertittlene på de to bøkene på undersiden av spillesken. Se på kort E1 og ta nå bare hensyn til bokstavene i teksten som er til høyre for en «F». Du kan da lese: «Den grønne murelorsaneren viser deg hvor.» Du kan se den grønne murelorsaneren øverst på baksiden av kalenderark «5. desember». Hun viser ikke tallet to med fingrene; nei, hun peker på noe. Hun peker på den øverste kanten av kalenderarket, og viser deg altså hvor du skal se. Hvis du ser nøye på den røde kanten, finner du et lite tall. Koden er 450.

Hvis du ikke kan se tallet, bøyer du arkene i historieboka forsiktig litt fra hverandre på det stedet. Hvis du har revet ut kalenderarket fra boka, må du naturligvis holde det på sitt opprinnelige sted for å finne koden.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:    Skriv tallet 6 i feltet på denne luka.

Hjelp

6. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

På Slaraffa finner du to skilt som hjelper deg med gåtene, ett i rom 6 og ett på kalenderark «6. desember». Se på skiltet i rommet først. Det forteller deg at du skal finne tall laget av glasur. Men hvordan? Dette har jo noe å gjøre med de tre nøttene på skiltet, og de deilige pepperkakene på mysteriekort F1 til F4. Du trenger skiltet på **kalenderarket** først etter at du har funnet tallene.

Du trenger: mysteriekort F1–F4, rom 6, kalenderark «6. desember», kodetabellen

2. HINT

På pepperkakene ser du symmetriske hvite glasurlinjer. Ulike nøtter er strødd rundt i gasuren. Velg én slags nøtt om gangen og se KUN på de linjene som den nøtta er festet på. Det er best å begynne med valnøtta. Hvilken figur dannes av de tilhørende linjene? Men når du finner glasurtallene, er du ikke ferdig helt ennå. Du trenger nå skiltet på kalenderark «6. desember». Skiltet nevner strimler i mange farger. Hmm, hvilke strimler kan det være snakk om? Jo, den røde, den blå og den gule remsa!

Hvis du bare ser på glasurlinjene med valnøtter på seg, danner de en bokstav på hvert mysteriekort: N, U, L, L. På samme måte får du FIRE for mandlene og NI for pistasjene. Dette er enda IKKE koden. Du må nå finne nøttene som er skjult bak de fargede remsene på kodetabellen. Trekk strimlene nesten helt ut i en ende, så ser du dem. Skyv den blå remsa slik at tallet 0 dekker valnøtta. Dekk mandelen med tallet 4 på den røde remsa og pistasjen med tallet 9 på den gule remsa. Nå er koden stilt inn i kodetabellen. Den er **737**.



Følg pilene på baksiden av kodetabellen.

Du kommer til luka med disse symbolene:



Skriv tallet **7** i feltet på denne luka.

Hjelp

7. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

For å legge de ni tarotkortene, altså mysteriekort G1–G9, riktig trenger du bare følge anvisningene på kalenderark «7. desember» trinn for trinn. Merk at hvert kort har et romertall øverst. Pass også på når du skal legge kortene med bildetiden opp eller ned. Ja, du kan fritt bestemme om du skal ta av tre, fem eller sju ganger før du går videre. Når du har gjort som anvist, bør du lese lappen i rom 7.

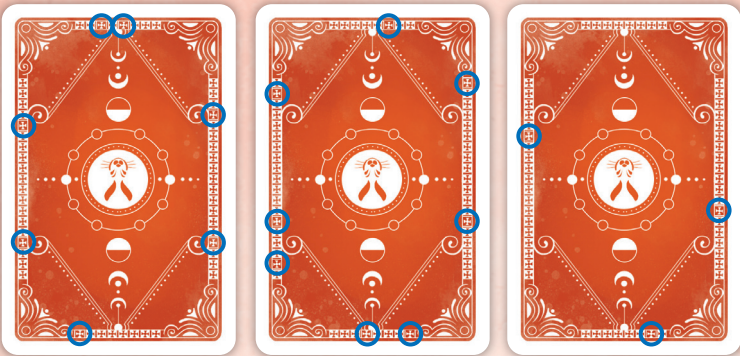
Du trenger: mysteriekort G1–G9, rom 7, kalenderark «7. desember»

2. HINT

Fulgte du anvisningene om å legge tarotkortene nøyaktig? Bra. Da våger vi å spå at du på magisk vis holder tarotkortene Magikeren (I), Ypperstepræstinnen (II) og De elskende (VII) i hånda. Dersom det ikke er tilfellet, har du ikke fulgt anvisningene nøyke nok. Men hvis vi har rett, skal du nå «**endevende**» kortene og «**se nøyke**» på baksiden av dem. Kan du se en uregelmessighet? Den som kan telle, har forresten en klar fordel.

LØSNING

Disse tarotkortene er forbløffende. Følger du leggEANVISNINGene riktig, vil du alltid ende opp med Magikeren (I eller G1), Ypperstepræstinnen (II eller G2) og De elskende (VI eller G6). Snu kortene og gansk mønstret rundt kanten på baksiden nøyke. Du legger raskt merke til noen uregelmessigheter. På alle kortene er noen av de små rutene mørkere enn resten. Tell disse mørke rutene på hvert kort. Du finner 3 på det første kortet, 8 på det neste og 7 på det siste. «Fra smått til stort» danner disse tallene koden **3 7 8**.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:

Skri tall 8 i feltet på denne luka.



Hjelp

8. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

MERK: Hvis du ikke er flink til å løse romlige gåter og synes denne er for vanskelig, ikke noe problem! Løs den ultimate erstatningsgåten isteden. Du finner den på nest siste ark i denne hjelpeboka.

I dagens gåte må du løse en puslekube fra innsiden og selvfølgelig i hodet. Forestill deg at du er inne i rom 8 og lukker luka/døra bak deg. Du trenger nå bare å dreie 90 grader to ganger for å gjøre alle sidene ensfarget. Den nederste monitoren på kalenderark «8. desember» viser fire muligheter. En av dem er riktig. Men hvilken?

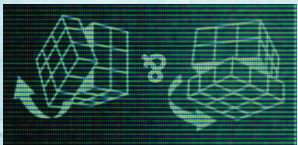
Du trenger: mysteriekort H1, kalenderark «8. desember», rom 8 inkludert innsiden av luka

2. HINT

De to dreiningene som vises til høyre, er hva du trenger for å løse puslekuben. Først dreier du den øverste vannrette seksjonen av rommet 90° mot klokka (sett fra utsiden).

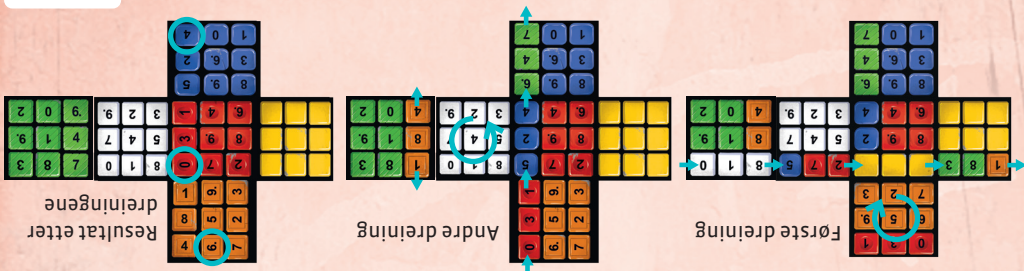
Husk at alle tallene i den øverste raden på alle sidevegger (inkludert den lukkede døra) «roterer», og at hele taket også roterer 90°. Deretter må du dreie den høyre loddrette seksjonen 90° med klokka. Tenk også nå på

alle konsekvensene. Nå skal kubben være løst «etter farge». Mysteriekort H1 viser hvor du finner kodelallene.



LØSNING

Har du løst kubben i hodet i henhold til farge? For å hjelpe deg viser vi her hvordan kubben ser ut hvis den brettes ut, og hvordan den endrer seg trinn for trinn av de to dreiningene:



Nå sammenligner du resultatet med representasjonen av kubben på mysteriekort H1. Den gule flaten må være til venstre, taket er oransje, bakveggen er rød, og gulvet er blått. Siden du bare trenger rutene merket med X, er den grønne og den hvite flaten ikke interessante. Ruta som er merket i taket på kort H1, har tallet 6 i kubben. Det har ingenting å si at noen av tallene i resultatet over er snudd på siden eller på hodet. På bakveggen finner du rute 0 og på gulvet rute 4. Sortert etter «topp, bunn, bak» blir koden **6 4 0**.

Still inn koden i kodeltabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:    Skriv tallet 9 i feltet på denne luka.

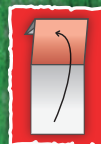


Hjelp

9. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Mysteriekort 12 og 13 forklarer hvilke regler som gjelder ved undersøkelsen av satellittbilder. Du finner også fire bilder på mysteriekort 13–16, ett fra hver av de fire satellittene i rom 9. Med dette skal du kunne plassere de 9 meteoroidene du fant som mystiske gjenstander i rom 9, i rute nettet på kalenderark «9. desember». Du må bare finne hvilken retni ng hvert bilde ble tatt fra. Det finnes bare én mulig løsning.

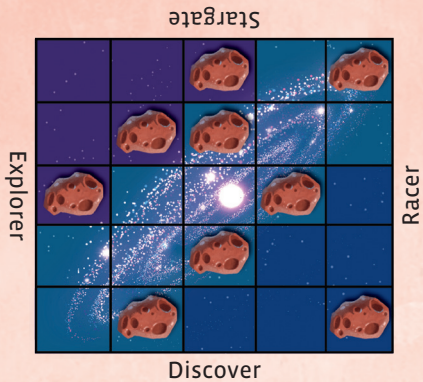
Du trenger: mysteriekort 11–16, 9 mystiske gjenstander «meteoroider», kalenderark «9. desember», rom 9 inkludert innside n av luka

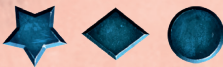
2. HINT

Ett av bildene kan du med sikkerhet knytte til en av satellittene. Bildet på kort 14 kan bare være tatt fra innside n av luka, for bare derfra kan den lille sola skinne øverst til høyre på bildet. Dette er altså satellitt Stargate. Plasser de fem meteoroidene den «ser» i henhold til reglene på kort 12 og 13. Stargate ser altså «nede nfra og opp» på galakse-rute nettet på kalenderarket. Nå blir det tydelig at bildet fra høyre må vise en stor meteoroid i midten. Det kan bare være bildet fra Explorer (13). Slik kan du utlede hvilken av de to øvrige satellittene som er Discover, og hvilken som er Racer. Ligger alle meteoroidene riktig, trenger du bare å telle litt for å finne koden.

LØSING

Stargate befinner seg tvers overfor sola, så den ser på rute nettet nede nfra. Explorer er til høyre, Racer svever til venstre, Discover ser på alt sammen ovenfra. Via bildene deres kan du plassere de 9 meteoroidene i rute nettet. Rute nettet er delt inn i tre områder med forskjellig farge. Tell hvor mange meteoroider det er i hvert område. Det er 5 meteoroider i det lyseblå området med galaksen, 1 i det mørkeblå området og 3 i det lilla området. Koden er altså **5 1 3**.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:  Skriv tallet **10** i feltet på denne luka.

Hjelp

10. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Det beste du kan gjøre i dag er å lytte til Klaus. Selv om han vanligvis virker litt distraheret, snakker han faktisk fornuftig denne gangen. Ta en god titt rundt i rom 10, og pass på å bruke spillet. Stikk hånda og spillet inn gjennom åpningen og undersøk alle hjørner. Bruk lommelykt hvis det er for mørkt der inne. Har du funnet noe? Bra! Da kan du sikkert bruke det på mysteriekort 1. Det viser nemlig et koordinatsystem!

Du trenger: mysteriekort 1, mystisk gjenstand «spil», rom 10, spillesken

2. HINT

Har du lett grundig i rom 10 med spillet? Også rett under den øverste kanten rundt luka? Det er noen koordinater skjult på innsiden av spillesken. Med dem kan du finne tre ruter i rutenettet på kort 1. Hva nå? Tenk på det. Minner ikke rutenettet på kort 11 deg om noe? Det er 4 rader à 6 ruter, som blir 24 til sammen ...

LØSNING

Leter du på innsiden av spillesken med spillet i rom 10, finner du følgende koordinater rett over lukeåpningen: **A/N, A/F og P/R**. Du kan nå fastsette tre ruter i rutenettet på kort 11. Rutene tilsvarende akkurat lukene i adventskalenderen. De tre koordinatene peker altså på luke 5, 8 og 2. Koden er derfor **582**.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:    Skriv tallet **11** i feltet på denne luka.

Hjelp

11. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Tre ord står med fet skrift på kalenderark «11. desember»: **skruene kobles sammen**. Du ser fire forskjellige skruer på veggene i rom 11, ordnet i en firkant. Du finner de samme skruene på baksiden av kalenderarket. Her er de ordnet i flere rader under hverandre, som i en helt bestemt rekkefølge. Prøv å mentalt «koble sammen» skruene i rommet etter disse sekvensene. Hva finner du?

Du trenger: mysteriekort K1–K3, kalenderark «11. desember», rom 11, spilllesken

2. HINT

Du skal mentalt sammenkoble skruene i rommet i rekkefølgen som står på kalenderarket. Hver linje gir deg da en geometrisk figur. Den første linja går fra krysset til streken, og deretter til stjernea. Dette utgjør en L-figur. Den neste linja gir deg en slags C-figur. Så hva nå? Har du lagt merke til at forbindelseslinjene på kalenderarket har tre forskjellige farger? Du finner de samme fargene på mysteriekort K1–K3. Dette betyr at den første linja gir deg en **rød** L-figur. Se på kort K3. Finner du en bokstav der som er innrammet av en slik figur? Skjønner du framgangsmåten nå?

LØSNING

Med hjelp av kort K1–K3 kan du oversette de geometriske figurene til bokstaver. På kort K3 er for eksempel bokstaven L innrammet av en rød L-figur. Den røde C-lignende figuren tilsvare bokstaven O på samme kort. Oversetter du alle linjene på samme måte, får du ordet «LOMMEUR».

Du finner et lommeur på undersiden av adventskalenderen. Viserne peker på romertallene 2, 4 og 6. Hvis du er i tvil om rekkefølgen, anbefaler en pil øverst på urskiva at du går i retning med klokka. Koden er altså **2 4 6**.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:  Skriv tallet **12** i feltet på denne luka.

Hjelp

12. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Du fant fire puslebrickar i rom 12. Hva ventar du på?
Hva kan disse brickene danne? Kan det være konturene til forskjellige dyr?
Og er det ikke steintavler med dyr i rom 12?

Du trengjer: 4 mystiske gjenstander «puslebrickar», kalenderark «12. desember», rom 12

2. HINT

Du kan helt klart lage interessante figurer av puslebrickene. Det er lettere hvis du alltid konsentrerer deg om en bestemt farge. Du kan enkelt lage en marihøne av de oransje områdene. Det passer, for i rom 12 kan du se en steintavle til venstre med en marihøne med lignende form. Den er ved siden av tallet 7. De gule områdene kan danne en snegle. Og hva med de brune? Hvis du legger dem i en firkant, får du en kanin, men det vil du angre på senere ...

LØSNING

Du kan lage en marihøne av de oransje områdene. Da får du kodetall 7. De gule områdene kan danne en snegle, som gir deg tallet 4 i rommet. Du skal ikke legge de brune områdene i en firkant, men heller legge dem på rad. Da får du en fin krokodille og kodetall 3. Rekkefølgen på tallene gis av de fargede puslebrickene på kalenderark «12. desember»: først brun, så gul, så oransje. Koden er altså 3 4 7.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden.
Du kommer til luka med disse symbolene:
Skriv tallet 13 i feltet på denne luka.



Hjelp

13. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Vi går til romhopp-navigasjon! Før du setter i gang, løser du kalenderark «13. desember» og den påfølgende siden fra historieboka og setter dem sammen til et sammenhengende panoramabilde. Resten står oppført trinn for trinn på mysteriekort L1 og L2. Nå skal du plassere kontrollpanelet på den hvite rammen som du ser på panoramabildet. Hvor har du lest ordet «kontrollpanel» før? Finner du også startposisjonen? Finn romskipet deres på spilllesken.

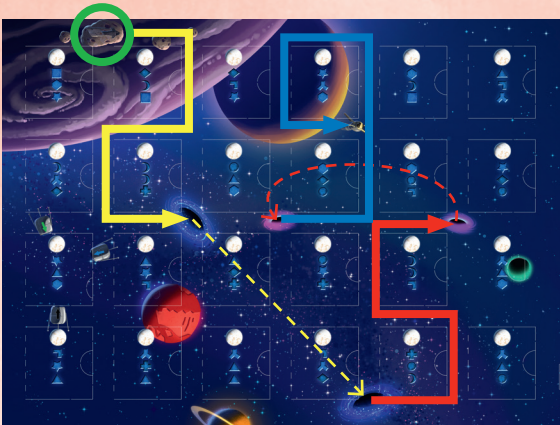
Du trenger: mysteriekort L1-L3, kalenderark «13. desember» og påfølgende side, kodetabell, spilllesken, penn

2. HINT

Kodetabellen er også kontrollpanelet. Legg den nøyaktig på den hvite rammen. Har du funnet startposisjonen? Romskipet deres står parkert skrått under og til venstre for luke 5. Følg nå flyveprotokollen på mysteriekort L3. Dette gjøres ved å stille inn tallene i kodetabellen. Begynn med det første tallet: rød remse på 5, blå på 7 og gul på 0. På hva peker målskiene ytterst på koderemsene? Pass på at kodetabellen dekker den hvite rammen presist, så du får riktig avlesning. Nå vet du hvordan romskipet flyr mellom lukene. Å fly rett fram betyr forresten ett «steg» fram til neste krysningspunkt. Å ta til høyre betyr å svinge 90° og fly ett steg. Forstått? Ha en trygg flytur. Det er best å tegne flyvebanen på kalenderen med penn.

LØSNING

Følg du hele flyveprotokollen, vil romskipet gå mellom lukene langs snirklete baner. Hvis skipet flyr inn i et ormehull, kommer det ut av et likt ormehull et annet sted. Tegn banen med penn. Når du har kommet til enden, ser du på banen. Linjene danner tall. Fra venstre til høyre kan du lese koden **5 6 2**.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:  Skriv tallet **14** i feltet på denne luka.

Hjelp

14. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Greit, neste punkt på programmet ... Klaus' teleskop må settes sammen. Mysteriekort M1 viser deg hvordan du setter det sammen, og hvor du skal plassere det. Løsne kalenderark «14. desember» fra historieboka, rull det sammen og fest det med bindersene. Sett deretter teleskopet i rom 14 i henhold til teksten «topp» og «bunn». Diktet på mysteriekort M2 forteller deg hvordan du går videre. Det nevner mysteriekort som finnes «på undersiden». Så se etter dem, da!

Du trenger: mysteriekort M1 og M2, 2 mystiske gjenstander «binders», kalenderark «14. desember», rom 14, spilllesken

2. HINT

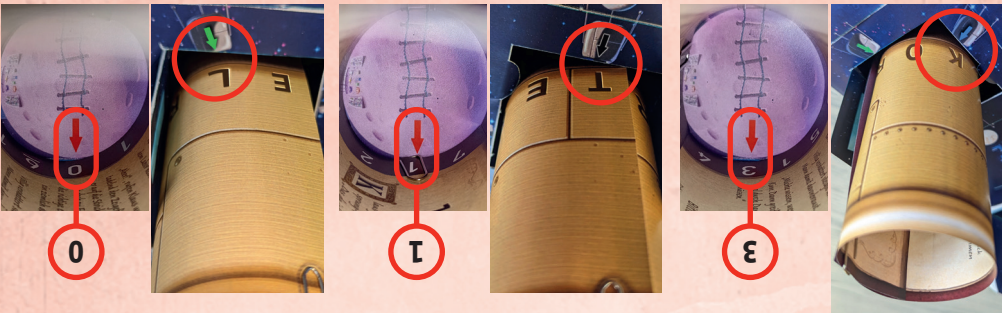
På undersiden av spilllesken finner du tre eksempler på mysteriekort med bokstavene K, T og L. Til forskjell fra på vanlige mysteriekort er noen av disse bokstavene trykt i farger. Det er en blå **K**, en svart **T** og en grønn **L**. Når du setter teleskopet i rom 14, legger du helt sikkert merke til de tre satellittene som svever rundt Iuka og har fargede piler – blå, svart og grønn. Dette er ingen tilfeldighet. Når teleskopet er satt i rommet, befinner bokstavene rundt teleskopet seg på nivå med pilene. Hvis du ser gjennom teleskopet, peker en rød pil i bunnen på ett av flere hvite tall. Ser du alt i riktig perspektiv nå?

LØSNING

Sett teleskopet i rom 14. Vri det først slik at den blå pila peker på bokstaven K på utsiden. Se gjennom teleskopet, så ser du at den røde pila peker på tallet 3. Deretter vrir du teleskopet slik at den svarte pila peker på T-en, så ser du tallet 1 på insiden.

Merk: Det er mulig at bindersene delvis skjuler tallet. Hvis du anbringer den største buen av bindersene på insiden når du fester den, skal det bli lettere å lese.

Vri teleskopet en siste gang slik at den grønne pila peker på L-en, så ser du tallet 0 på insiden. Rekkefølgen følger bokstavene på undersiden av spilllesken fra venstre mot høyre. Koden er altså **3 1 0**.



Still inn koden i kodelabelen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til Iuka med disse symbolene:  Skriv tallet **15** i feltet på denne Iuka.

Hjelp

15. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Å huff, så mye skrot, og du må rydde unna alt. Spørsmålet er hvordan og hvor? Teksten på mysteriekort N1 gir deg verdifulle ledetråder. Ved første øyekast virker klaus' forklaringer lite nyttige. Men bare se på ordene som står i kursiv. Hjalp det? Og la du merke til skroten som ligger på gulvet i rom 15? Det ser ut som en av lukene og har en rekke tall på seg.

Du trenger: mysteriekort N1, rom 15, spilllesken

2. HINT

Har du lagt merke til at det er vrakdelar på innsiden av flere av lukene, nærmere bestemt luke 1, 2, 6, 7, 10, 11, 13, 14 og 15? Men hva skal du gjøre med den informasjonen? Ordene i kursiv på mysteriekort N1 blir til sammen: «Sett skrapet på lukene rett opp. Lukk ett øye. Se på esken.» Så åpne alle lukene nevnt over (og ingen andre) og sett dem rett opp, loddrett. Finn så et godt sted å se på esken fra.

LØSNING

Sett de 9 lukene med nummer 1, 2, 6, 7, 10, 11, 13, 14 og 15 rett opp. Alle andre luker skal være lukket. Lukk nå det ene øyet og se på spilllesken skrått fra siden. Hvis du ikke ser noe, må du bytte perspektiv. Flytt hodet lavere eller høyere, mot venstre eller mot høyre, til du finner riktig vinkel. Hvis esken ligger relativt flatt og du ser på den skrått fra venstre, danner vrakdelene på de loddrette lukene et helhetsbilde. Du kan se figuren av tre tall.

Koden er 7 5 9.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:    Skriv tallet 16 i feltet på denne luka.

Hjelp

16. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

MERK: Er du ikke musikalsk i det hele tatt og synes denne gåten er for vanskelig? Ikke noe problem! Løs den ultimate erstattingsgåten isteden. Du finner den på nest siste ark i denne hjelpeboka.

For en sang, ikke sant? Det fine er at du ikke trenger å kunne spille noe instrument. Du trenger ikke å kunne teksten så godt heller. Du trenger bare en følelse for melodien og rytmen. Nynn melodien! Hvor lenge holder du hver tone? Kort, middels eller lenge? Hint: For eksempel nynner du begynnelsen av «Last Christmas» slik: «Hmmm hmm hmm», altså én lang og to middels lange. Forstår du? Hvis du nynner nøyaktig, kan du enkelt legge de fire mystiske «julesang»-gjenstandene i riktig rekkefølge.

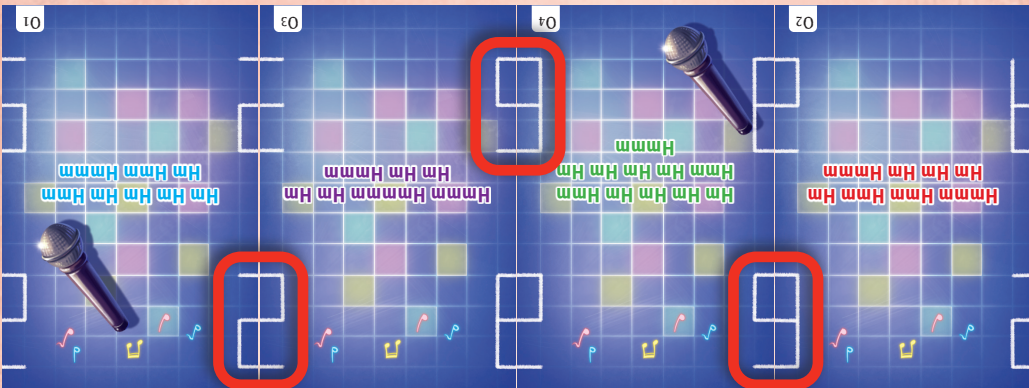
Du trenger: 4 mystiske gjenstander «julesang», kalenderark «16. desember»

2. HINT

Nynn melodien til «Last Christmas» og sammenlign rytmen med «hm»-ene av forskjellig lengde på de mystiske gjenstandene. Slik kan du legge dem i riktig rekkefølge. De mystiske gjenstandene ser forresten ut som mystiskekort og er beleilig merket 01–04. Som du sikkert skjønnte fra første hint, begynner sangen med 02. Så kommer 04, deretter 03 og til slutt 01. Legg dem ved siden av hverandre i den rekkefølgen.

LØSNING

Du sorterte de mystiske gjenstandene riktig: 02, 04, 03, 01. Legg dem tett inntil hverandre, og se på de hvite linjene på kantene. Tre steder vil du se at de passer sammen og danner tall. I leseretning får du da koden 6 6 2.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:  Skriv tallet 17 i feltet på denne luka.

Hjelp

17. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

På baksiden av kalenderark «17. desember» finner du mange ødelagte klokker. Det er faktisk 12 displayer, så hvert av dem skulle vist en hel time fra 01:00 til 12:00. Intet klokkeslett vises to ganger, og alle grønne dioder fungerer og lyser riktig. Alt du trenger å gjøre, er altså å tegne inn de manglende diodene. Men hvilke mangler hvor? Hvis du er usikker på hvordan digitaltall ser ut, kan du ta en titt i rom 17.

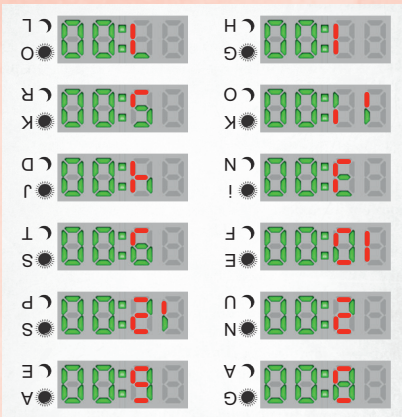
Du trenger: mysteriekort P1, rom 17, kalenderark «17. desember», penn

2. HINT

For å finne alle klokkeslettene må du bruke elimineringsmetoden. Forutsatt at alle de tente diodene er riktige, er det bare ett display der 1:00 «passer», nemlig den nederst til venstre. Tegn inn diodene. Nå gjenstår bare én mulighet for 4:00. Du kan altså trinvis tilordne og fullføre klokkeslettene etter hverandre. Vi anbefaler forresten følgende rekkefølge: 1, 4, 7, 11, 3, 5, 9, 2, 12, 6, 8 og til slutt 10. Se på mysteriekort P1 når du har fullført alle tidspunktene. Kortet forteller deg hvilke bokstaver du skal lese nå.

LØSNING

Når du har tegnet inn klokkeslettene, ser løsningen omtrent slik ut:



Nå skal du gå gjennom klokkeslettene i rekkefølge og skrive ned én av de to bokstavene som står ved siden av. Mysteriekort P1 forteller deg at fra 1:00 til 6:00 skal du skrive bokstaven ved siden av månen, og fra 7:00 til 12:00 bokstaven ved siden av sola. Dette vil gi deg H-U-N-D-R-E-O-G-S-E-K-S. Koden er derfor **106**.
Still inn koden i kodedatabellen og følg deretter pilene på baksiden.
Du kommer til luka med disse symbolene: 
Skriv tallet **18** i feltet på denne luka.

Hjelp

18. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Disse stjernerne – altså **nøyaktig** disse stjernerne – skinner ikke sterkt forra og bakfra! Hva prøver mysterie kort Q2 å fortelle oss? Særlig når man tenker på at bare én stjerne vises på kortet, mens teksten nevner flere. Det må være flere slike stjerner et sted. Kan du finne dem? Kanskje på spilllesken?

Du trenger: mysterie kort Q1 og Q2, spilllesken

2. HINT

Den sekstaktede stjernen på mysterie kort Q2 lyser påfallende sterkt. Nettopp slike stjerner skinner også på lokket til spilllesken, både foran og bak. Interessant – akkurat som om de var speilet på begge sider! Kan du kontrollere om de **alle** er på riktig sted på begge sider av lokket? Du finner sikkert noen uregelmessigheter. Deretter er det nok lurt å ta en titt på mysterie kort Q1. Forresten: Det finnes tre stjerner på forsiden av lokket som ser litt annerledes ut enn den på kortet, mer som et kryss. De stjernerne er vi ikke interessert i.



Faktisk kan du se tre slike sekstaktede stjerner på **insiden** av eske lokket som det ikke finnes motsykker til på **utsiden**.

Dette er de tre stjernerne:

Med andre ord mangler det en motsvarende stjerne tre steder på utsiden. Det blir altså

her:



Sammenlign nå disse tre stedene med mysterie kort Q1, og finn ut hvilken tallrute de manglende stjernerne skulle vært i. Kortet har et forminskjet bilde av eske lokket – selvsagt uten kaninen som suser forbi. De manglende stjernerne er i segment 9, 8 og 5. Rekkefølgen «mellom – lav – høy» gir koden **8 5 9**.

Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden.

Du kommer til luka med disse symbolene:



Skriv tallet **19** i feltet på denne luka.

Hjelp

19. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Du skal reparere hovedkortet ved å kortslutte noen kontakter på det. Se på baksiden av kalenderark «19. desember», og klipp forsiktig ut hovedkortet langs den stipledede linja. Ta så en nærmere titt på hovedkortet. Det har mange kontakter i forskjellige farger, som alle forekommer parvis. Interessant! Du finner de samme kontaktene på mysteriekort R1.

Du trenger: mysteriekort R1 og R2, kalenderark «19. desember», saks

2. HINT

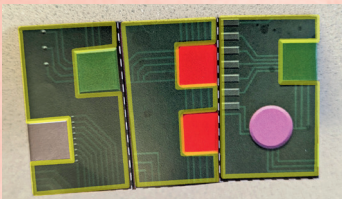
Informasjonen på mysteriekort R1 ser ut til å være en bretteveiledning. Spørsmålet er bare hva du skal brette først. Du trenger ikke å følge alle trinnene på kortet, bare visse trinn. La du merke til at hver bretteinstruks står ved siden av en bokstav? Mysteriekort R2 har også bokstaver. De to mysteriekortene henger sikkert sammen. Har du noen tanker om hva du kan brette trinn for trinn? Hvis du er fornøyd med arbeidet ditt, så se på det på litt avstand. Da vil du nok se koden.

LØSNING

Ordet PANG på kort R2 viser hvilke bretteinstruks du skal følge etter hverandre på kort R1: først linje P, deretter A, så N og til slutt G.

P:	●	pa	&	●	pa	●	pa
A:	■	pa	&	■	pa	■	pa
N:	★	pa	&	★	pa	★	pa
G:	■	pa	&	■	pa	■	pa

Hvis du breter hovedkortet nøyaktig i henhold til instruksene, vil resultatet se omtrent slik ut. Hvis du ser på det fra riktig side og på avstand, kan du se konturene til tallene 9, 3 og 5. Koden er 9 3 5.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:  Skriv tallet 20 i feltet på denne luka.

Hjelp

20. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Ok, så du må blande ingredienser for å lage drivstoff. Hyllene med flere slags rosa, gule og grønne ingredienser ser du på kalenderark «20. desember». Spørsmålet nå er: Hvilken av dem trenger du og i hvilken rekkefølge? Mysteriekort 51 og 52 vil hjelpe deg med dette. Framfor alt er fargekartet på kort 51 interessant. Det har like mange rader og ruter som hver av reolene – og de samme fargene. Ordet «start» står skrevet i den rosa ruta øverst til venstre.

Du trenger: mysteriekort 51 og 52, kalenderark «20. desember»

2. HINT

Du begynner å samle ingredienser på start-ruta på kort 51. I henhold til fargekartet skal du se på den rosa reolen først. I hylla øverst til venstre finner du en pil. Ifølge kort 52 følger du pilene til du kommer til et beger, i dette tilfellet det rosa 8-begeret. Hva nå? Nå trenger du fargekartet igjen. Der finner du fargen på den hylla du nettopp kom til. Resten er lett, ikke sant? Samle ingrediensene, og vær oppmerksom på at tre av dem ser ut til å være spesielt viktige.

LØSNING

Du begynner letingen i den rosa reolen og følger pilene til det rosa 8-begeret på øverste rad tredje hylla fra venstre. Fargekartet forteller deg at du nå skal fortsette i den gule reolen. Her følger du også pilene, til det gule 5-begeret. Her bytter du til den grønne reolen, og så videre. Noter alle begrene du passerer til du kommer i mål. Du kommer til begrene i denne rekkefølgen:

8, 5, 6, 9, 4, 0, 7, 2, 1, 4, 3

For koden trenger du det første rosa begeret (8) du kommer til, så det tredje gule (7) og til slutt det andre grønne (4). Koden er 8 7 4.

Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:



Skriv tallet 21 i feltet på denne luka.

Hjelp

21. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Nå kreves ekte håndverk. For å aktivere varmeskjoldet må du installere erstatningsspakene som klaus har skåret ut i cockpitten. Du finner de store spakene og et verktøy for forboring i rom 21. Men hvor er cockpitten? Har du ikke vært der før? Ser ikke de grønne rundingene kjente ut?

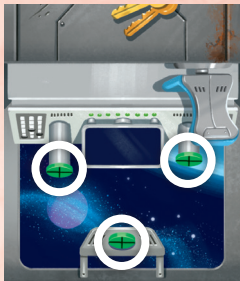
Du trenger: verktøy «tegnestift», 3 mystiske gjenstander «spakene», 3 mystiske gjenstander «klær», kalenderark «21. desember», rom 2, spilllesken

2. HINT

Cockpitten befinner seg i rom 2. På dashbordet finner du de tre grønne feltene. Nå må du passe godt på. Stikk forsiktig(!) tegnestiften inn og «bor» et hull i midten av hver grønne runding. Pass på fingrene! Ferdig? Med litt kraft dytter du deretter en spak inn i hvert av de små hullene. Begynte du å svette av alt det harde arbeidet? Uansett bør du henge klærne pent opp så klaus ikke klager. Om du bare kunne finne et sted å henge dem...

LØSNING

Hvis du har stukket spakene godt inn i dashbordet i cockpitten, har du automatisk laget noen klesknagger. Hvor da? Jo, på undersiden av spilllesken, for det er der tuppene av spakene stikker ut. Der kan du nå henge de tre klesplaggene. Lappen på kalenderark «21. desember» forteller deg riktig rekkefølge. Så hvor finner du nå koden? Har du hengt opp klærne? Da peker «spissen» av hvert plagg akkurat på et siffer på kodelappen som er trykt der. Skjerfet peker på tallet 1, buksene på 6 og hanskene på 6. Koden er derfor **1 6 6**.



Still inn koden i kodelappen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:  Skriv tallet 22 i feltet på denne luka.

Hjelp

22. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Jula nærmer seg, så det er på tide å pakke inn en gave! Ta de røde gavebåndene og bruk dem til å «pakke inn» spilllesken. Knyt den ene loddrett og den andre vannrett rundt esken slik at de krysser hverandre på oversiden. Pass på at du knytter dem stramt, men ikke FOR stramt. Du må fortsatt kunne skyve begge båndene rundt på esken. Har du sett de tydelige stjernene på lokket? Ifølgte mysteriekort T1 er de de idelle kryssningspunktene for gavebåndene.

Du trenger: mysteriekort T1 og T2, 2 mystiske gjenstander «gavebånd», 1 mystisk gjenstand «pergamentpapir», spilllesken

2. HINT

Juster båndene slik at de møtes nøyaktig på en av de kryssformede stjernene på lokket. Begynn med stjernene helt til høyre slik det står på mysteriekort T2. Har du gjort det? Da skal båndene også krysse hverandre på undersiden av spilllesken på et bestemt punkt. Pass på at båndene går rett og ikke på skrå langs kantene. Så skal du gjøre noe lurt med pergamentpapiret ved krysset på undersiden, noe som har med de røde hjørnene på kort T2 å gjøre.

LØSNING

Disse hjørnene blir selvsagt dannet av de røde gavebåndene. Båndene deler undersiden av esken inn i fire kvadranter. Bildet av det røde hjørnet på kort T2 forteller deg i hvilken kvadrant du skal legge pergamentpapiret. Det er tre hjørner – A, B og C – som tilhører de tre stjernene på lokket. Dette betyr: Først skal båndene krysse hverandre i stjernene helt til høyre på lokket. Du snur esken, og legger papiret i nedre venstre kvadrant ifølge rødt hjørne A. Nå kan du se en hvit «flekke» gjennom papiret – en hvit ugle. I denne hvite flekken ser du tallet 4. Sett deretter krysset i andre stjerne fra høyre, og legg papiret mot rødt hjørne B (øvre venstre). I den hvite raketten ser du tallet 5. Gå til den tredje stjerna, og legg papiret mot rødt hjørne C (øvre høyre). På astronautens hvite drakt ser du tallet 7.

Koden er **457**.



Still inn koden i kodelabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:



Skriv tallet **23** i feltet på denne luka.

Hjelp

23. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Situasjonen er alvorlig. Du må snart aktivere gjør-det-selv-airbagen du fant i rom 23. Veiledningen på kalenderark «23. desember» forteller hvordan du gjør det. Du finner kanalen på venstre side på adventskalenderen. Resten er greit, ikke sant?

Du trenger: kalenderark «23. desember», rom 23,
1 mystisk gjensand «gjør-det-selv-airbag», spilllesken

2. HINT

Åpne kanalen, sett inn airbagen, og blås forsiktig inn luft. Hold den godt fast så den ikke faller ned i kanalen! Hold et øye med rommene ved siden av, så ser du snart – nemlig i rom 23 – et skjult budskap. Det står noe der om en bestemt planet som revner i to. Du finner denne planeten øverst på adventskalenderen. Hvordan kan den revne i to? Kanskje du bør hjelpe til. Bare gjør det!



Når du fyller airbagen i kanalen med luft, blir sideveggen i rom 23 ved siden av trykt ut. På baksiden av veggen ser du da et hemmelig budskap. Nå må du ta affære igjen. Planeten du leter etter, befinner seg akkurat i overgangen mellom insiden av lokket og kalenderen med lukene.



Riv lokket fra esken langs hele bredden slik at planeten blir delt! Nå kan du se inn i esken fra oversiden, så ser du den skjulte luke 24 der. For denne gåten trenger du ikke legge inn noen kode i kodetabellen. For en gangs skyld vet du allerede hvor neste luke er. Men les kalenderark «24. desember» før du åpner luka.

Hjelp

24. desember

LØSNING

For å se løsningen blar du arket helt om.



2. HINT

For å se andre hint bretter du arket igjen opp til den blå linja.



1. HINT

For å se første hint bretter du den nedre kanten av arket opp til den gule linja.



1. HINT

Hvis du åpner den skjulte luke 24, finner du veien til målstreken i det intergalaktiske løpet. Den er innen rekkevidde. Men først må du fullføre en siste oppgave, og deretter vent en liten belønning på deg. For å gjøre dette må du åpne alle de 24 lukene **samtidig**. Hva kan det bety?

Du trenger: skjult luke 24, spilllesken, penn

2. HINT

Å åpne alle 24 luker samtidig betyr følgende: Åpne opp hele oversiden med alle de 24 lukene slik at du kan se inn i alle rommene. Du skal se på ryggen mellom rommene. Husker du hvilket rom du besøkte først? Gå tilbake til rom 1 og se på ryggen like til venstre for den. Der er det skjult en bokstav. Besøk rommene i riktig rekkefølge og skriv ned bokstavene du finner.

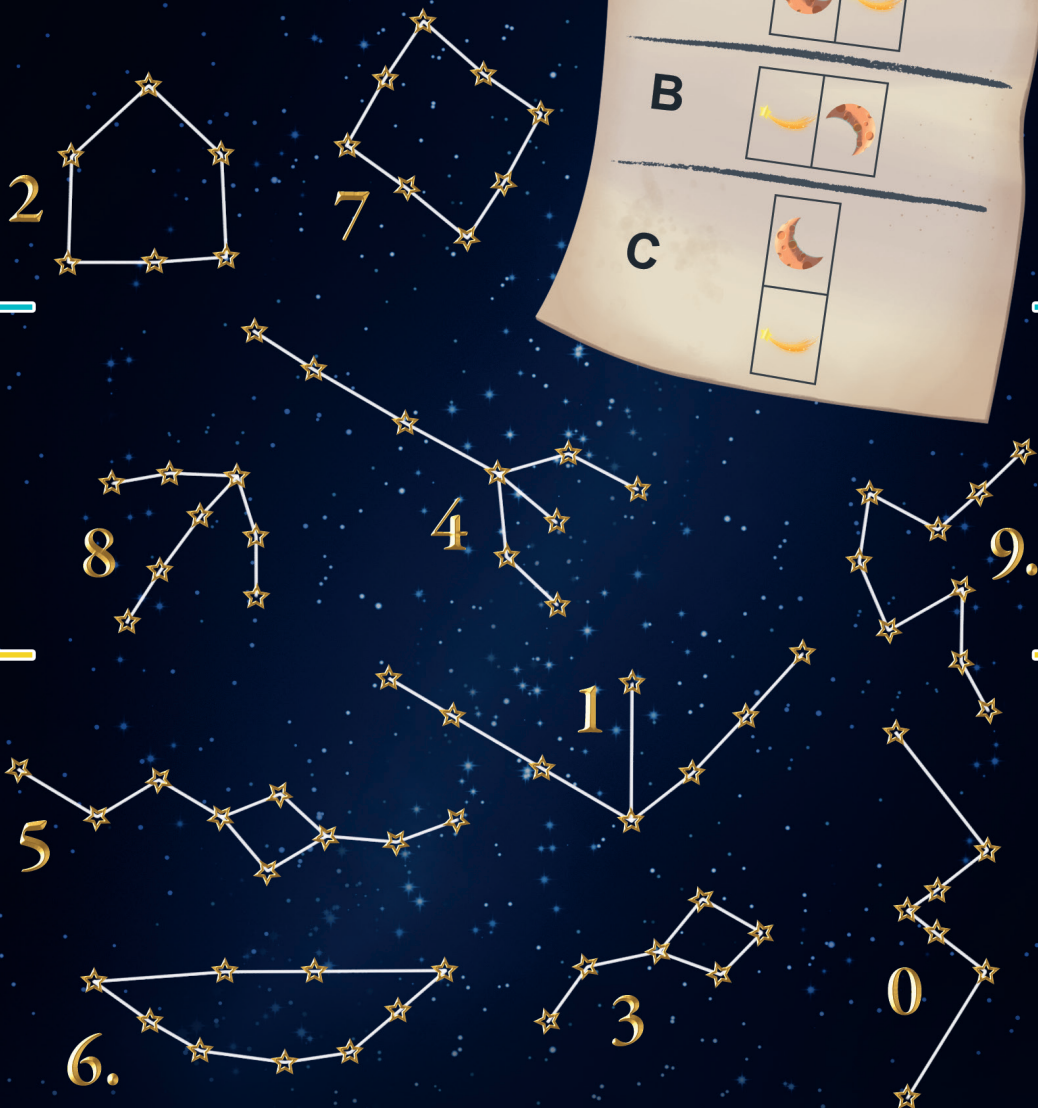
LØSNING

Hvis du besøker alle rommene om igjen i kronologisk rekkefølge og skriver ned alle bokstavene som står på ryggen til venstre, får du følgende budskap:
TA ALLTING OPP AV SPILLESKEN.

Hva venter du på? Gjør som det står! Alt må ut – det er den eneste måten å finne belønningen på. Helt i bunnen av esken finner du et ark med klistermerker, suvenirer fra eventyret du har opplevd.

Vi vil gratulere deg på det aller hjerteligste. Du har gjort en fremragende prestasjon!
Nå lurer du sikkert på hvordan historien om det intergalaktiske løpet ender. Da kan du ta historieboka og lese slutten.

Den ultimate ERSTATNINGSGÅTEN



Du kan finne hintene for denne gåten på baksiden av dette arket. Brett arket opp som vanlig for å finne riktig hint. De små gule og lyseblå linjene på kantene av siden viser hvor du skal brette – gul er første hint, og blå er andre hint. Løsningen finner du i den lyserøde delen. Hvorfor er dette den «ultimate» erstatningsgåten? Fordi den kan erstatte to forskjellige gåter. Løser du den som erstatning for **gåte 8**, kan du bare begynne. Hvis du bruker den som erstatning for **gåte 16**, må du også lese i den grønne ruta bak på dette arket. Viktig: Ikke kast gåten etter å ha løst den, du kan fortsatt ha bruk for den.

MERK: Bare les i denne grønne ruta hvis du bruker gaten som erstating for gate 16. I så fall må du nemlig endre på resultatet til slutt: Legg 2 til det andre og tredje sifferet du fant, så har du den endelige koden.

1. HINT

Denne gaten har tilsynelatende noe med stjernebilder å gjøre. På forsiden av dette arket ser du mange femtakkede stjerner i forskjellige nummereerte oppstillinger. De samme stjernene finner du på baksiden av de to bøkene. Dette er ingen tilfeldighet.

Du trenger: nest siste ark i hjelpeboka, baksiden av både historieboka og hjelpeboka

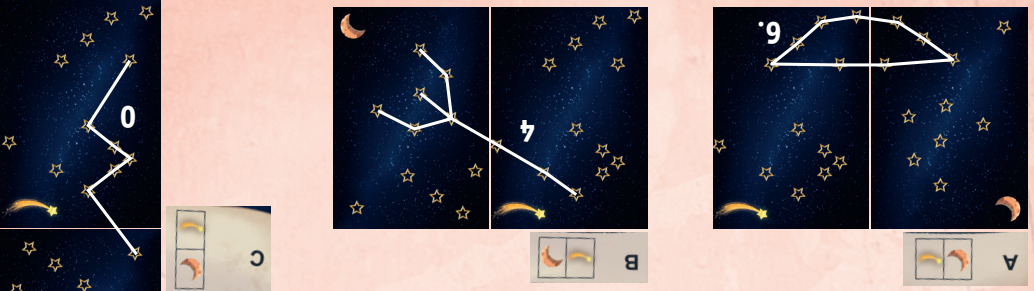
2. HINT

Se på baksiden av de to bøkene. I tillegg til mange femtakkede stjerner har en av dem en halvmåne og den andre et stjerneskudd. Månen og stjerneskuddet vises også på papiret i erstatingsgaten. De to himmellegemene er plassert ved siden av hverandre på tre forskjellige måter (A, B og C). Kan du legge bøkene på samme måte?

Da kanskje du kjenner igjen visse stjernebilder.

LØSNING

Legg baksiden av bøkene ved siden av hverandre som foreslått av papiret. For A legger du hjelpeboka til venstre og historieboka til høyre. Da kan du se at stjernebildene på tvers av bøkene, nemlig nummer 6. For B må du snu hjelpeboka opp ned og legge den til høyre for historieboka. Du ser da stjernebildet 4. For C legger du bøkene over hverandre og ser da stjernebildet 0. Koden er derfor 640.



Still inn koden i kodetabellen og følg deretter pilene på baksiden. Du kommer til luka med disse symbolene:    Skriv tallet 9 i feltet på denne luka.

MERK: Hvis du løste denne gaten som erstating for gate 16, må du legge 2 til det andre og tredje sifferet i koden. Koden er derfor 662. Du kommer til luka med disse symbolene:    Skriv tallet 17 i feltet på denne luka.