
 öffnen und auf  tippen,  
um Ideen zu erhalten

VERSPIELT:

## „EIN DREI ??? FAN vs. SKINNY NORRIS“

Ein Rätsel von [wildatheartandfreeinmind.com](http://wildatheartandfreeinmind.com)



Rätsel | Telefonlawine | Dunkelkammer | Victor Hugenay | Skinny Norris | Zahlenschloss  
knacken | ggf. Geschenke finden | Unterhaltung | Schwierigkeit: leicht | Kindergeburtstag

# H i n w e i s e   f ü r   d e n   S p i e l l e i t e r

## G E S A M T Ü B E R B L I C K

### Vorbereitungszeit für den Spielleiter

ca. einen halben Tag

### Schwierigkeit

leicht, auch für Kinder geeignet

### Spieler

Detektiv (Geburtstagskind)  
Skinny Norris (Mitspieler)  
Person am Telefon  
Spielleiter

### UTENSILIEN

Skinny Norris T-Shirt  
Fotos  
Kiste mit Zahlenschloss  
Hinweise, Brief usw. (siehe Download)  
Lupe  
Stift/Kreide für ?-Markierungen  
Notizblock/Stift  
ggf. Geschenke

### Story und Ziel

Das Ziel ist vor allem ein lustiges Rätsel für ???-Fans zu veranstalten. Eine von dir ausgewählte Person wird von Skinny Norris und Victor Hugenay an der Nase herum geführt. Alles beginnt mit einem Brief von den drei Fragezeichen, die den Fan-Detektiv um Hilfe bitten. Das Rätsel ist unterteilt in 3 Phasen: Der Super-Papagei | Die Telefonlawine | Die Dunkelkammer. Der ???-Fan erhält während dessen immer wieder kleine Hinweise und Rätsel, trifft Skinny Norris und findet ggf. immer wieder Geschenke.

Als gelöst gilt das Rätsel sobald die Zahlenkombination gefunden und die von Skinny Norris übergebene Kiste geöffnet wurde. Allerdings stellt sich letztlich alles als Täuschung heraus. Die Länge des Spiels ist variierbar, da die Hinweise nicht unmittelbar aufeinander folgen müssen.



### Deine Aufgabe als Spielleiter

Der Spielleiter hat die Aufgabe, alle Vorbereitungen zu treffen, alle nötigen Helfer zu informieren und mit entsprechendem Material auszustatten. Den genauen Ablauf, die Vorbereitungen inkl. Checkliste für den Spielleiter sowie die Hinweise als Vorlagen finden sich auf den folgenden Seiten.

## A B L A U F

### EINLEITUNG

Detektiv bekommt Brief per Post



Der Brief dient als Einleitung für das Spiel. In diesem Moment kann der Detektiv damit noch nicht viel anfangen.

✂ Brief als Vorlage im Anhang

In dem Brief ersuchen Die ???-Fragezeichen die Hilfe des Fans und schicken ihm/ihr den ersten Hinweis:

**„Ich bin Blackbeard der Pirat! Meinen Schatz vergrub ich in finsterner Nacht, wo die Toten halten ewig Wacht. Johoo - und ne Buddel Rum!“**

Diesen Satz sollte sich der Detektiv merken oder den Brief bereit halten bis das Spiel beginnt.

### I. DER SUPER-PAPAGEI

Da guckst'de in die Röhre,wa?



Am Tag der Geburtstagsfeier wird der Detektiv von Skinny Norris angerufen. Skinny schließt das Gespräch mit einem weiteren Zitat, welches den Detektiv auffordert nach einer Röhre (=Ofen) zu suchen.

★ Ggf. Bluetooth Box im Ofen verstecken und Intro der drei ??? abspielen, sobald Detektiv den Ofen öffnet.

**Skinny Norris:** „Was sagt Blackbeard?“ (Zitat aus dem Brief)

**Detektiv:** „Ich bin Blackbeard der Pirat! Meinen Schatz vergrub ich in finsterner Nacht, wo die Toten halten ewig Wacht. Johoo - und ne Buddel Rum!“

**Skinny Norris:** „Korrekt. Nächster Hinweis du Möchtegerndetektiv: „Ich hab noch jeden reingelegt! Da guckst du in die Röhre, wa?“

Detektiv findet Hinweis 1 + Ausrüstung (Rucksack) im Ofen durch den Hinweis „**Röhre**“.

✂ Hinweis 1 als Vorlage im Anhang

Hinweis 1 weist auf die versteckten Fragezeichen auf dem Weg und ggf. auf das Ziel hin

(★ Spiel kann auch ohne die Angabe eines Ziels, z.B. zu Hause gespielt werden). Der Detektiv folgt den Fragezeichen und findet Hinweise 2.

## II. DIE TELEFONLAWINE

### Ein Treffen mit Skinny Norris

Hinweis 2 erhält der Detektiv an einem mit Fragezeichen markiertem Ort.

🔗 Hinweis 2 als Vorlage im Anhang

Hinweis 2 weist auf eine für den Detektiv bekannte Person hin. Mit dem Anruf des Detektivs bei der Person gerät dieser in eine Reihe erfolgloser Telefonate. Letztlich ruft Skinny Norris aber zurück und vereinbart ein Treffen, um den nächsten Hinweis zu übergeben.



**Person am Telefon:** „Da kann ich dir leider nicht weiterhelfen. Das einzige, womit ich dir behilflich sein kann, ist diese Telefonnummer «Telefonnummer eines Freundes des Detektivs, von dieser Nummer wurde allerdings auf Skinny umgeleitet».“

**Umleitung auf Skinny Norris:** „Was fragst du mich? Ruf doch «Nummer führt zu einer Mailbox, auf die Skinny Norris spricht» an!“

**Mailboxansage:** Skinny Norris lockt Detektiv mit einer falschen Nummer auf die falsche Fährte. «Beliebige Nummer»

**Skinny ruft Detektiv an:** „Lass uns treffen, aber komm allein und bring etwas zum Tauschen mit! Vielleicht kann ich dir ja doch helfen! Der Treffpunkt ist «individuell festzulegen!».“



Skinny und der Detektiv treffen sich.

**Skinny Norris übergibt gegen ein beliebiges Tauschgut den nächsten Hinweis in Form von einer verschlossenen Kiste mit Zahlenschloss und Hinweis 3.**

## III. DIE DUNKELKAMMER

### SIEH GENAU HIN, DES RÄTSELS LÖSUNG IST IN DEN FOTOS DRIN

Hinweis 3 enthält einen Rätseltext sowie 3 Fotos auf denen jeweils die zwei fehlenden Zahlen für das Zahlenschloss zu sehen sind. Ggf. sind die Bilder noch mit Ritzen und Knicken etwas verschlechtert. Der Detektiv öffnet die Kiste und findet eine Nachricht in Form einer Visitenkarte von Victor Hugonay. Der Detektiv wurde leider erneut reingelegt. Das Spiel ist zu Ende.

🔗 Hinweis 3 als Vorlage im Anhang sowie Beispielfotos

🔗 Nachricht in Form von einer Visitenkarte von Victor Hugonay im Anhang



Der Rätseltext weist darauf hin, dass die **erste Zahl der Kombination 0** ist und die zwei fehlenden Zahlen auf den Bildern bei genauem Hinsehen zu finden sind.

Man kann sie mit bloßem Auge nicht so gut erkennen wie mit der **Lupe**. Die Zahlenkombination wird gefunden.