

EIN HISTORISCHES RÄTSELABENTEUR

Das Geheimnis von Aalholm

Die Suche nach dem verschwundenen Schlüssel



Für neugierige Leser von etwa 7 bis 11 Jahren

Das Geheimnis von Aalholm

Die Suche nach dem verschwundenen Schlüssel.

Zehn Kapitel, vierzig Rätsel und eine geheime Nachricht. Für etwa 7- bis 11-jährige; jüngere Kinder können gemeinsam mit einem Erwachsenen lesen.

Nach der überarbeiteten dänischen Ausgabe. Worträtsel, Buchstabencodes und Schlussnachricht wurden für Deutsch neu aufgebaut. Jede Aufgabe enthält alle nötigen Angaben.

Geschichte und Fantasie

Aalholm ist ein echtes dänisches Schloss mit einer langen Geschichte. Alfred, der Schatten, die Messingplättchen und unsere Begegnungen mit der Vergangenheit sind erfunden. Die Gespräche sind keine überlieferten Zitate.

Die Zahlen zu Fenstern, Kerzen, Patienten, Kisten und Temperaturänderungen wurden für die Rätsel erfunden. Spielkarten, Labyrinth und Zeichen sind keine historischen Pläne oder echten Familienwappen.

Sagen sind überlieferte Erzählungen. Eine aufgeschriebene Geistergeschichte beweist keinen Geist. Ein unbestätigter Tunnel ist weder ein bewiesener Tunnel noch unbedingt widerlegt.

Das ganze Abenteuer spielt im Buch. Gehe nicht unter eine echte Brücke, auf Eis oder in verschlossene Räume. Das Titelbild ist eine Fantasiezeichnung, keine genaue Ansicht von Aalholm.

Zehn Plättchen, ein Schlüssel

Der Archivschlüssel ist verschwunden. Du und Alfred müsst zehn Messingplättchen in zehn verschiedenen Zeiten finden. Das letzte Rätsel jedes Kapitels ergibt ein Wort und sagt dir, welche Buchstaben du behalten sollst.

Manche Plättchen liefern einen Buchstaben, andere mehrere. Zusammen verraten sie das Versteck des einzigen Schlüssels. Du sammelst Hinweise, keine Teile eines zerbrochenen Schlüssels.

Der Schatten will Namen und Erinnerungen auslöschen. Jedes gelöste Rätsel bewahrt eine Spur und öffnet den nächsten Teil der Geschichte.

Du kannst die Vergangenheit nicht ändern, aber helfen, sie in Erinnerung zu behalten.

Lesen, lösen, weitergehen

1. Lies eine Seite der Geschichte. Blättere um und löse das Rätsel. Danach geht die Geschichte weiter.
2. Die Aufgabe sagt dir, was du zeichnen, zählen, schreiben oder einkreisen sollst. In Buchstabenrätseln gilt: Ä = AE, Ö = OE, Ü = UE, ß = SS. Jeder geschriebene Buchstabe zählt einzeln.
3. Zähle beim vierten Rätsel eines Kapitels die Buchstaben der Antwort von links. Beispiel: Stelle 2 in HAUS ist A. Übertrage die verlangten Buchstaben in die bezeichneten Kästchen auf Seite 6.
4. 3a und 3b sind das erste und zweite Kästchen zu Kapitel 3. Auf Seite 87 ordnest du die Buchstaben nach diesen Zeichen, nicht nach Kapitelreihenfolge.
5. Tipps und erklärte Lösungen beginnen auf Seite 92. Lies zuerst den Tipp. Du darfst dir helfen lassen.

PDF: ausdrucken oder eine App mit Zeichenwerkzeug nutzen.
EPUB: auf einem Extrablatt schreiben; das Buch speichert keine Eingaben.

Sammele die gefundenen Buchstaben

01 Die Burg im Wasser

Beginn auf Seite 7

1a

1b

02 Der Vertrag im Turm

Beginn auf Seite 15

2a

2b

03 Die Burg der Königinnen

Beginn auf Seite 23

3a

3b

04 Unruhe am Tor

Beginn auf Seite 31

4a

05 Die Tür hinter der Tapete

Beginn auf Seite 39

5a

5b

06 Das Eis und das Gefangenenbuch

Beginn auf Seite 47

6a

07 Der geheime Code des Grafen

Beginn auf Seite 55

7a

7b

08 Der Bär und der königliche Zug

Beginn auf Seite 63

8a

09 Hufschläge im leeren Saal

Beginn auf Seite 71

9a

10 Der letzte Hammerschlag

Beginn auf Seite 79

10a

Die Burg im Wasser

Regen peitscht gegen Aalholms Mauern. In dieser Geschichte darfst du das alte Archiv besuchen. Doch vor der Tür wartet ein kleiner Nachtwächter. Seine Stiefel schweben über dem Boden.

„Ich bin Alfred und hüte die Erinnerungen des Schlosses. Jemand hat meinen Schlüssel genommen.“ Hinter ihm gleitet ein schwarzer Fleck über ein Schild. Die Buchstaben verschwinden.

Alfred öffnet eine Karte. „Zehn Zeiten, zehn Messingplättchen. Ihre Buchstaben zeigen das Versteck. Wir können Erinnerungen besuchen, aber nicht ändern, was wirklich geschah.“

Erfundene Gänge erscheinen auf dem Papier. Am Ende klopft es dreimal. „Zuerst zum Verlies. Zeigst du den Weg?“

Nächste Seite: Rätsel 1 - Der Weg zum Verlies.

Die Eisenkette

Du verlässt die gezeichneten Gänge. In einer Erinnerung sitzt der abgesetzte König Christoffer II. gefangen. Auf einer erfundenen Kette leuchten Rechenaufgaben. „Erst Zahlen, dann Buchstaben“, sagt Alfred. „Wir lösen den Code, ohne das Schicksal des Königs zu ändern.“

Ein Tropfen fällt durch seinen Hut. Er bemerkt deinen Blick. „Halte das Papier trocken. Mir macht das nichts.“ Du schiebst die Karte unter deine Jacke.

Nächste Seite: Rätsel 2 - Die Kette des Königs.

Die Kette des Königs

Rechne jede Aufgabe aus. Suche zum Ergebnis den Buchstaben im Alphabetcode. Lies die Buchstaben von oben nach unten. OE steht für Ö.

ALPHABETCODE · Beispiel: 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

10 + 1 =

Buchstabe:

22 - 7 =

Buchstabe:

15 ÷ 3 =

Buchstabe:

14 × 1 =

Buchstabe:

8 + 1 =

Buchstabe:

14 - 7 =

Buchstabe:

DEINE ANTWORT

1

2

3

4

5

6

Tipps und Lösungen: Seite 92. Versuche es zuerst selbst.

Das Wachs auf dem Brief

Die Kette gibt eine Papierspur frei. Ihr findet einen Brief mit der Jahreszahl 1330. Alfred erklärt, dass ein Brief aus diesem Jahr eine wichtige Quelle für Aalholms Geschichte ist. Euer Rätselbrief zeigt ein Gitter und Koordinaten. Das Wachs über einer verborgenen Inschrift wird erst weich, wenn das Wort gelesen ist.

Der Schatten greift danach. Du hältst die Laterne näher, und er weicht zurück. Alfred wartet, während du selbst den Weg durch die Kästchen suchst.

Nächste Seite: Rätsel 3 - Der Brief von 1330.

Der Brief von 1330

Lies die Koordinaten in der angegebenen Reihenfolge. Der Buchstabe nennt die Spalte, die Zahl die Zeile. Schreibe zu jeder Koordinate einen Buchstaben.

	A	B	C	D
1	M	F	I	Y
2	L	E	S	I
3	I	H	F	G
4	E	S	D	W

LIES IN DIESER REIHENFOLGE

B4 → A3 → A4 → D3 → A4 → A2

DEINE ANTWORT

1	2	3	4	5	6

Tipps und Lösungen: Seite 92. Versuche es zuerst selbst.

Das Rätsel in der Mauer

Das Wort lässt ein Siegel leuchten. Dahinter erkennst du ein Messingplättchen. Drei Sätze auf den Steinen beschreiben ein Wort. „Nutze alle Hinweise“, sagt Alfred. „Danach behalten wir die verlangten Buchstaben.“

Der Stein ist warm unter deiner Hand. Dahinter klickt es, als würde jemand ein Schloss ausprobieren. „Da ist etwas auf der anderen Seite“, flüsterst du. Alfred zeigt auf das Rätsel.

Nächste Seite: Rätsel 4 - Die sprechenden Steine.

Die sprechenden Steine

Löse das Rätsel. Schreibe ein Wort mit fünf Buchstaben.

Ich kann aus Steinen oder Ziegeln gebaut sein.

Ich kann eine Burg umgeben.

Ich bin keine Tür, aber eine Tür kann in mir sitzen.

DEINE ANTWORT

--	--	--	--	--

1 2 3 4 5

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 3, 4 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 1a, 1b deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 92. Versuche es zuerst selbst.

Der Vertrag im Turm

Das erste Plättchen wärmt deine Hand. Du trägst seine Buchstaben ein. Ein Lichtstreifen führt zu einem Turm, dessen Tür sich öffnet.

Dahinter sitzen drei Schreiber mit einem Schreibrohr, einem Kohlestift und einer Gänsefeder. Sie bewahren eine wichtige Vereinbarung mächtiger Männer: einen Vertrag.

Der Schatten streicht über den Tisch. Namen verschwinden von den Dokumenten. „Finde den Verfasser des Vertrags“, sagt Alfred. „Sonst retten wir das falsche Papier.“

Drei Hinweise liegen beim Tintenfass. Du liest, während sich ein schwarzer Finger dem Pergament nähert.

Nächste Seite: Rätsel 5 - Wer schrieb den Vertrag?.

Wer schrieb den Vertrag?

Lies alle drei Hinweise. Kreise den Schreiber ein, der den Vertrag geschrieben hat.

1. Der Vertrag wurde mit der Gänsefeder geschrieben.
2. Esben benutzte weder das Schreibrohr noch den Kohlestift.
3. Mikkell benutzte das Schreibrohr. Jeder Schreiber hatte ein anderes Werkzeug.

☐ MIKKEL

☐ ESBEN

☐ JENS

Tipps und Lösungen: Seite 93. Versuche es zuerst selbst.

Ein Siegel in drei Teilen

Du zeigst auf den richtigen Schreiber. Er merkt es nicht, doch sein Dokument wird klar sichtbar. Der Schatten trifft das Wachs. Das Siegel zerbricht in Teile mit 1300, 60 und 6. „Addiere sie“, sagt Alfred. „Gib dem Vertrag sein Jahr zurück.“

Du legst die Stücke auf den Tisch. Draußen läutet eine Glocke. Die Schreiber heben den Kopf. Du hältst an der Erinnerung fest, die ihr retten wollt.

Nächste Seite: Rätsel 6 - Das Jahr im Siegel.

Das Jahr im Siegel

Das Siegel ist in drei nummerierte Teile zerbrochen. Addiere die Zahlen. Schreibe die Jahreszahl ohne Punkt.

$$1300 + 60 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$$

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 93. Versuche es zuerst selbst.

Der Bote an der Tür

Das Jahr ist wiederhergestellt. Ein kleines Papierpferd springt auf die Karte. Es soll eine Nachricht durch vier Jahre tragen, doch die Karten sind vermischt. „Es darf nur vorwärts durch die Zeit reisen“, sagt Alfred. „Das früheste Jahr zuerst.“

Das Pferd stampft ungeduldig. Als du eine Karte hebst, senkt es den Kopf, um mitzusehen. „Es ist genauso neugierig wie du“, lächelt Alfred.

Nächste Seite: Rätsel 7 - Der Bote durch die Zeit.

Der Bote durch die Zeit

Nummeriere die Karten von 1 bis 4, beginnend mit dem frühesten Jahr. Schreibe dann die Jahre in dieser Reihenfolge.

1366

1359

1394

1362

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 93. Versuche es zuerst selbst.

Unter dem Truhendeckel

Das Papierpferd erreicht eine Truhe und stößt den Deckel an. Goldene Buchstaben liegen darin. Sie sind Spielstücke, keine historischen Gegenstände. Doch der Schatten hat sie zu einem Schloss gemacht. „Was trägt ein König auf dem Kopf?“, fragt Alfred. Drinnen klirrt ein Plättchen.

Der Deckel hebt sich kurz und fällt wieder zu. Du schiebst die Buchstaben vom Rand weg, damit keiner eingeklemmt wird.

Nächste Seite: Rätsel 8 - Die goldene Truhe.

Die goldene Truhe

Benutze jeden der fünf Buchstaben einmal. Was kann ein König auf dem Kopf tragen?



DEINE ANTWORT

--	--	--	--	--

1 2 3 4 5

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 1, 5 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 2a, 2b deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 93. Versuche es zuerst selbst.

Die Burg der Königinnen

Das zweite Plättchen fällt in deine Hand. Eine Lichttür zeigt eine junge Königin. Sie ist fünfzehn, als sie Christoffer von Bayern heiratet.

„Eine Erinnerung kann Menschen einer Zeit zeigen“, sagt Alfred. „Das heißt nicht, dass alles genau hier geschah.“ Du verstehst: Ihr besucht eine Erzählung, kein Foto.

Ein Rabe hüpfte auf eine Truhe. Er versteckt vier Wörter zwischen anderen Buchstaben und fliegt mit einem Namensschild davon.

„Erst die Truhe, dann der Name.“ Im Deckel liegt ein Buchstabengitter. Die gefundenen Wörter öffnen die nächste Tür.

Nächste Seite: Rätsel 9 - Wörter in der Brauttruhe.

Wörter in der Brauttruhe

Finde BRAUT, RING, HOF und BURG. Kreise sie ein. Alle stehen waagerecht von links nach rechts. Schreibe zu jedem Wort die Zeilennummer.

1	Z	O	Q	B	R	A	U	T
2	W	M	G	Z	D	K	Z	S
3	X	Z	B	U	R	G	H	M
4	Z	J	B	Y	C	K	O	T
5	J	L	E	P	D	G	L	R
6	F	L	L	K	O	F	Q	C
7	T	A	R	I	N	G	X	F
8	Y	T	P	V	H	O	F	F

BRAUT · Zeile: ____

RING · Zeile: ____

HOF · Zeile: ____

BURG · Zeile: ____

Tipps und Lösungen: Seite 94. Versuche es zuerst selbst.

Briefe auf der Landstraße

Die Wörter sind gefunden. Vier königliche Briefe fliegen heraus, jeder mit einem Namen und einem Jahr. „Der Hof reiste umher“, erklärt Alfred. „Ein in Aalholm ausgestellter Brief kann zeigen, wann ein König hier war.“ Ordne die Karten, bevor der Wind sie nimmt.

Du fängst den letzten Brief mit beiden Händen. Der Wind zerrt daran, dann wird er still. Jede Jahreszahl glänzt wie eine Tür in die Vergangenheit.

Nächste Seite: Rätsel 10 - Könige auf Reisen.

Könige auf Reisen

Nummeriere die Karten 1 bis 4 nach dem Jahr, frühestes zuerst.
Schreibe dann die Namen der Könige in dieser Reihenfolge.

1516 · Christian II.

1454 · Christian I.

1526 · Frederik I.

1503 · König Hans

DEINE ANTWORT

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Tipps und Lösungen: Seite 94. Versuche es zuerst selbst.

Die verlorenen Zeichen

Die Briefe sind geordnet, der Wind legt sich. Vier Figuren auf einer Spielkarte fehlen ihre Gegenstände. „Diese Bilder habe ich fürs Rätsel gezeichnet“, sagt Alfred. „Es sind keine echten Familienwappen.“ Feder, Schlüssel, Krone und Ring brauchen ihre Besitzer.

Eine Figur streckt die leere Hand aus. Du liest die Beschreibungen. Alfred hält das Tablett fest, damit nichts herunterfällt.

Nächste Seite: Rätsel 11 - Die vier Zeichen.

Die vier Zeichen

Lies die Beschreibungen. Verbinde jede Person mit dem passenden Gegenstand. Verwende jeden Gegenstand einmal.

Der König trägt etwas auf dem Kopf. • • FEDER

Die Braut trägt etwas am Finger. • • SCHLÜSSEL

Der Torwächter öffnet das Tor. • • KRONE

Der Schreiber taucht sein Werkzeug in Tinte. • • RING

Tipps und Lösungen: Seite 94. Versuche es zuerst selbst.

Der Rabe kehrt zurück

Die Gegenstände sind wieder zugeordnet. Der Rabe lässt das Namensschild vor dir fallen, aber die Buchstaben stecken in einem Gitter. „Acht Koordinaten, acht Buchstaben“, sagt Alfred. „Ein Kästchen darf mehrmals vorkommen.“ Der gelesene Name gibt der Erinnerung ihre Königin zurück.

Der Rabe schlägt ungeduldig mit den Flügeln. „Du bekommst dein Schild gleich wieder“, versprichst du. Sein glänzendes Auge folgt deinem Stift.

Nächste Seite: Rätsel 12 - Der vom Raben gestohlene Name.

Der vom Raben gestohlene Name

Lies die Koordinaten von links nach rechts. Schreibe die acht Buchstaben des Namens. Nutze ein Kästchen erneut, wenn seine Koordinate wiederkommt.

	A	B	C	D
1	E	L	H	A
2	M	E	L	H
3	O	Q	D	T
4	R	X	A	Z

LIES IN DIESER REIHENFOLGE

C3 → A3 → A4 → A3 → D3 → C1 → B2 → C4

DEINE ANTWORT

1	2	3	4	5	6	7	8

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 1, 3 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 3a, 3b deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 94. Versuche es zuerst selbst.

Unruhe am Tor

Der gefundene Name löst das dritte Plättchen. Hinter der nächsten Tür ertönen Rufe und Kirchenglocken. Es ist 1533. Um Aalholm herrscht Unruhe.

Alfred hält dich zurück. „Das ist eine traurige Geschichte. Der Vogt verlor dabei sein Leben. Er war ein Amtsträger, der unter anderem Abgaben einzog. Wir bewahren die Spur eines Menschen, statt die Gewalt nachzuspielen.“

Auf einem Tisch liegt eine Gürteltasche. In unserem Abenteuer enthält sie einen Zahlencode. Jede Zahl kann ein Buchstabe werden. Du hebst die Laterne, bevor der Schatten die Reihe löscht.

Nächste Seite: Rätsel 13 - Der Zahlencode des Vogts.

Der Zahlencode des Vogts

Benutze den Alphabetcode. Lies von links nach rechts. Das Wort nennt den Amtsträger, dem die Tasche gehörte.

ALPHABETCODE · Beispiel: 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

22 15 7 20

DEINE ANTWORT

1 2 3 4

Tipps und Lösungen: Seite 95. Versuche es zuerst selbst.

Durch das Tor

Das Wort erscheint auf der Tasche. Die Zeit springt nach 1534. Bürger aus Nysted nehmen Aalholm ein, während der Statthalter fort ist. Ihr beobachtet nur eine Erinnerung. Alfred zeigt auf ein gezeichnetes Labyrinth. „Unser Weg führt durchs Papier, nicht zwischen die Kämpfenden.“

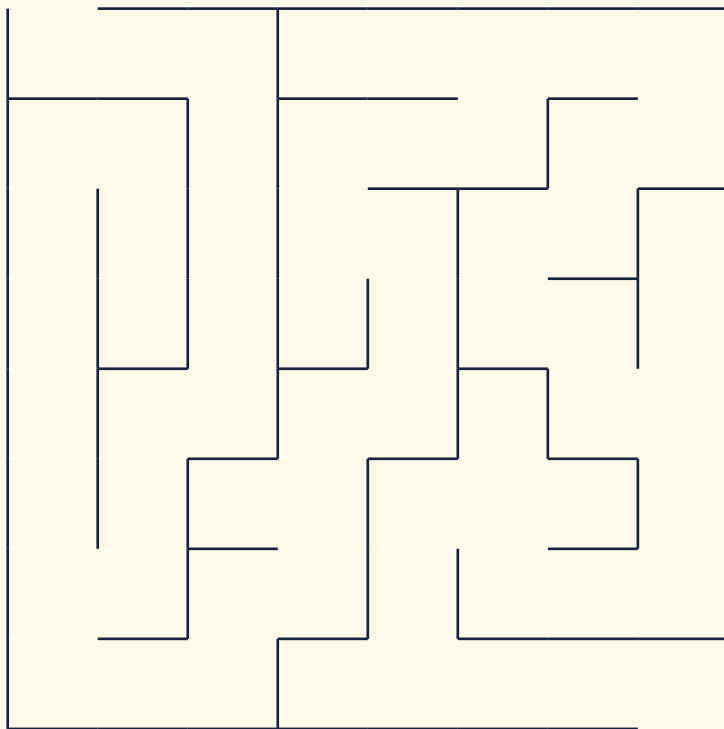
Der Lärm wird leiser. Vor dir liegen nur Linien auf einer Seite. Dein Finger folgt dem ersten Gang und hält vor einer Mauer an.

Nächste Seite: Rätsel 14 - Durch das Burgtor.

Durch das Burgtor

Zeichne den Weg vom START zum ZIEL. Du darfst in den Gängen abbiegen, aber keine Mauer durchqueren.

START



ZIEL

Tipps und Lösungen: Seite 95. Versuche es zuerst selbst.

Drei mögliche Orte

Am Ende des Labyrinths steht ein Schreibpult. Drei Karten fragen nach dem Aufenthaltsort des Statthalters. Zwei Hinweise schließen je einen Ort aus. Du hältst den ersten fest, Alfred den zweiten. Ein Ort muss übrig bleiben.

Der Schatten schiebt an einer Ecke. Du drückst sie mit dem Finger fest. „Die Hinweise bewegst du nicht.“ Alfred beleuchtet beide Texte, damit du sie noch einmal lesen kannst.

Nächste Seite: Rätsel 15 - Wo war der Statthalter?.

Wo war der Statthalter?

Es gibt nur drei Möglichkeiten. Nutze beide Hinweise und kreise die einzige verbleibende Antwort ein.

1. Der Statthalter war nicht in der Stadt.
2. Der Statthalter war nicht im Burghof.

- ☐ IN DER STADT
- ☐ IM BURGHOFF
- ☐ AUF REISEN

Tipps und Lösungen: Seite 95. Versuche es zuerst selbst.

Buchstaben an der Tür

Du findest den einzigen möglichen Ort. Eine Tür mit beweglichen Buchstaben erscheint. Sie ergänzen den Namen der Grafenfehde. „Das fehlende Wortstück bezeichnet den Streit“, sagt Alfred. Hinter der Tür wartet das vierte Plättchen.

Das Holz knarrt, als du einen Buchstaben berührst. Du darfst sie verschieben, aber keinen wegnehmen. Du legst sie in die Mitte und versuchst, das Wort im Kopf zu hören.

Nächste Seite: Rätsel 16 - Ein Wort für Streit.

Ein Wort für Streit

Benutze alle fünf Buchstaben einmal. Ergänze den Namen des dänischen Bürgerkriegs: Grafen____. Schreibe nur das fehlende Wortstück.



DEINE ANTWORT

--	--	--	--	--

1 2 3 4 5

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 2 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 4a deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 95. Versuche es zuerst selbst.

Die Tür hinter der Tapete

Das vierte Plättchen schließt die Tür zur Unruhe. In der nächsten Erinnerung hebt ein Maurer seinen Hut. Gerüste stehen an einem Schlossflügel.

„In den 1580er-Jahren wurde hier gebaut“, sagt Alfred.
„Die echten Handwerker hinterließen Spuren in den Mauern. Diese Zeichnung habe ich erfunden, damit du unserem Baumeister helfen kannst.“

Das Papier zeigt vier Gruppen mit je drei Fenstern. Der Baumeister hat die Gesamtzahl vergessen. Ohne sie öffnet sich die Papiertür nicht. Du holst den Stift, während Alfred den Schatten vom Blattrand fernhält.

Nächste Seite: Rätsel 17 - Die Zeichnung des Baumeisters.

Die Zeichnung des Baumeisters

Dieser erfundene Plan zeigt vier Gruppen mit je drei Fenstern. Zähle alle Fenster oder berechne die Gesamtzahl.



DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 96. Versuche es zuerst selbst.

Die Kerzen der Königin

Die Fensterzahl öffnet die Tür. In einer Kammer wird der Haushalt der Königin durch Rechnungen verwaltet. Alfred stellt ein Tablett ab. „Unsere Rechnung ist erfunden. Aber auch damals musste man Vorräte im Blick behalten.“ Zwei Räume haben Kerzen bekommen. Wie viele bleiben?

Eine kleine Flamme flackert über der Rechnung. Du schützt sie mit der Hand, während du beide Änderungen der Kerzenzahl verfolgst.

Nächste Seite: Rätsel 18 - Kerzen für die Königin.

Kerzen für die Königin

Es gibt 24 Kerzen. Sieben kommen in den Saal, fünf in die Kammer. Wie viele bleiben übrig?

$$24 - 7 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} - 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 96. Versuche es zuerst selbst.

Die Tür in der roten Tapete

Die Rechnung ist fertig. Rote Tapete löst sich und zeigt einen verborgenen Gang. „Zuerst trennen wir Wissen von Gerüchten“, sagt Alfred. Die Treppe existiert; die Tunnelgeschichten sind nicht bewiesen. Vier Aussagen warten auf ihre Kennzeichen.

Du siehst die erste Stufe, dahinter Dunkelheit. „Etwas nicht zu sehen ist noch kein Beweis“, sagt Alfred. Du liest den historischen Hinweis erneut.

Nächste Seite: Rätsel 19 - Was wissen wir über den Gang?.

Was wissen wir über den Gang?

Lies den historischen Hinweis. Schreibe B für belegt oder U für unbestätigt neben jede Aussage. U bedeutet fehlende Belege, nicht bewiesen falsch.

HISTORISCHER HINWEIS: Die versteckte Wendeltreppe durch das Rote Königsschlafzimmer zum Keller ist bekannt. Ein Tunnel nach Nysted oder zur Kirche ist nicht belegt.

☐

Es gibt eine versteckte Wendeltreppe.

☐

Es gibt einen Tunnel nach Nysted.

☐

Die Geheimtreppe führt zum Keller.

☐

Es gibt einen Tunnel zur Kirche.

Tipps und Lösungen: Seite 96. Versuche es zuerst selbst.

Stufen im Dunkeln

Deine Antworten trennen Tunnelsagen vom bekannten Gang. Die Tür öffnet sich. Stufen winden sich nach unten. Ein Plättchen liegt hinter Buchstaben auf der letzten Stufe. „Finde das Wort für einen Weg aus Stufen“, sagt Alfred. „Dann erkennt das Schloss, dass du richtig bist.“

Du hältst die Karte an die Tür. Die Buchstaben zittern, als gehe jemand dahinter entlang. „Eine Stufe nach der anderen“, flüsterst du.

Nächste Seite: Rätsel 20 - Der gewundene Weg.

Der gewundene Weg

Benutze alle sechs Buchstaben einmal. Wie heißt ein Weg aus Stufen, der nach oben oder unten führt?

P E R P E T

DEINE ANTWORT

--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 1, 2 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 5a, 5b deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 96. Versuche es zuerst selbst.

Das Eis und das Gefangenenbuch

Das fünfte Plättchen klingt gegen die anderen. Die Tür schließt sich. Ein kalter Gang erscheint. Es ist 1628; der Krieg hat Gefangene nach Aalholm gebracht.

Ein Buch liegt auf einem Fass. „Namen sind auch wichtig, wenn Menschen gefangen sind“, sagt Alfred. „Der Schatten will sie entfernen.“

In diesem Abenteuer ist die erste Seite mit Koordinaten verschlossen. Jede nennt ein Kästchen. Du kennst das Prinzip, doch die Reihenfolge ist neu.

Alfred stellt die Laterne auf das Fass. Hinter euch fällt eine Eisentür zu. Der Weg führt durch das Wort im Buch.

Nächste Seite: Rätsel 21 - Felder im Gefangenenbuch.

Felder im Gefangenenbuch

Suche die Felder in der angegebenen Reihenfolge. Schreibe je einen Buchstaben und lies das Wort von links nach rechts.

	A	B	C	D
1	F	O	W	E
2	W	Z	Z	R
3	N	O	A	O
4	R	Y	R	G

LIES IN DIESER REIHENFOLGE

D4 → D1 → A1 → C3 → A3 → D4 → D1 → A3 → D1 → A4

DEINE ANTWORT

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tipps und Lösungen: Seite 97. Versuche es zuerst selbst.

Ein Nein auf Papier

Das Wort öffnet das Gefangenenbuch. Die Erinnerung springt zu einem anderen Fall im Jahr 1634. Eine Frau wurde wegen Hexerei verurteilt. Der Statthalter weigert sich, die Strafe auszuführen. Alfred legt einen Brief hin. „Lies genau, was er ablehnt. Das ist etwas anderes als seine späteren Handlungen.“

Hier urteilt niemand über dich. Du sollst nur einen Brief verstehen. Alfred bleibt bei dir, während du die Entscheidung noch einmal liest.

Nächste Seite: Rätsel 22 - Der Brief an den Statthalter.

Der Brief an den Statthalter

Lies den Brief. Welche Handlung lehnt der Statthalter ab? Kreise A, B oder C ein.

Ein Befehl verlangt die Hinrichtung der verurteilten Frau. Der Statthalter weigert sich, diese Strafe auszuführen. Er leitet seinen Widerspruch weiter.

- ☐ A · Die Frau hinrichten.
- ☐ B · Seinen Widerspruch weiterleiten.
- ☐ C · Den Brief lesen.

Tipps und Lösungen: Seite 97. Versuche es zuerst selbst.

Der Burggraben friert zu

Du wählst die richtige Handlung. Der Brief faltet sich zusammen. Eine kalte Erinnerung an die Schwedenkriege von 1658 entsteht. Sechzehn nummerierte Eisfelder liegen auf eurer Karte. „Nur im Rätsel bedeuten gerade Zahlen sichere Felder“, sagt Alfred. „Echtes Eis darfst du niemals so beurteilen.“

Ein Riss läuft durchs Bild und endet am Papierrand. Du bleibst mit dem Stift auf festem Boden. Hier untersuchst du Zahlen, nicht Eis.

Nächste Seite: Rätsel 23 - Zahlen auf dem Eis.

Zahlen auf dem Eis

Dies ist ein Fantasierätsel, keine Regel für echtes Eis. Kreise alle geraden Zahlen ein: 2, 4, 6 und so weiter. Wie viele Felder sind es?

1	6	7	2	14
2	4	3	16	12
3	9	11	13	8
4	15	1	5	10

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 97. Versuche es zuerst selbst.

Das Wort in den Mauern

Du hast alle geraden Zahlen gezählt. Die Karte wird zu einem Durchgang im erinnerten Tor. Buchstaben nennen den Ort, den die Soldaten besetzten. Der Schatten mischt sie wieder, doch dahinter blinkt das sechste Plättchen. Benutze jeden Buchstaben einmal.

Hinter dem gezeichneten Tor geht ein Licht an. Du siehst nicht, wer es hält. Es wartet. Die Buchstaben auf dem Tisch reichen aus, um weiterzukommen.

Nächste Seite: Rätsel 24 - Die Mauern um uns.

Die Mauern um uns

Benutze alle vier Buchstaben einmal. Ergänze: Die Soldaten besetzten die _____.



DEINE ANTWORT

--	--	--	--

1 2 3 4

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 1 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 6a deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 97. Versuche es zuerst selbst.

Der geheime Code des Grafen

Das sechste Plättchen öffnet die Bibliothek. Ihr seid in den Jahrhunderten der Familie Raben auf Aalholm. Eine Feder bewegt sich über eine Seite.

„Otto Ludvig Raben führte 42 Jahre Tagebuch“, erzählt Alfred. „Darum wissen wir viel über seine Tage. Andere Menschen hinterließen kaum Worte.“

Auf einer Lesekarte steht, dass ihr im Spiel 17 Jahre gelesen habt. Die Zahl der übrigen Jahre verschließt den Schrank mit den restlichen Bänden.

Ein schwarzer Rand breitet sich aus. „Schnell“, sagt Alfred. „Wir müssen zu den Büchern, bevor sie leer werden.“

Nächste Seite: Rätsel 25 - Die ungelesenen Tagebücher.

Die ungelesenen Tagebücher

Die Tagebücher umfassen 42 Jahre. Im Spiel habt ihr 17 Jahre gelesen. Wie viele fehlen noch?

$$42 - 17 = \underline{\hspace{2cm}}$$

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 98. Versuche es zuerst selbst.

Das Buch im Schrank

Die Zahl öffnet den Schrank. Du findest einen weiteren Zahlencode. „Den haben wir für unser Abenteuer erfunden“, sagt Alfred. „Er ist keine Abschrift des echten privaten Codes des Grafen.“ Die Zahlen ergeben ein Wort für heimliche Pläne.

Eine Seite blättert sich selbst um. Der Schatten verdeckt die Zahlen, doch du ziehst sie ins Licht. Alfred legt einen kleinen Stein auf die Ecke.

Nächste Seite: Rätsel 26 - Der zusätzliche Code.

Der zusätzliche Code

Dieser Code wurde für das Buch erfunden. Entschlüssele ein Wort mit sieben Buchstaben für einen geheimen Plan zwischen Menschen.

ALPHABETCODE · Beispiel: 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

9 14 20 18 9 7 5

DEINE ANTWORT

1	2	3	4	5	6	7

Tipps und Lösungen: Seite 98. Versuche es zuerst selbst.

Im Naturkundezimmer

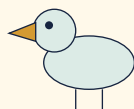
Der Code ist gelesen. Hinter der Bibliothek erscheinen die Sammlungen. Alfred erzählt von Frederik Christian Rabens Interesse an der Natur. Neun Vögel stehen auf eurer Rätselzeichnung. „Die Schnäbel sind die Hinweise. Wie viele schauen nach rechts?“ Ein Riesenalk erinnert daran, dass Sammlungen Spuren verschwundener Dinge bewahren.

Du siehst dir einen Vogel nach dem anderen an. Der Schatten hüpfte dazwischen. „Du bringst mich nicht dazu, einen doppelt zu zählen“, sagst du.

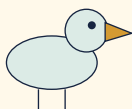
Nächste Seite: Rätsel 27 - Die Vögel auf dem Regal.

Die Vögel auf dem Regal

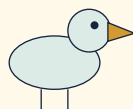
Der Schnabel zeigt die Blickrichtung. Kreise alle Vögel ein, die nach rechts schauen. Wie viele sind es?



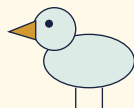
1



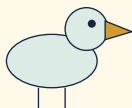
2



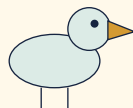
3



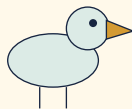
4



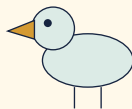
5



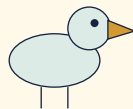
6



7



8



9

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 98. Versuche es zuerst selbst.

Ein Name mit fünf Buchstaben

Du zählst die Vögel. Der nächste Schrank öffnet sich einen Spalt. Darin liegt das siebte Plättchen. Fünf Zahlen bedecken das Namensschild. „Derselbe Alphabetcode“, sagt Alfred. „Jetzt lesen wir den Familiennamen.“ Das Papier wird am Rand dunkel.

Die Schublade will zufallen. Alfred hält sie mit der Laterne auf. Du fasst das Schild mit beiden Händen. Nach dem Lesen darf die Schublade in Ruhe schließen.

Nächste Seite: Rätsel 28 - Der Name am Schrank.

Der Name am Schrank

Lies die fünf Zahlen mit dem Alphabetcode. Sie ergeben den Familiennamen auf dem Schrank.

ALPHABETCODE · Beispiel: 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

18 1 2 5 14

DEINE ANTWORT

1	2	3	4	5

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 1, 5 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 7a, 7b deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 98. Versuche es zuerst selbst.

Der Bär und der königliche Zug

Das siebte Plättchen bringt euch ins Jahr 1864. Ein Saal steht voller Betten. Aalholm wurde als Lazarett genutzt, in dem Verwundete Hilfe erhielten.

„Hier bleiben wir leise“, sagt Alfred. Eine Hilfskraft geht zwischen den Betten umher. In dieser erfundenen Szene gibt es zwölf Patienten. Vier gehen heim, zwei andere werden verlegt.

Die Hilfskraft muss wissen, wie viele bleiben. Alfred nimmt seine Mütze ab, während du zählst.

Plötzlich pfeift draußen ein Zug. Das passt nicht in den Saal. Die nächste Erinnerung wartet schon.

Nächste Seite: Rätsel 29 - Die Betten im Saal.

Die Betten im Saal

In dieser erfundenen Szene gibt es 12 Patienten. Vier gehen nach Hause. Zwei andere werden verlegt. Wie viele bleiben?

$$12 - 4 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} - 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 99. Versuche es zuerst selbst.

Die Pfeife hinter der Tür

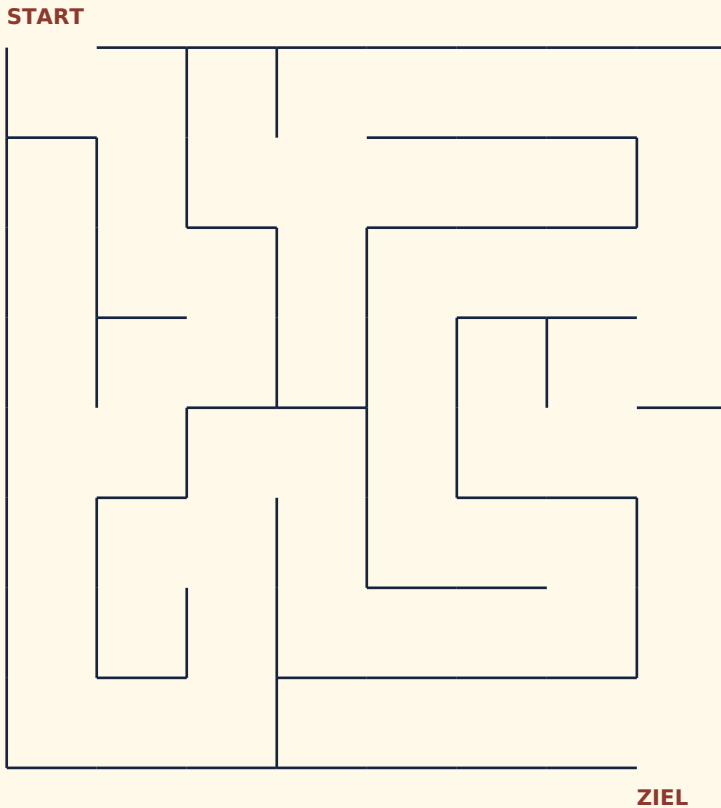
Deine Antwort hilft beim Vorbereiten der Betten. Ihr folgt dem Pfeifen in eine andere Erzählung: die Geschichte vom sogenannten verrückten Grafen, dem Bären und dem Sonderzug. „Jetzt sind wir in einer Sage“, sagt Alfred. Hinter euch brummt freundlich ein Bär. Der Ausgang liegt jenseits der gezeichneten Gänge.

Seine dunkle Gestalt gleitet über das Papier. „Sucht er auch den Ausgang?“, fragst du. Alfred zeigt auf den gewundenen Weg.

Nächste Seite: Rätsel 30 - Der Weg am Bären vorbei.

Der Weg am Bären vorbei

Du bist in einer Sage. Zeichne den Weg vom START zum ZIEL, ohne eine Mauer zu überqueren.



Tipps und Lösungen: Seite 99. Versuche es zuerst selbst.

Drei Besuchskarten

Du führst durch das Labyrinth. Das Brummen wird zum Schnaufen einer Lokomotive. Der Zug hält neben drei Karten mit königlichen Besuchsjahren. „Diese Jahre gehören zu belegten Besuchen“, sagt Alfred. „Ordne sie. Nicht jede Geschichte über berühmte Gäste ist gleich sicher.“

Die Räder ticken langsamer. Als du die erste Karte berührst, antwortet die Lok mit einem kleinen Dampfstoß.

Nächste Seite: Rätsel 31 - Drei königliche Besuche.

Drei königliche Besuche

Nummeriere die Karten 1, 2 und 3, frühestes Jahr zuerst.
Schreibe dann die Jahre der Reihe nach.

1933

1906

1913

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 99. Versuche es zuerst selbst.

Das Tor mit den Buchstaben

Die Besuchskarten liegen richtig. Vor euch steht ein Modell mit Mauern, Dächern und Türmen. Vermischte Buchstaben am Tor nennen den besuchten Ort. Alfred hält das Licht, während du sie verschiebst. Das achte Plättchen wartet dahinter.

Die Fenster sind dunkel. Nur am Tor liegt ein schmaler Lichtstreifen. Du sammelst alle Buchstaben, während Alfred verhindert, dass der Schatten einen wegschiebt.

Nächste Seite: Rätsel 32 - Der Ort mit den Türmen.

Der Ort mit den Türmen

Benutze alle sieben Buchstaben einmal. Ergänze: Der König besuchte das ____.



DEINE ANTWORT

--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 2 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 8a deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 99. Versuche es zuerst selbst.

Hufschläge im leeren Saal

Als du das achte Plättchen ablegst, hörst du Hufe über deinem Kopf. Du schaust hoch. Dort ist kein Pferd, nur eine geschlossene Decke.

„Wir besuchen eine Sage“, erklärt Alfred. „Menschen erzählten von einem Geisterpferd auf Aalholm. Dass es die Geschichte gibt, beweist keinen Geist.“

Fünf Hufspuren erscheinen im Staub. Einige sind dunkel, andere weiß mit dunklem Rand. Ein Schild fragt nach den weißen Spuren.

Du beugst dich hinab. Jede Spur blinkt, wenn du sie zählst. Der leere Saal hält den Atem an.

Nächste Seite: Rätsel 33 - Hufspuren im Staub.

Hufspuren im Staub

Zähle nur die weißen Hufspuren. Sie haben einen dunklen Rand und eine weiße Innenfläche. Schreibe die Zahl.



1



2



3



4



5

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 100. Versuche es zuerst selbst.

Vier verschiedene Geschichten

Die Zahl der weißen Spuren lässt das Hufklappen verstummen. Eine Tafel mit vier Aussagen erscheint. Zwei betreffen Geister, zwei Autos und eine Bahn, die es wirklich gab. „Lies zuerst den historischen Hinweis“, sagt Alfred. „Du musst nicht erraten, was ich meine.“

Der Klang ist fort, doch du spürst ihn noch. Manche Spuren gehören zu Erzählungen, andere zu Dingen, die tatsächlich hier waren.

Nächste Seite: Rätsel 34 - Sage oder Geschichte?.

Sage oder Geschichte?

Nutze den historischen Hinweis. Schreibe S für Sage oder G für belegte Geschichte neben jede Aussage.

HISTORISCHER HINWEIS: Das Automuseum und die Dampfbahn gab es wirklich. Die Weiße Dame und das Geisterpferd sind Sagen: überlieferte Geschichten, keine bewiesenen Geister.

☐

Die Weiße Dame erscheint im Schloss.

☐

Aalholm hatte ein Automuseum.

☐

Ein Geisterpferd geht durch den Saal.

☐

Eine Dampfbahn fuhr durch den Park.

Tipps und Lösungen: Seite 100. Versuche es zuerst selbst.

Lichter in der Garage

Du hast Sagen von Geschichte getrennt. Scheinwerfer leuchten in einer Garage auf. Aalholms Automuseum erscheint in der Erinnerung. Im erfundenen Garagenspiel müssen drei Autos parken. „Alle Hinweise stehen auf der nächsten Seite“, sagt Alfred. „Beginne mit dem Auto, dessen Platz sicher ist.“

Drei Lichtrechtecke fallen auf den Boden. Du zeigst auf den ersten Platz. Alfred wartet an der Tür und lässt dir Raum für deinen Plan.

Nächste Seite: Rätsel 35 - Die Autos in der Garage.

Die Autos in der Garage

Lies alle drei Hinweise. Schreibe FORD, BENTLEY und ROLLS-ROYCE auf die Plätze. Benutze jeden Namen einmal.

1. Der Ford steht ganz links.
2. Der Bentley steht direkt neben dem Ford.
3. Der Rolls-Royce steht nicht in der Mitte.

LINKS

MITTE

RECHTS

Tipps und Lösungen: Seite 100. Versuche es zuerst selbst.

Das Hufeisen im Handschuhfach

Die Autos stehen richtig. Das Handschuhfach des Rolls-Royce öffnet sich. Darin liegt ein kleines Hufeisen mit Buchstaben. Hufschläge kommen aus der Sage zurück. „Bilde das Wort für das Tier, das sie macht“, sagt Alfred. „Dann sammle die Buchstaben des neunten Plättchens.“

Das Hufeisen ruht in deiner Hand. Als du einen Buchstaben bewegst, klingt ein ferner Hufschlag. Du hörst kurz hin und kehrst zum Wort zurück.

Nächste Seite: Rätsel 36 - Was machte die Hufschläge?.

Was machte die Hufschläge?

Benutze alle fünf Buchstaben einmal. Ergänze: In der Sage kommen die Hufschläge von einem ____.



DEINE ANTWORT

--	--	--	--	--

1 2 3 4 5

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 3 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 9a deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 100. Versuche es zuerst selbst.

Der letzte Hammerschlag

Neun Plättchen liegen auf der Karte. Die letzte Tür führt in einen kühlen Keller. Es riecht nach Stein und altem Holz. Flaschen liegen in Reihen.

„Wir sind bei neueren Erinnerungen“, sagt Alfred. „Bald werden Dinge verpackt und wechseln die Besitzer. Wenn niemand ihre Geschichte bewahrt, weiß man später schwer, wohin sie gehörten.“

Ein Thermometer versperrt den Weg. Im Rätsel zeigt es dreizehn Grad. Der Schatten kühlt es um zwei Grad ab, Alfreds Laterne wärmt es um einen Grad.

„Wo landet es?“ Du verfolgst die Säule, bevor der Schatten sie verbirgt.

Nächste Seite: Rätsel 37 - Das Kellerthermometer.

Das Kellerthermometer

Das Thermometer zeigt 13 Grad. Es fällt um 2 Grad und steigt danach um 1 Grad. Was zeigt es am Ende?

$$13 - 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$$

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 101. Versuche es zuerst selbst.

Die Wagen der Auktion

Das Thermometer hält bei deiner Zahl. Die Tür öffnet sich zum Klang eines Auktionshammers. Gegenstände finden neue Besitzer. In dieser erfundenen Szene werden 24 Kisten auf sechs Wagen verteilt. „Auf jeden gleich viele“, sagt Alfred. „Dann bleibt keine auf dem Boden vergessen.“

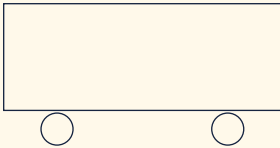
Ein Wagen rollt; du hältst ihn mit dem Fuß an. Im Spiel kannst du gezeichnete Kisten bewegen, ohne etwas Schweres zu heben.

Nächste Seite: Rätsel 38 - Kisten auf den Wagen.

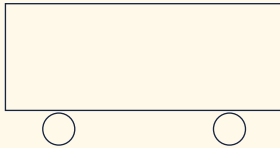
Kisten auf den Wagen

Verteile 24 Kisten gleichmäßig auf sechs Wagen. Zeichne auf jeden Wagen gleich viele kleine Kisten. Wie viele bekommt jeder?

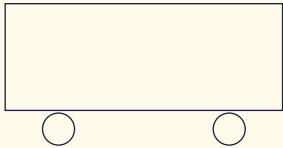
Wagen 1



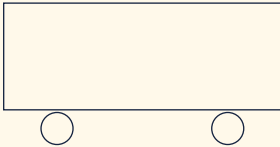
Wagen 2



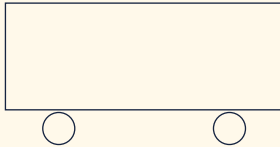
Wagen 3



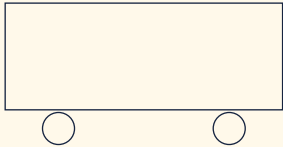
Wagen 4



Wagen 5



Wagen 6



DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 101. Versuche es zuerst selbst.

Jahre in falscher Reihenfolge

Die Kisten sind verteilt. Unter der letzten liegen vier Karten: eine Auktion, drei Schwestern, fortgebrachte Autos und eine neue Restaurierungsphase. Der Schatten hat die Jahre vermischt. „Das früheste zuerst“, sagt Alfred. „Die Regel kennst du.“

Die Karten gleiten nicht mehr weg. Der Schatten ist kleiner und seine Ränder flimmern. Du siehst weiter auf die Zahlen, statt zu raten.

Nächste Seite: Rätsel 39 - Die letzten Jahreszahlen.

Die letzten Jahreszahlen

Nummeriere die Karten von 1 bis 4, frühestes Jahr zuerst.
Schreibe die Jahre dann in dieser Reihenfolge.

2012 · Die Autos werden verkauft

1996 · Die große Auktion

2019 · Neue Restaurierungsphase

2008 · Drei Schwestern führen weiter

DEINE ANTWORT

Tipps und Lösungen: Seite 101. Versuche es zuerst selbst.

Das letzte Plättchen

Die Jahre sind geordnet. Der Schatten greift danach, verliert aber den Halt. „Ich wachse, wenn niemand fragt“, flüstert er. Alfred hebt deine fast volle Schlüsselkarte. Ein Plättchen wartet hinter den Buchstaben des noch fehlenden Gegenstands. Noch ein Wort, dann lässt sich das Versteck lesen.

Du legst die Karte daneben. Nur die letzten Kästchen sind leer. Alfred hält den Atem an, obwohl er das nicht muss. Diesmal lächelst du ihm zu.

Nächste Seite: Rätsel 40 - Das letzte Türschloss.

Das letzte Türschloss

Benutze alle zehn Buchstaben einmal. Was öffnet das Schloss der Archivtür? Schreibe Ü als UE.

S L S S E E H U L C

DEINE ANTWORT

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zähle die Buchstaben von links. Nimm die Stellen 5 in dieser Reihenfolge. Übertrage die Buchstaben in die Kästchen 10a deiner Schlüsselkarte auf Seite 6.

Tipps und Lösungen: Seite 101. Versuche es zuerst selbst.

Wo ist der Schlüssel?

Jedes Kästchen trägt ein Zeichen, zum Beispiel 3a. Suche dasselbe Zeichen auf deiner Schlüsselkarte auf Seite 6 und übertrage seinen Buchstaben. Lies jede Zeile von links nach rechts, dann die nächste. Es entstehen drei Wörter. UE steht für Ü.

--	--	--	--	--

1a

7b

5a

1b

3b

--	--	--

3a

2b

5b

--	--	--	--	--	--	--

6a

7a

10a

4a

8a

2a

9a

Versuche die Nachricht zu lesen, bevor du umblätterst.

Das Schloss lässt sich öffnen

UNTER DER BRÜCKE. Du liest die Nachricht laut vor. Auf Alfreds Karte richtet sich eine kleine Papierbrücke auf. „Nur hier im Buch“, sagt er und hebt das Modell an. Darunter liegt der verschwundene Schlüssel.

Du drehst den Schlüssel im Archivschloss. Die Namen kehren auf die Schilder zurück. Die Briefe bekommen ihre Tinte wieder. Einen Augenblick lang erfüllt der Klang von Schritten, Federn, Zügen und Motoren den Raum.

Der Schatten schrumpft. „Ist er für immer weg?“, fragst du. Alfred schüttelt den Kopf. „Das Vergessen kommt zurück, wenn niemand auf die Spuren achtet. Aber heute Nacht hast du geholfen.“

Er legt die zehn Plättchen in eine kleine Schachtel. „Geschichte besteht nicht nur aus Königen und Jahreszahlen. Auch Menschen, die schrieben, bauten, arbeiteten und warteten, gehören dazu. Nun weißt du, wie man ihre Spuren findet.“

Draußen hat der Regen aufgehört. Du gehst mit deiner Schlüsselkarte nach Hause. In einem Schlossfenster blinkt einmal ein kleines Licht.

Hüter des Schlüssels

Diese Urkunde erhält

für 40 gelöste Rätsel und die Rettung von Aalholms
Erinnerungen.

Datum: _____ Unterschrift: _____

Die Geschichte hinter dem Spiel

Das Buch greift Themen aus Aalholms Geschichtensammlung auf: königliche Gefangenschaft, Verträge, reisende Könige, die Grafenfehde, Bauarbeiten, den Haushalt einer Königswitwe, Kriegsgefangene, die Familie Raben, Sammlungen, Sagen, Museum und Versteigerungen.

Historische Themen sind nicht dasselbe wie erfundene Spielangaben. Kein Rätsel wird als echter mittelalterlicher Code dargestellt. Eine erfundene Begegnung beweist auch nicht, dass jemand in einem bestimmten Raum stand.

Der Bär und der Sonderzug werden als überlieferte Erzählung behandelt. Die bekannte Geheimtreppe wird von der unbestätigten Tunnelsage unterschieden. Die Geister gehören zur Fantasie.

Grundlage ist Aalholms bestehender Geschichtsbereich. Diese Ausgabe bearbeitet Geschichte und Rätsel; sie ist keine neue Archivuntersuchung.

Ein kleines Wörterbuch

Burg: Ein Bauwerk, das gegen Angriffe verteidigt werden konnte.

Vogt: Ein Amtsträger mit praktischen Aufgaben, zum Beispiel dem Einziehen von Abgaben.

Statthalter: Hier ein Mann, der ein Gebiet im Auftrag des Herrschers verwaltete.

Vertrag: Eine förmliche Vereinbarung. **Siegel:** Ein Abdruck, oft in Wachs, der die Herkunft eines Schriftstücks zeigt.

Sage: Eine überlieferte Geschichte. **Unbestätigt:** Ohne sicheren Nachweis.

Lazarett: Ein Ort, an dem Kranke oder Verwundete im Krieg versorgt werden.

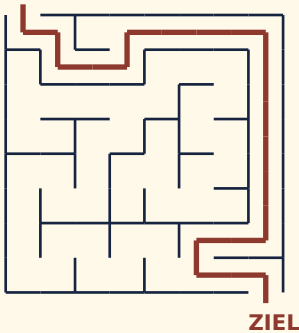
Intrige: Ein geheimer Plan oder ein verborgenes Spiel zwischen Menschen.

Koordinate: Die Adresse eines Kästchens. B2 heißt Spalte B, Zeile 2.

Versuche zuerst den Tipp

1. Der Weg zum Verlies

Tipp: Bei einer Sackgasse musst du bis zur letzten Abzweigung zurück.



Lösung: Die rote Linie verbindet die beiden Öffnungen.

2. Die Kette des Königs

Tipp: Beginne mit der ersten Rechnung und suche ihr Ergebnis im Code.

Lösung: KOENIG. Die Zahlen ergeben KOENIG, also König.

3. Der Brief von 1330

Tipp: Suche zuerst die Spalte und dann die passende Zeile.

Lösung: SIEGEL. Die Kästchen ergeben SIEGEL.

4. Die sprechenden Steine

Tipp: Das Wort beginnt mit M.

Lösung: MAUER. Eine Mauer kann aus Steinen bestehen, eine Burg umgeben und eine Tür enthalten. 1a = U, 1b = E.

Versuche zuerst den Tipp

5. Wer schrieb den Vertrag?

Tipp: Streiche die beiden Werkzeuge, die Esben nicht hatte.

Lösung: Esben hatte weder Rohr noch Kohlestift. Also hatte er die Gänsefeder.

6. Das Jahr im Siegel

Tipp: Addiere zuerst die ersten beiden Teile, dann 6.

Lösung: $1300 + 60 = 1360$; $1360 + 6 = 1366$.

7. Der Bote durch die Zeit

Tipp: Alle beginnen mit 13. Vergleiche die letzten zwei Ziffern.

Lösung: Von oben nach unten bekommen die Karten 3, 1, 4, 2.

8. Die goldene Truhe

Tipp: Das Wort beginnt mit K.

Lösung: KRONE. K R O N E ergibt KRONE. $2a = K$, $2b = E$.

Versuche zuerst den Tipp

9. Wörter in der Brauttruhe

Tipp: Suche den ersten Buchstaben und lies nach rechts.

Lösung: BRAUT: Zeile 1, Spalte 4; RING: Zeile 7, Spalte 3; HOF: Zeile 8, Spalte 5; BURG: Zeile 3, Spalte 3.

10. Könige auf Reisen

Tipp: Christian I. hat die früheste Jahreszahl.

Lösung: Die Jahre sind 1454, 1503, 1516, 1526. Kartennummern: 3, 1, 4, 2.

11. Die vier Zeichen

Tipp: Suche den Gegenstand, der eine Tür öffnet.

Lösung: Von oben nach unten passen Krone, Ring, Schlüssel und Feder.

12. Der vom Raben gestohlene Name

Tipp: Die gleiche Koordinate ergibt den gleichen Buchstaben.

Lösung: DOROTHEA. Die Kästchen ergeben DOROTHEA. 3a = D, 3b = R.

Versuche zuerst den Tipp

13. Der Zahlencode des Vogts

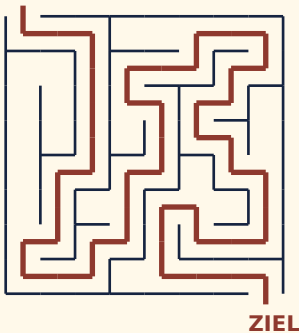
Tipp: Suche die erste Zahl im Alphabetcode.

Lösung: VOGT. Die vier Zahlen ergeben VOGT.

14. Durch das Burgtor

Tipp: Probiere eine andere Richtung, wenn ein Gang endet.

START



Lösung: Die rote Linie verbindet die beiden Öffnungen.

15. Wo war der Statthalter?

Tipp: Streiche jeden Ort, den ein Hinweis ausschließt.

Lösung: Stadt und Burghof sind ausgeschlossen. Es bleibt AUF REISEN.

16. Ein Wort für Streit

Tipp: Du brauchst zwei E.

Lösung: FEHDE. F E H D E ergibt FEHDE. $4a = E$.

Versuche zuerst den Tipp

17. Die Zeichnung des Baumeisters

Tipp: Zähle eine Gruppe nach der anderen.

Lösung: $3 + 3 + 3 + 3 = 12$, oder $4 \times 3 = 12$.

18. Kerzen für die Königin

Tipp: Du musst zweimal abziehen.

Lösung: $24 - 7 = 17$; $17 - 5 = 12$.

19. Was wissen wir über den Gang?

Tipp: Geht es um die bekannte Treppe oder einen Tunnel?

Lösung: Die Treppe ist bekannt. Für beide Tunnelbehauptungen fehlen Belege.

20. Der gewundene Weg

Tipp: Das Wort enthält zwei P.

Lösung: TREPPE. T R E P P E ergibt TREPPE. $5a = T$, $5b = R$.

Versuche zuerst den Tipp

21. Felder im Gefangenenbuch

Tipp: Zuerst kommt der Spaltenbuchstabe, dann die Zeilenzahl.

Lösung: GEFANGENER. Die Felder ergeben GEFANGENER.

22. Der Brief an den Statthalter

Tipp: Suche, was er ablehnt, nicht was er tut.

Lösung: Er lehnt die Hinrichtung ab. Seinen Widerspruch leitet er weiter.

23. Zahlen auf dem Eis

Tipp: Eine gerade Zahl lässt sich in zwei gleich große ganze Zahlen teilen.

Lösung: Es sind acht: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 und 16.

24. Die Mauern um uns

Tipp: Das Wort beginnt mit B.

Lösung: BURG. B U R G ergibt BURG. $6a = B$.

Versuche zuerst den Tipp

25. Die ungelesenen Tagebücher

Tipp: Ziehe zuerst 10 ab, dann 7.

Lösung: $42 - 17 = 25$. Probe: $25 + 17 = 42$.

26. Der zusätzliche Code

Tipp: Die gleiche Zahl steht immer für denselben Buchstaben.

Lösung: INTRIGE. Die Zahlen ergeben INTRIGE.

27. Die Vögel auf dem Regal

Tipp: Achte auf den spitzen Schnabel.

Lösung: Die Vögel 2, 3, 5, 6, 7 und 9 schauen nach rechts: sechs Vögel.

28. Der Name am Schrank

Tipp: Der erste Buchstabe ist R.

Lösung: RABEN. 18, 1, 2, 5, 14 ergeben RABEN. $7a = R$, $7b = N$.

Versuche zuerst den Tipp

29. Die Betten im Saal

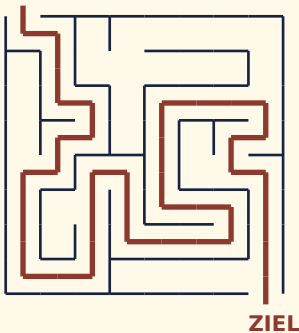
Tipp: Die zwei Verlegten gehören nicht zu den vier Heimkehrern.

Lösung: $12 - 4 = 8$; $8 - 2 = 6$.

30. Der Weg am Bären vorbei

Tipp: Versuche vom ZIEL rückwärts zu gehen.

START



Lösung: Die rote Linie verbindet die beiden Öffnungen.

31. Drei königliche Besuche

Tipp: 1906 kommt vor 1913.

Lösung: Von oben nach unten erhalten die Karten 3, 1, 2.

32. Der Ort mit den Türmen

Tipp: Hier ist das Gebäude gemeint, nicht das Teil an einer Tür.

Lösung: SCHLOSS. S C H L O S S ergibt SCHLOSS. $8a = C$.

Versuche zuerst den Tipp

33. Hufspuren im Staub

Tipp: Betrachte jeweils eine nummerierte Spur.

Lösung: Die Spuren 2, 3 und 5 sind weiß: drei Spuren.

34. Sage oder Geschichte?

Tipp: Ordne das Ereignis ein, nicht die Tatsache, dass jemand darüber schrieb.

Lösung: Die Geister gehören zu Sagen. Museum und Bahn sind belegt.

35. Die Autos in der Garage

Tipp: Stelle zuerst den Ford auf seinen Platz.

Lösung: Ford steht auf Platz 1, Bentley auf Platz 2, Rolls-Royce auf Platz 3.

36. Was machte die Hufschläge?

Tipp: Das Wort beginnt mit P.

Lösung: PFERD. P F E R D ergibt PFERD. 9a = E.

Versuche zuerst den Tipp

37. Das Kellerthermometer

Tipp: Fallen bedeutet abziehen, steigen bedeutet dazuzählen.

Lösung: $13 - 2 = 11$; $11 + 1 = 12$ Grad.

38. Kisten auf den Wagen

Tipp: Gib jedem Wagen eine Kiste und beginne wieder von vorn.

Lösung: $24 \div 6 = 4$. Sechsmal vier sind 24.

39. Die letzten Jahreszahlen

Tipp: Das Jahr mit 19 am Anfang kommt vor den Jahren mit 20.

Lösung: Von oben nach unten: 3, 1, 4, 2.

40. Das letzte Türschloss

Tipp: Das Wort beginnt mit SCH.

Lösung: SCHLUESSEL. S C H L U E S S E L ergibt SCHLUESSEL, also Schlüssel.
10a = U.

Die Schlüsselkarte erklärt

1. MAUER: 1a = U, 1b = E
2. KRONE: 2a = K, 2b = E
3. DOROTHEA: 3a = D, 3b = R
4. FEHDE: 4a = E
5. TREPPE: 5a = T, 5b = R
6. BURG: 6a = B
7. RABEN: 7a = R, 7b = N
8. SCHLOSS: 8a = C
9. PFERD: 9a = E
10. SCHLUESSEL: 10a = U

UNTER DER BRUECKE. Gemeint ist die Papierbrücke in der Geschichte, keine echte Schatzsuche am Schloss. UE wird hier als Ü gelesen.

Lassen Sie das Kind erklären, wie es seine Antwort gefunden hat. Bei Schwierigkeiten mit Lesen oder Schreiben darf es mündlich antworten. Die Lösung bleibt gleich.

Die wirklichen Geschichten finden

Aalholms Geschichte: <https://aalholmslot.dk/slot/historie/>

Zu den Themen gehören der Brief von 1330, der Aalholm-Vertrag, königliche Briefe, die Grafenfehde, die Rechnungen der Königswitwe, Gefangene, das Tagebuch des Grafen, Naturkundesammlungen, Geistersagen, Automuseum und Auktionen.

Dieses Kinderabenteuer ist eine Auswahl und keine Zusammenfassung aller Artikel. Prüfen Sie die Quellen, bevor Sie eine unsichere Erzählung als gesicherte Geschichte darstellen.

Deutsche Bearbeitung, Oktober 2026. PDF und EPUB enthalten dieselben Geschichten, Rätsel und Lösungen.

Fragen für später

Über welche Erinnerung möchtest du mehr wissen? Schreibe oder zeichne hier.

Öffnest du das Archiv?

Ein Schlüssel ist verschwunden. Ein Schatten löscht Namen aus. Zehn Messingplättchen sind in Aalholms Erinnerungen versteckt.

Begleite Alfred durch zehn Kapitel. Lies Hinweise, knacke Codes, finde Wege und sammle die Buchstaben für eine geheime Nachricht.

40 Rätsel · 10 Kapitel · Tipps und erklärte Lösungen

Ein historisches Rätselabenteuer für neugierige Kinder ab etwa sieben Jahren.