



Das Weihnachtschaos – Lösungen

SPOILER ALERT

In diesem Dokument findest du alle Lösungen zum Bound "Das Weihnachtschaos". Wenn du dir den Spielspaß nicht verderben möchtest, schaue dir die Lösungen nur an, wenn du absolut nicht weiterkommst.

[Rätsel 1 - Der Schrank](#)

[Rätsel 2 - Dorfnamen](#)

[Rätsel 3 - Was ist das für ein Geräusch?](#)

[Rätsel 4 - Das Handy des Weihnachtsmanns](#)

[Rätsel 5 - Welche Schublade?](#)

[Rätsel 6 - Der Wunschzettel](#)

[Rätsel 7 - Geschenkesäcke](#)

[Rätsel 8 - Was fehlt?](#)

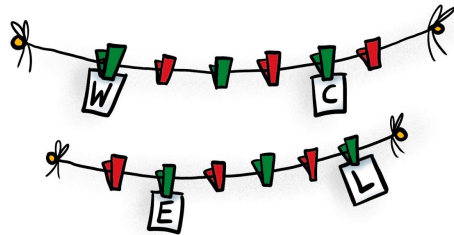
[Rätsel 9 - Die Namen der Rentiere](#)

[Rätsel 10 - Rentiere an den Schlitten](#)

[Rätsel 11 - Die Hirnpillen](#)

Rätsel 1 - Der Schrank

Die Spieler:innen sollen herausfinden, wonach sie suchen sollen. Dazu sehen sie das folgende Bilderrätsel.



Das gesuchte Wort lautet: Wunschzettel

Rätsel 2 - Dorfnamen

Die Spieler:innen finden einen Zettel mit Ortsnamen, die alle etwas gemeinsam haben. Gibt man die Namen in eine Suchmaschine ein, findet man heraus, dass alle Orte ein Weihnachtspostamt haben, an das Wunschzettel geschickt werden können.

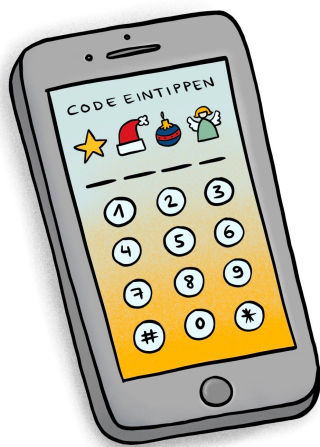


Mögliche Antworten auf diese Frage sind: Weihnachtspostamt, Weihnachtspostfiliale, Weihnachtspostämter, Weihnachtspostfilialen

Rätsel 3 - Was ist das für ein Geräusch?

Nun sollen die Spieler:innen herausfinden, von welchem Postamt die gesuchten Wunschzettel stammen. Zunächst ertönt über eine Audiodatei die Melodie von "Rudolph the Red Nosed Reindeer". Die gesuchte Antwort hier lautet "Handy" oder "Smartphone".

Nun sehen die Spieler:innen das Bild vom Handy des Weihnachtsmanns und einen geschmückten Weihnachtsbaum.



Die Symbole auf dem Handy finden sich auch im Weihnachtsbaum wieder. Die Spieler:innen müssen die Symbole zählen, um so den Code des Handys herauszufinden: 6 Sterne, 4 Weihnachtsmützen, 7 Weihnachtskugeln und 3 Engel. Der Code lautet also 6473.

Rätsel 4 - Das Handy des Weihnachtsmanns

Die Spieler:innen haben nun das Handy entsperrt und sehen die Nachrichten, die der Weihnachtsmann bekommen hat.



Eine der Nachrichten hat eine Handynummer als Absender. Wenn die Spieler:innen diese anrufen, hören sie eine Anrufbeantworteransage vom Weihnachtspostamt Engelskirchen. Die gesuchte Antwort hier lautet also: Engelskirchen.

Rätsel 5 - Welche Schublade?

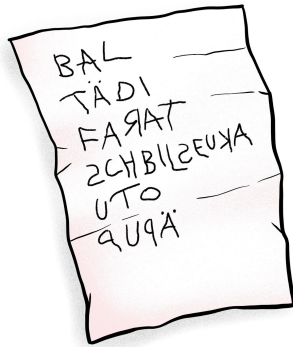
Die Namen der Weihnachtspostämter lassen sich mit den Symbolen auf den Schubladen in Verbindung bringen. Himmel, Engel und Nikolaus.



Die Spieler:innen wissen, dass das gesuchte Weihnachtspostamt "Engelskirchen" ist. Damit wissen sie auch, welche Schublade sie für das nächste Bilderrätsel öffnen müssen. Natürlich die mit dem Engel-Symbol.

Rätsel 6 - Der Wunschzettel

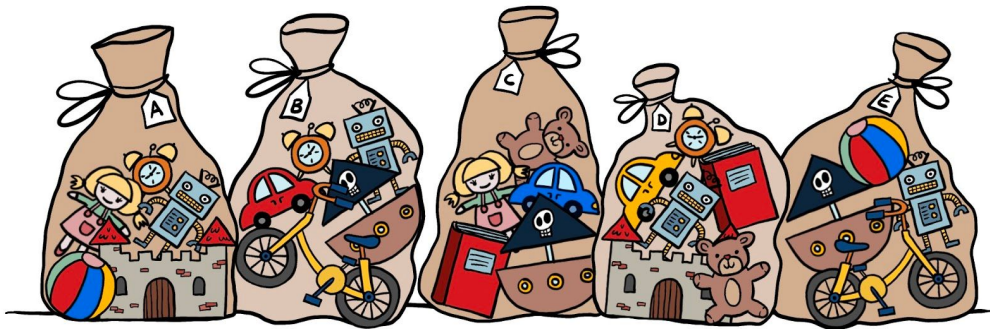
In der Schublade befindet sich noch ein Wunschzettel. Die Spieler:innen müssen entziffern, was auf dem Wunschzettel steht.



Die richtigen Antworten lauten: Ball, Teddy, Fahrrad, Spielzeugauto und Puppe.

Rätsel 7 - Geschenkesäcke

Anhand des entzifferten Wunschzettels müssen die Spieler:innen nun den richtigen Geschenkesack auswählen. Da von jedem Wunschzettel drei Wünsche erfüllt werden, suchen die Spieler:innen nach dem Sack, in dem mindestens drei der Gegenstände vom Wunschzettel enthalten sind. Die Antwort lautet: C



Rätsel 8 - Was fehlt?

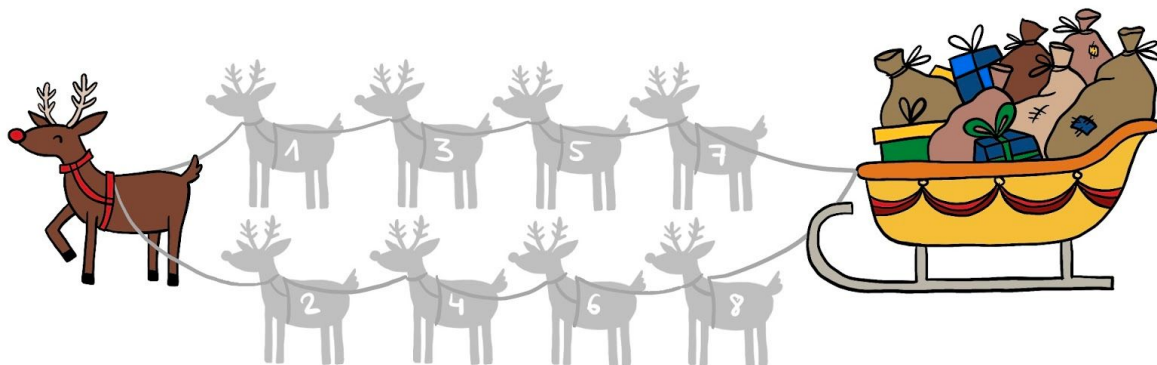
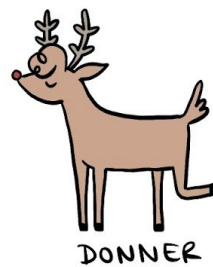
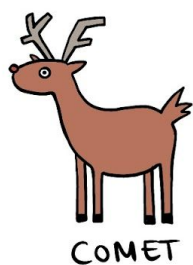
Nun haben die Spieler:innen den richtigen Geschenkesack gefunden, der von den Elfen auf den Schlitten geladen wird. Der kann aber noch nicht losfliegen, weil etwas Wichtiges fehlt. Hier wird nach folgendem Wort gesucht: Rentiere.

Rätsel 9 - Die Namen der Rentiere

Um die Rentiere zu finden, müssen die Spieler:innen die Namen herausfinden und in einer bestimmten Reihenfolge angeben. Myriel gibt einen Tipp, indem sie "Rudolph the Red Nosed Reindeer" summt. Wenn die Spieler:innen den Text im Internet suchen, finden sie die Namen der Rentiere und müssen diese in der Reihenfolge, wie sie im Lied ist, eingeben (ohne Komma): Dasher Dancer Prancer Vixen Comet Cupid Donner Blitzen.

Rätsel 10 - Rentiere an den Schlitten

Die Reihenfolge der Rentiere im Lied ist aber nicht die, in der sie auch vor den Schlitten gespannt werden sollen. Hier bekommen die Spieler:innen Bilderrätsel.

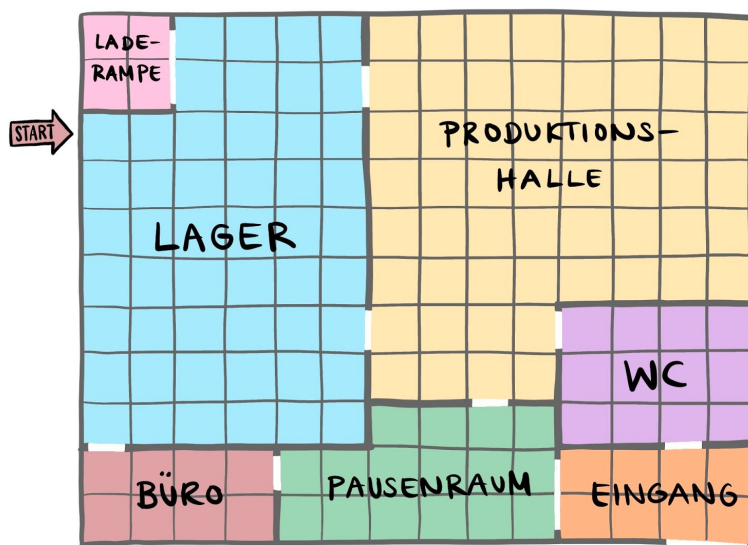


Anhand der Beschreibung können die Spieler:innen die Position des jeweiligen Rentiers herausfinden. Die Lösung lautet: Blitzen Dancer Cupid Comet Dasher Prancer Donner Vixen.

Rätsel 11 - Die Hirnpillen

Mit den Rentieren vor dem Schlitten kann es nun losgehen. Aber der Weihnachtsmann ist noch immer nicht wieder zu sich gekommen. Myriel erklärt, dass er noch seine "Hirnpillen" benötigt, um wieder fit zu werden. Diese Hirnpillen sind in einem der Räume der Weihnachtswerkstatt. Die Spieler:innen haben einen Raumplan und eine Anleitung, wie sie gehen sollen.

RAUMPLAN



Wenn sie die Anleitung richtig befolgen, befinden sie sich im Pausenraum. Das gesuchte Wort ist also: Pausenraum.

Nun müssen die Spieler:innen nur noch den QR-Code, der sich auf der Pillendose befindet, abscannen.

Der Weihnachtsmann ist nun wieder bei Sinnen und kann die Geschenke ausliefern. Das Spiel ist damit gewonnen!