



Richtig!



Ihr öffnet die Tür und betretet den düsteren Gang. Bis auf die etwas merkwürdige Dekoration fällt euch nichts Verdächtiges auf.

Schon steht ihr vor der nächsten verschlossenen Tür. Was könnte der Code sein? Denkt daran - erst eins, dann zwei, dann drei.

Falsch!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Leider nicht!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Nein!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

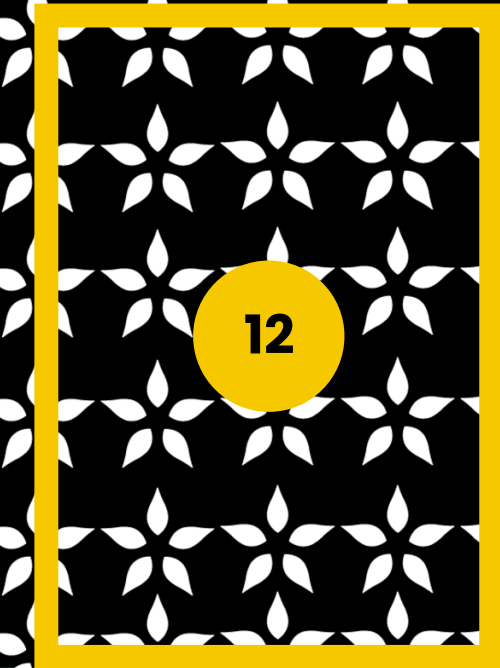
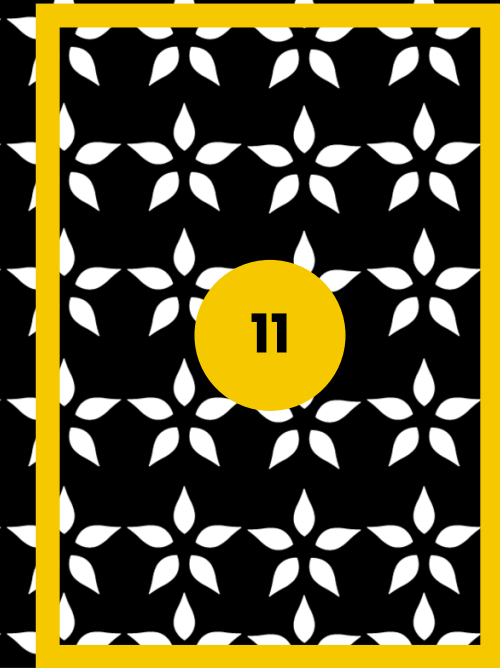
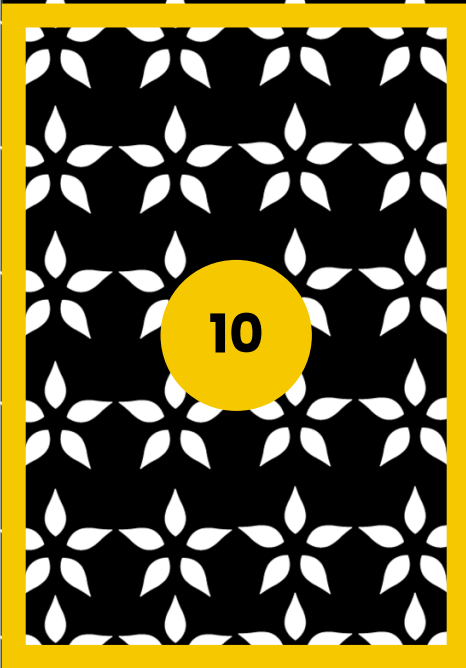
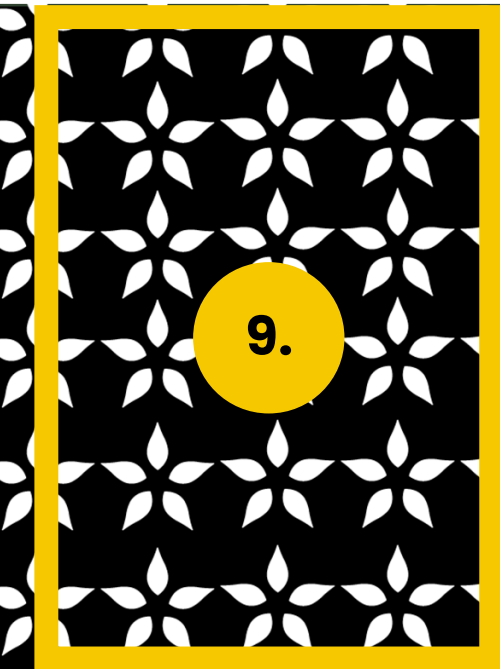
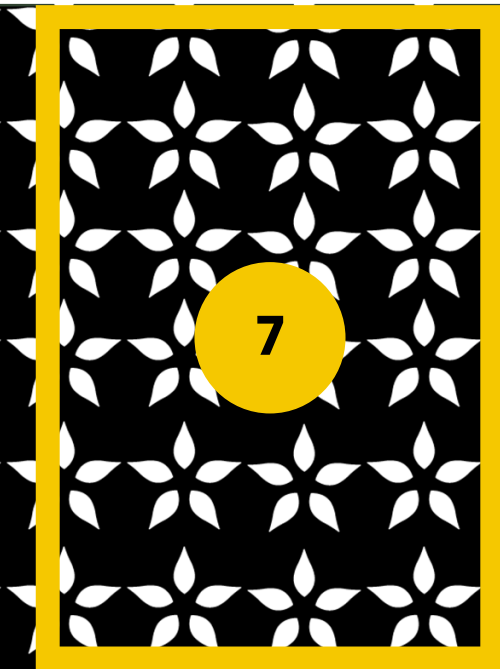
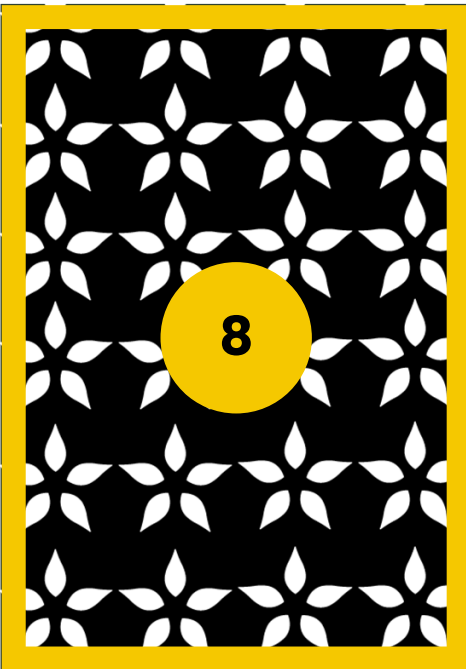
Richtig!



Ihr hattet fest damit gerechnet, in der Küche verdorbene Lebensmittel zu finden. Das könnte die Krankheit erklären. Aber es gibt keine Spur davon. Vielleicht findet ihr sie im Esszimmer? Es sieht hier auf jeden Fall sehr unordentlich aus.

Sorgt dafür, dass alle Gäste das haben, was sie brauchen, und achtet auf die Ränder.

Nehmt euch Karte 12, 17, 19 und 35.



Leider nicht!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Ihr habt es geschafft!



Kurz habt ihr überlegt, ob jetzt jemand von euch Camilla küssen soll, wie es im Märchen passiert. Aber nein, man kann schließlich nicht einfach schlafende Menschen küssen, wenn man nicht sicher ist, dass sie einverstanden sind. Zum Glück habt ihr euch dagegen entschieden und stattdessen den Hellwach-Tee zubereitet. Nur wenige Sekunden, nachdem ihr ihn Camilla vorsichtig eingeflößt habt, macht sie die Augen auf. Und nicht nur sie - alle Schlossbewohner sind wieder wach. Ihr habt das Schloss gerettet!

Falsch!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.



Richtig!



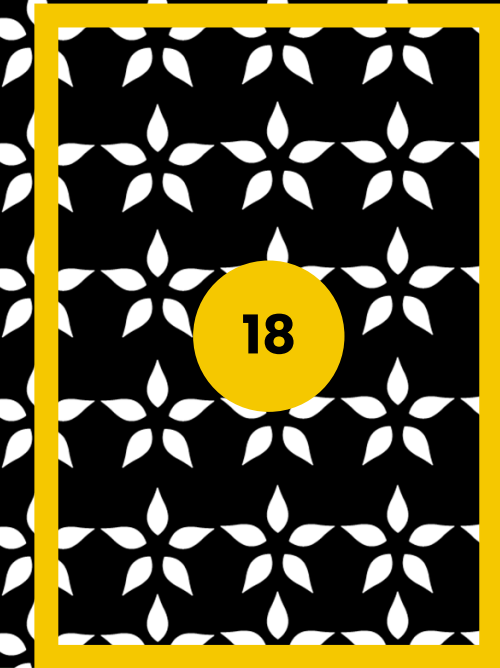
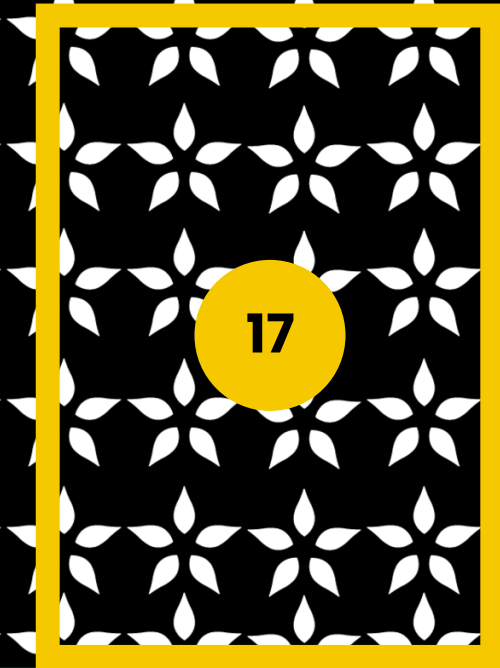
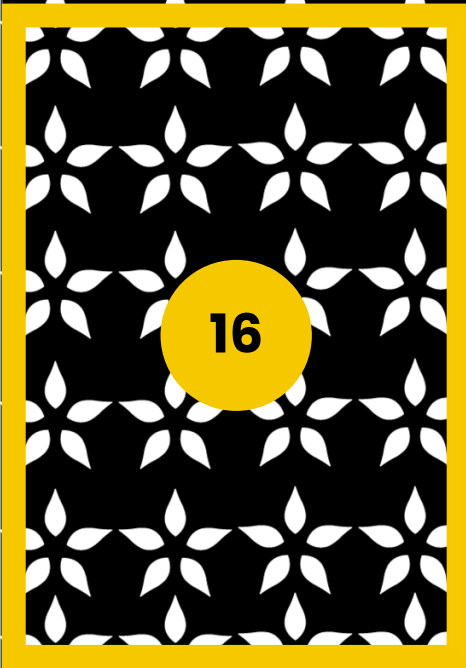
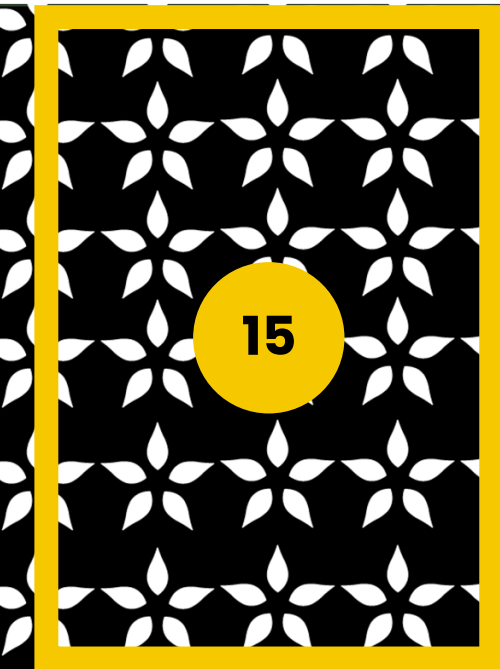
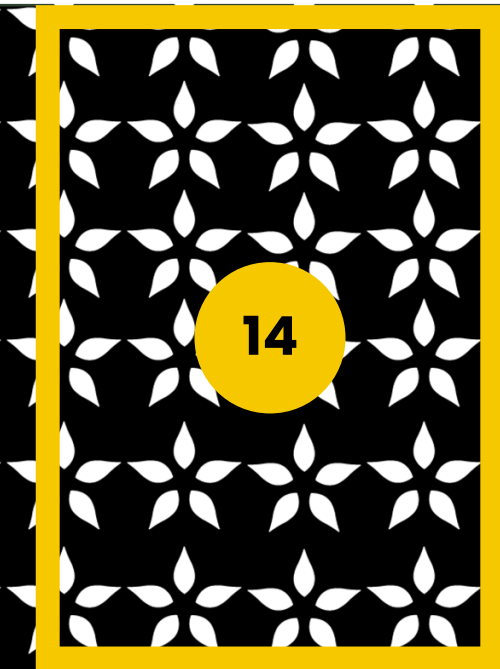
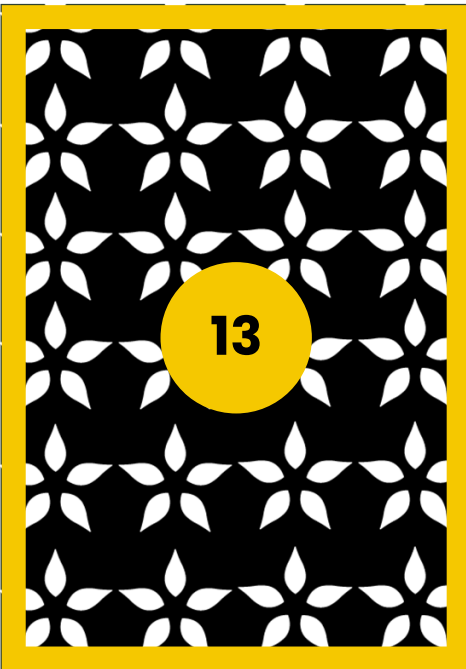
Auch, wenn der Schlossbesitzer anscheinend einige exotische Zutaten für seine Experimente verwendet hat: Im Wintergarten habt ihr nur sichere Lebensmittel gefunden.

Jetzt betretet ihr einen dunklen Flur und steht wieder vor einer verschlossenen Tür. Nehmt euch Karte 39.

Nein!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.



Leider nicht!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Richtig!



Ihr habt die Tür geöffnet! Vor euch liegt eine Wendeltreppe. Ihr klettert die Stufen hinauf.

Nehmt euch Karte 26.

Falsch!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Richtig!



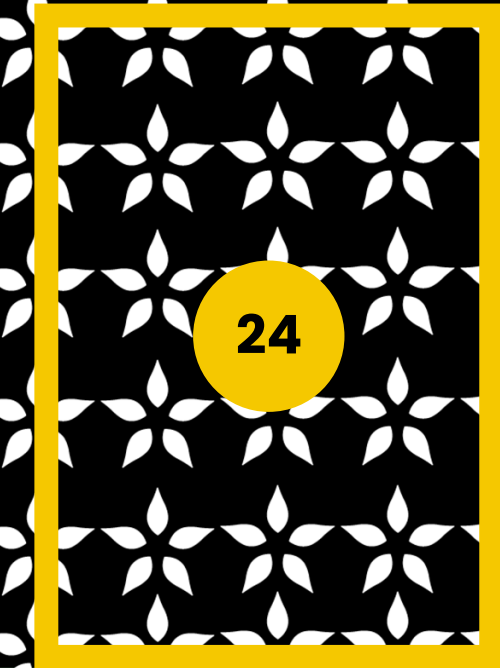
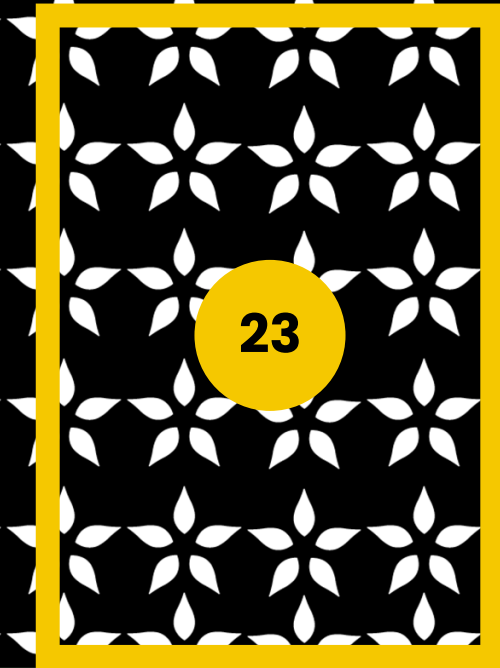
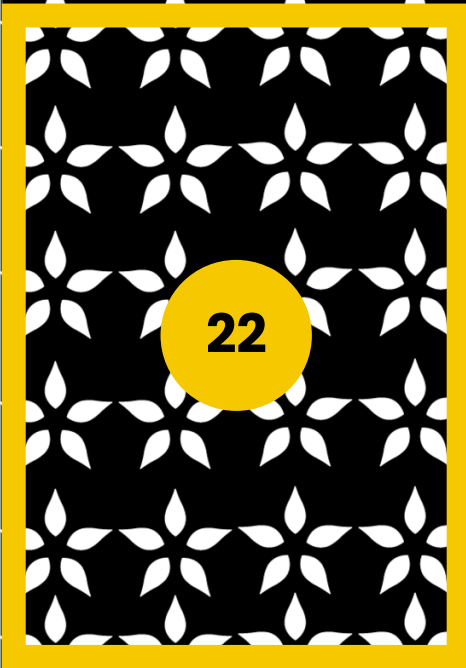
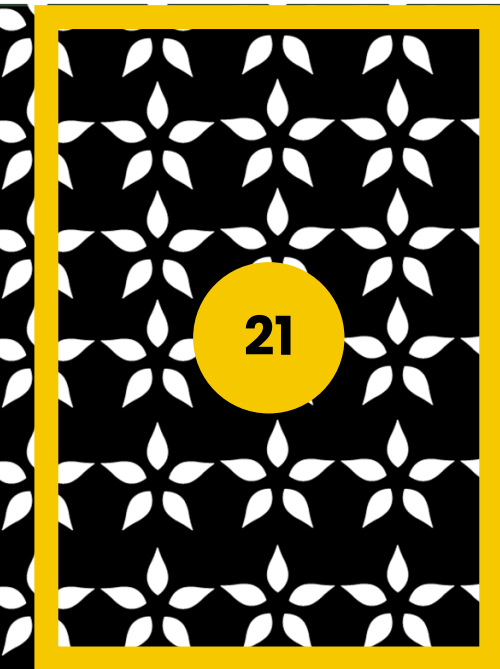
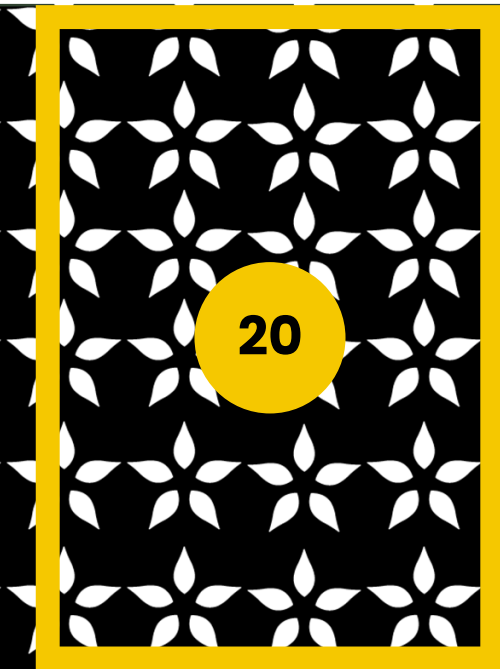
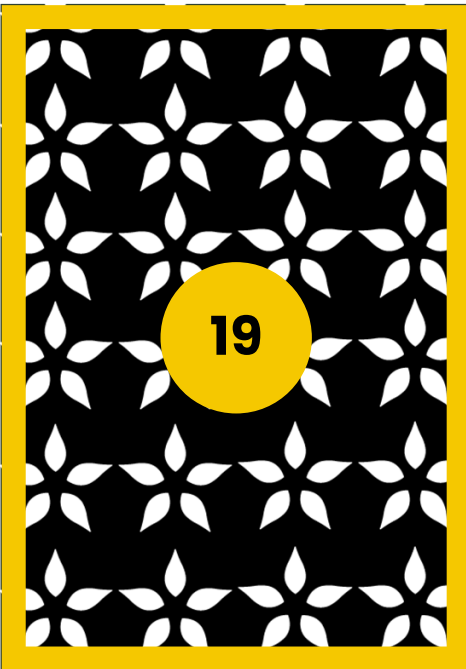
Auch im Esszimmer war nichts Verdächtiges zu finden. Ihr betretet den Wintergarten. Hier steht alles voll mit den verschiedensten Pflanzen und Früchten. Ihr seht sofort die Verbindungen: Einige Früchte kommen aus anderen Ländern. Vielleicht ist dabei aus Versehen etwas Falsches mitgeliefert worden? Prüft besser alles, was nicht in Deutschland wächst, von A bis Z. Sicher ist sicher.



Nein!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.



Richtig!



Ihr tretet hinaus in einen kleinen Garten. Er ist voller Beete und Blumentöpfe, in denen Kräuter wachsen. Die muss der Schlossherr für seine Küchen-Experimente benutzt haben. Vielleicht liegt hier die Ursache für die plötzliche Bewusstlosigkeit der Schlossbewohnenden? Ihr überprüft besser genau, um welche Pflanzen es sich handelt.

Nehmt euch Karte 3 und 37.

Falsch!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.



Leider nicht!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Richtig!

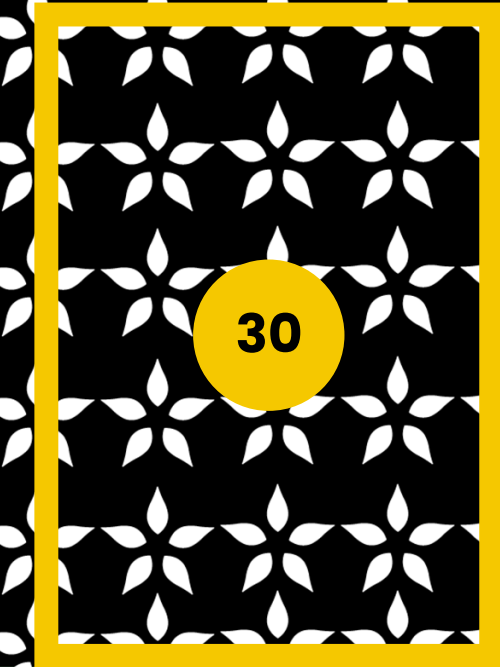
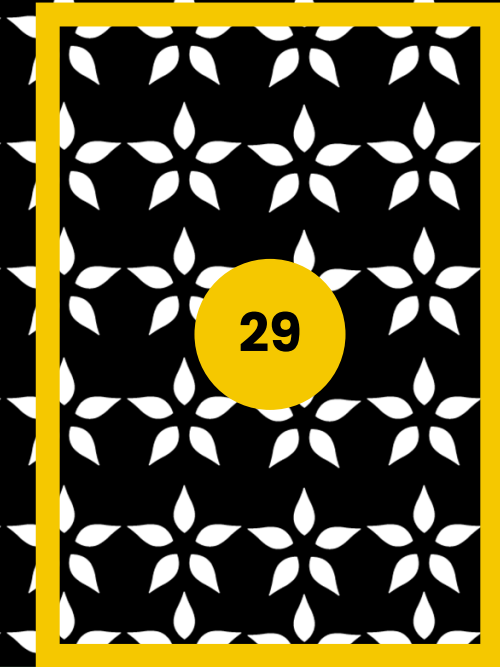
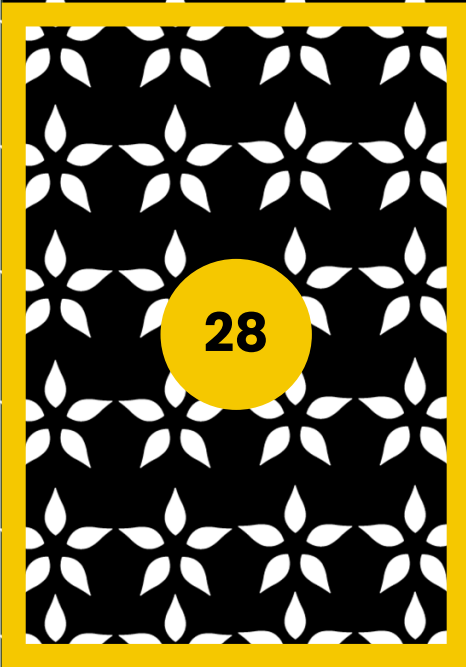
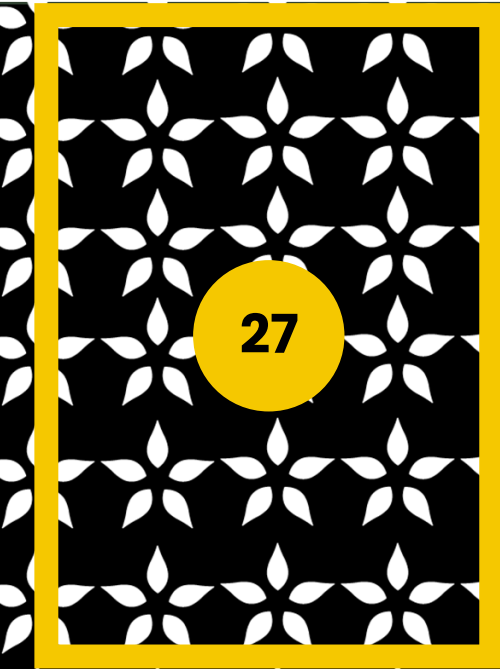
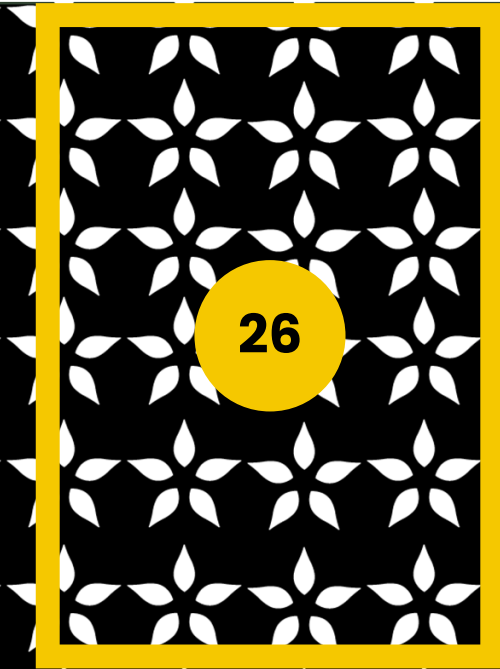
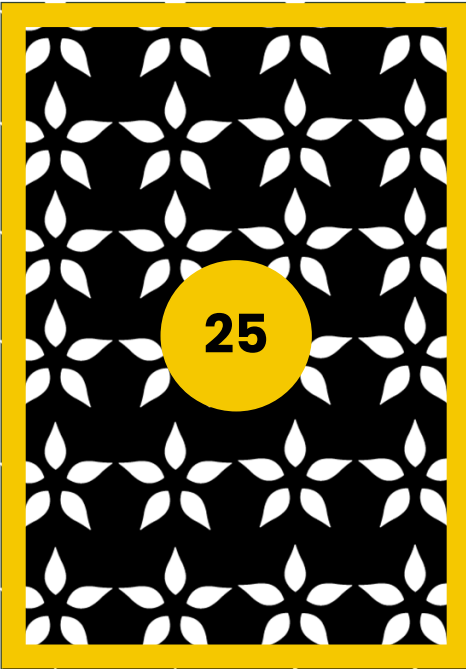


Ihr betretet das Turmzimmer. In der Ecke steht ein großes Himmelbett und darauf liegt ein Mädchen. Das muss Camilla sein, die Tochter des Schlossbesitzers! Sie sieht aus wie versteinert. Aber was liegt da neben dem Bett? Eine Spindel? Ihr erinnert euch an die Dornenhecke, die das Schloss umgibt... Plötzlich fallen euch die Märchen ein, die ihr als Kinder gehört habt. Kann das möglich sein? Hat Camilla sich wie Dornröschen an einer verzauberten Spindel gestochen und das Schloss in einen magischen Schlaf versetzt? Und wie könnt ihr sie aufwecken?

Nein!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.



Falsch!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Drei in einer Reihe,
wie soll man sie beschreiben?
Sie nehmen den gleichen Anfang,
doch dabei scheinen die
Gemeinsamkeiten zu bleiben.

Eins am Boden, eins darunter,
eins in himmlischen Höhen,
mal ein Kern, mal viele,
mal ist keiner zu sehen.

Nach Größe sortiert -
einmal Obst, zweimal Gemüse -
zuletzt kommt der Zwerg
und als erstes der Riese.

Falsch!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Leider nicht!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Leider nicht!

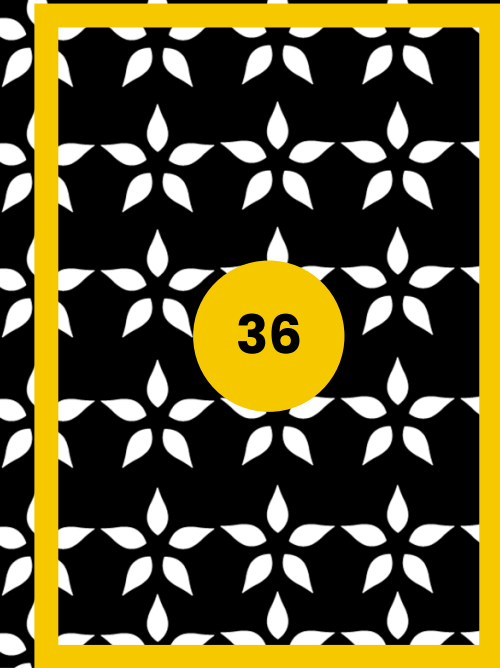
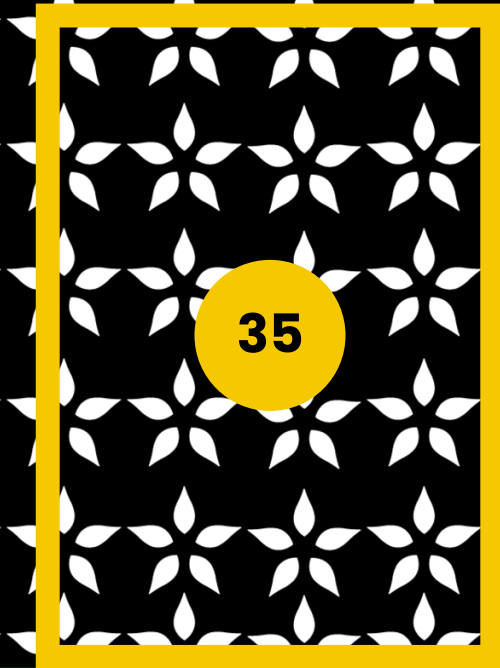
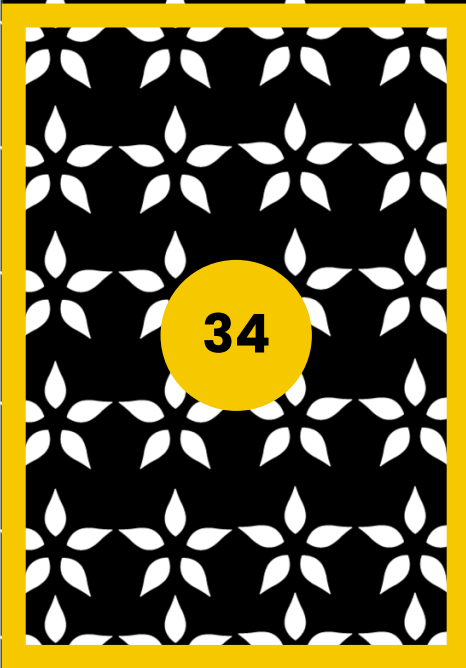
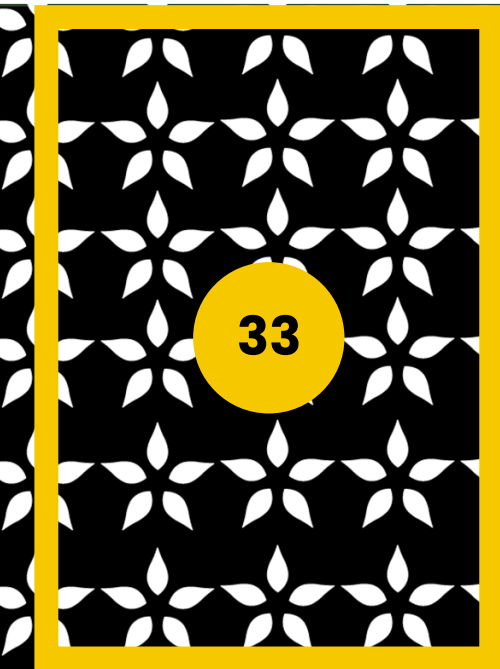
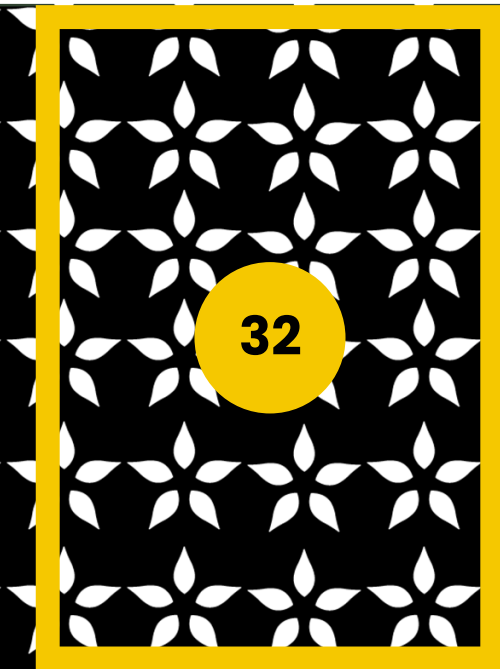
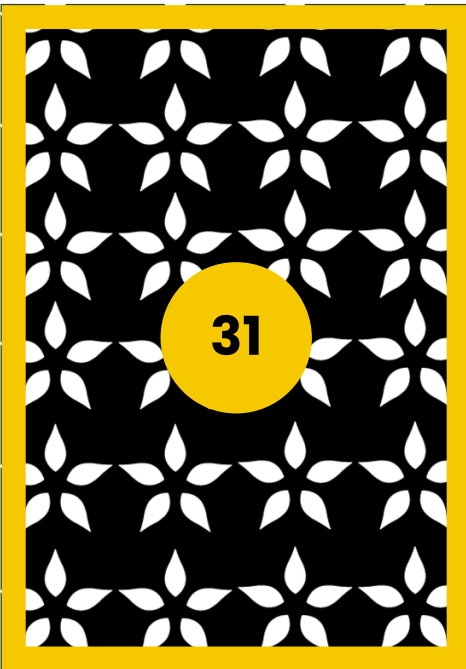


Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Nein!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.



Falsch!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Falsch!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.

Richtig!



Im Garten habt ihr nur essbare Kräuter gesehen. Hier ist kein Grund für die Krankheit der Schlossbewohner zu finden.

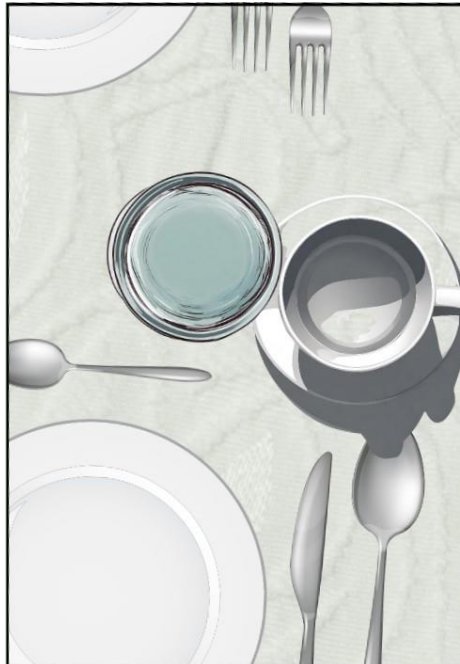
Ihr geht durch die Tür und befindet euch in der Küche. Ihr denkt, dass das Rätsel dieses Raumes schnell gelöst ist? Da habt ihr euch geschnitten...



Leider nicht!



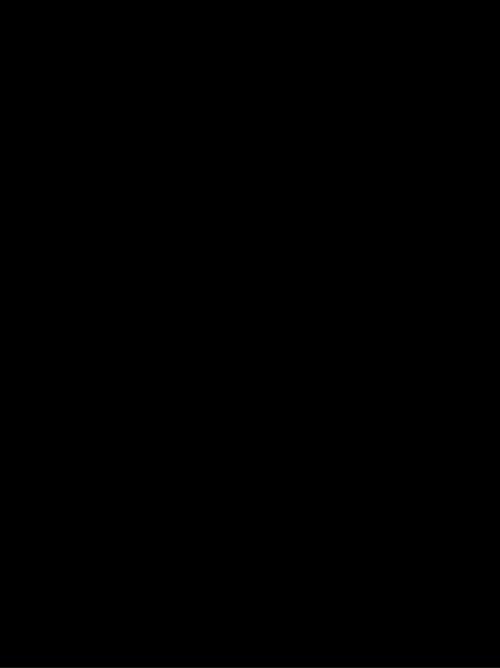
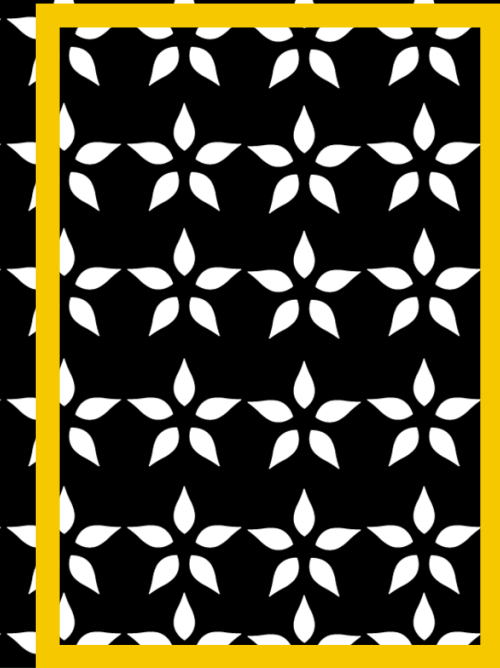
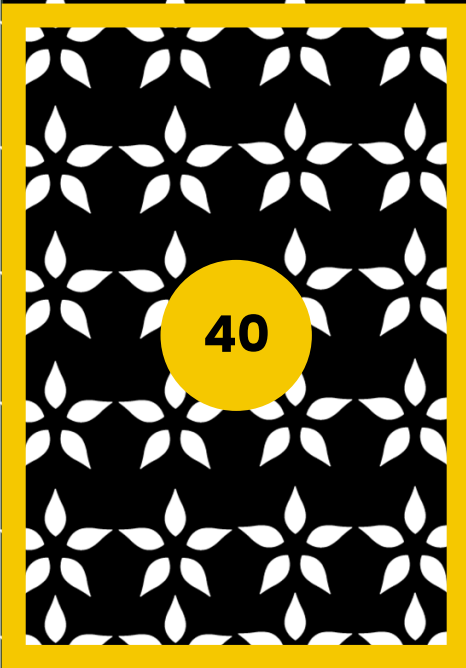
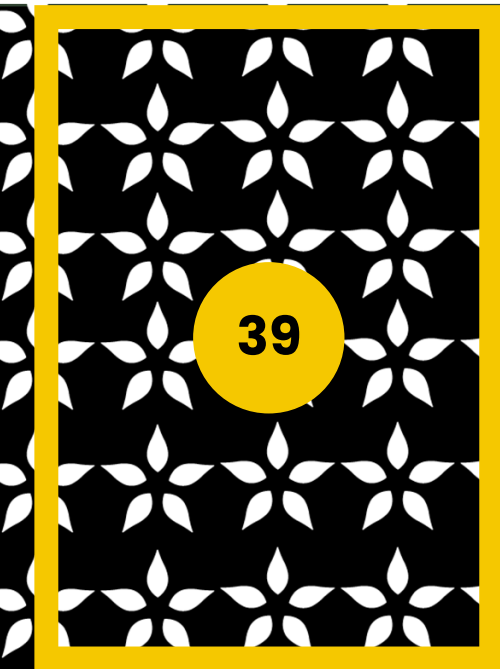
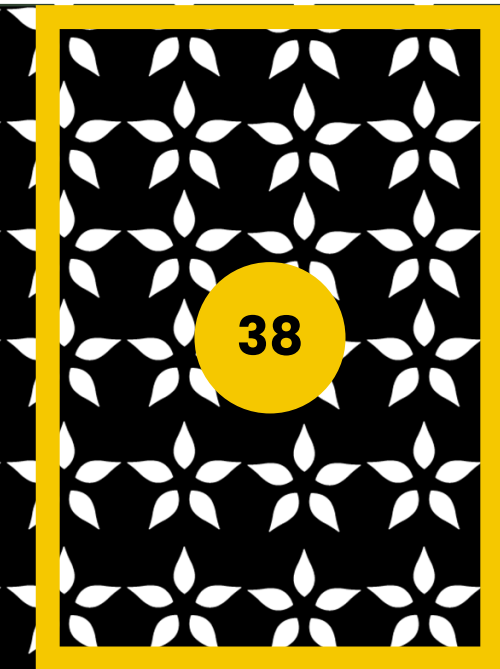
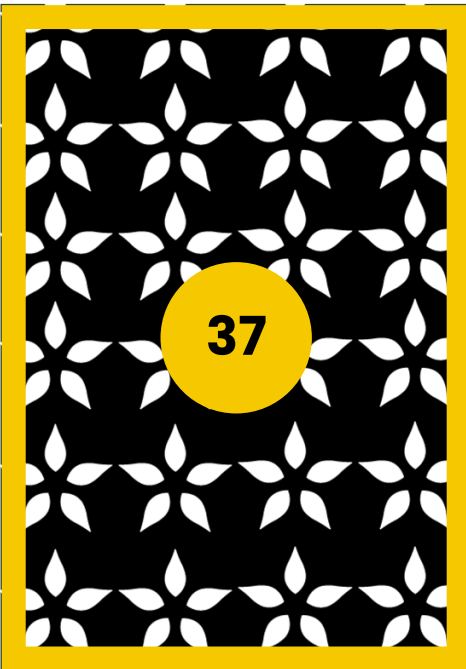
Legt diese Karte zurück in den Stapel.



Nein!



Legt diese Karte zurück in den Stapel.



Mengen-Übersicht

1 Apfel wiegt 150 g.
1 Brokkoli wiegt 350 g.
1 Kirschtomate wiegt 15 g.
1 Champignon wiegt 20 g.

1 Paprika und 1 Apfel
wiegen gleich viel.

Falsch!



Legt diese Karte zurück in
den Stapel.



Nein!



Legt diese Karte zurück in
den Stapel.

Stopp!