

EHRlich BROTHERS

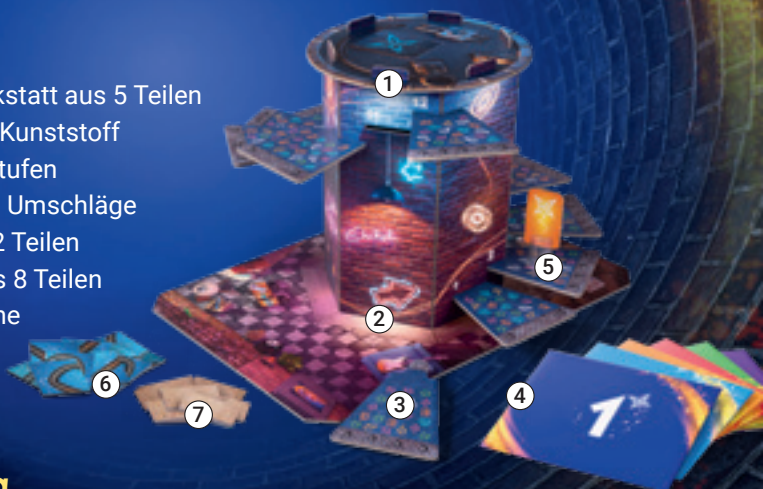
ESCAPE THE HOUSE OF MAGIC

Löst die Rätsel der magischen Wendeltreppe

Bei eurem Besuch im „House of Magic“ habt ihr komplett die Zeit vergessen. Jetzt hat die Erlebniswelt geschlossen und ihr seid eingesperrt. Zum Glück entdeckt ihr in der Magischen Werkstatt eine Nottreppe. Aber es wäre nicht das House of Magic, wenn nicht auch diese Treppe total magisch wäre! Nur wenn ihr die geheimnisvollen Rätsel löst und die Stufen in der richtigen Reihenfolge betretet, führt sie euch am Ende zum rettenden Ausgang ... Insgesamt 6 Umschläge mit je einer spannenden Rätselrunde warten auf euch!

Inhalt

- ① 1 Magische Werkstatt aus 5 Teilen
- ② 12 Steckfüße aus Kunststoff
- ③ 12 nummerierte Stufen
- ④ 6 geheimnisvolle Umschläge
- ⑤ 1 Spielfigur aus 2 Teilen
- ⑥ 1 Legepuzzle aus 8 Teilen
- ⑦ 10 Pyramidensteine aus Pappe
- 1 Anleitung



Vorbereitung

Löst alle Elemente aus den Papp-Tafeln und entsorgt die leeren Rahmen. Legt die Puzzleteile und Pyramidensteine in die Schachtel zurück, ihr braucht sie erst später. Baut dann die Magische Treppe auf – die Anleitung dazu findet ihr ganz hinten auf Seite 4.



Die geheimnisvollen Umschläge

Die 6 Umschläge enthalten jeweils eine in sich abgeschlossene Herausforderung mit 4 kniffligen Rätseln. Wählt den Umschlag, mit dem ihr beginnen möchtet. Ihr müsst euch nicht an die Reihenfolge halten, aber jeder Umschlag ist etwas schwieriger als der vorige. Klappt den Umschlag eurer Wahl auf und scannt den QR-Code. Er führt zu einem Einführungsvideo, das Andreas und Chris speziell für euch aufgenommen haben! Keine Sorge: Ihr könnt das Spiel auch beginnen, wenn ihr gerade keine Möglichkeit habt, die Videos anzuschauen.



Ablauf

Nehmt die **oberste** Karte aus dem Umschlag und folgt den Anweisungen auf Vorder- und Rückseite. Erst dann nehmt ihr die nächste Karte heraus. Ihr erhaltet immer **abwechselnd eine Aufgaben- und eine Flammenkarte**:*

- Lest die Aufgabe, entscheidet euch gemeinsam für eine Lösung und bewegt eure Spielfigur wie vorgegeben.
- Es folgt eine Flammenkarte. HAMMER: Die dort genannten Stufen stürzen brennend in die Tiefe! Nehmt diese Stufen aus der Treppe und legt sie zur Seite.

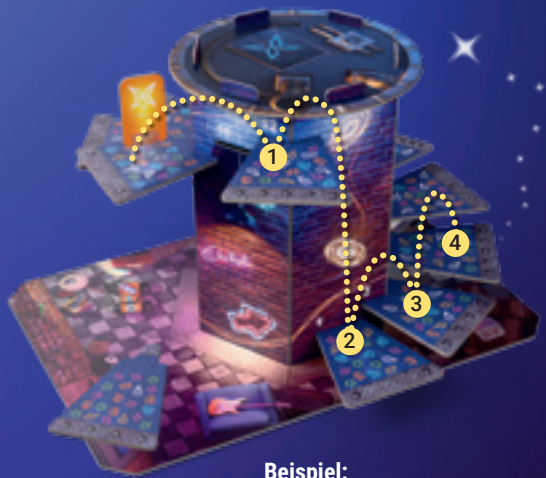


Nach der ersten Aufgabe dürft ihr euch eine von drei Startstufen aussuchen. Später zählt ihr, wie oft ein bestimmtes Symbol auf eurer aktuellen Stufe zu sehen ist. Lauft dann exakt so viele Stufen weiter – je nach Pfeil nach oben oder unten. Noch später müsst ihr abzählen, wie oft gewisse Dinge in der Magischen Werkstatt zu finden sind. Sucht dazu ganz genau **alle 6 Wandflächen sowie den Boden** ab!

*Sollten die Karten einmal durcheinander geraten, könnt ihr sie mit Hilfe der Nummerierung unten rechts (1.1, 1.2 etc.) wieder neu ordnen.

Ganz wichtig:

- Bis zur letzten Aufgabe hält euch die Treppe gefangen und ihr könnt immer nur **im Kreis laufen!** Geht ihr von Stufe 12 eine Stufe nach oben, teleportiert euch die Treppe auf Stufe 1. Umgekehrt landet ihr auf Stufe 11, wenn ihr von Stufe 2 drei Stufen treppab lauft.
- **Abgebrannte Stufen werden übersprungen.** Fehlt die Stufe 11, zählt der Sprung von der 10 auf die 12 als ein einziger Schritt.



Beispiel:

④ Kronen auf der Stufe bedeuten 4 Schritte nach oben ➡

In jedem Umschlag stecken 4 Aufgaben- und 4 Flammenkarten. Passt immer gut auf, wohin ihr eure Spielfigur bewegt! Egal ob ihr eine falsche Antwort wählt, euch verzählt oder nur in die falsche Richtung lauft: Spätestens nach der letzten Aufgabe könnt ihr eurem Schicksal nicht entgehen und stürzt mit eurer Stufe in den Abgrund! Das macht aber nichts: Ihr steckt einfach alle Stufen wieder ein und probiert es noch einmal mit demselben oder einem anderen Umschlag.

Ihr haltet bis zum Ende durch und steht auf der letzten Stufe, die noch übrig ist? Glückwunsch, ihr habt die Magische Treppe geknackt und gelangt wohlbehalten ins Freie!

Noch einen Tipp: Für Karte 1.5 braucht ihr gute Lichtverhältnisse. Leuchtet ggf. das Bild z. B. mit einer Handy-Lampe an, während ihr darauf schaut.

Und jetzt: Viel Spaß beim Rätseln!



Auflösungen

Alle Auflösungen und weitere Erklärungen findet ihr über diesen QR-Code oder folgenden Link: www.ravensburger.info/magic_00

Pssst! Wer möchte, findet hier die richtige Anzahl der Objekte in der Werkstatt und die Auflösung zu Umschlag 1:

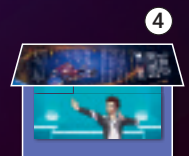
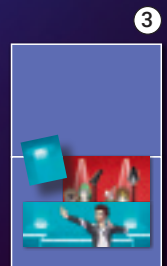


Objekte in der Werkstatt: 1 Sneaker, 2 Smartphones, 3 Spinnen, 4 Neonsterne, 5 Spraydosen, 6 Stifte
Auflösung Umschlag 1: Gelb – Truck – Truck – Grün/hellblau – 3 Steine



Trennt diese Seite komplett aus der Anleitung.

Schneidet das Bild entlang der gestrichelten Linien in drei Teile und befolgt die Schritt-für-Schritt-Anleitung auf der Rückseite. Habt ihr keine Schere zur Hand, könnt ihr zur Not das Bild auch entlang der Linien falten, mit dem Daumennagel kräftig über die Knickstellen streichen und dann das Bild vorsichtig in seine 3 Teile reißen.



1 Legt die Anleitung aufgeklappt quer vor euch. 2 Auf der unteren Seite setzt ihr das Bild wieder exakt so zusammen, wie auf Aufgabenkarte 3.7 zu sehen. Zählt noch mal die 6 Bandmitglieder. 3 Dreht alle 3 Teile einzeln und nacheinander auf die Rückseite. Legt sie schön ordentlich direkt am Mittelfalz der Anleitung aneinander. 4 Ihr seht jetzt die magischen Teleporter. Klappt die Anleitung zu, um sie zu aktivieren. 5 Dreht die Anleitung so auf die Rückseite, dass sich die Teile im Inneren nicht verschieben. 6 Klappt jetzt die Anleitung wieder auf und zählt erneut die Bandmitglieder.

Aufbau der magischen Treppe

Drückt alle Kunststoff-Füße von unten (!) in die Schlitzze der Bodenplatte.

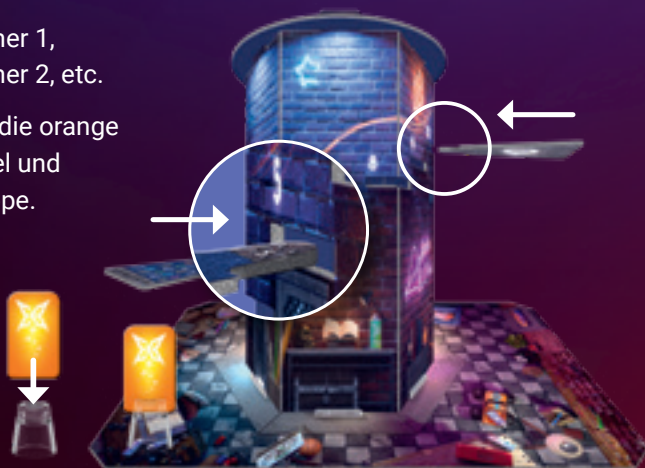


Für den Treppenaufgang steckt ihr zunächst die Innenwand in den kleineren Kreis Steckfüßchen. Bringt zuerst die weißen Markierungen zusammen und macht dann Füßchen für Füßchen weiter. Steckt den kleinen runden Deckel oben drauf. Macht genau dasselbe mit der Außenwand. Nun könnt ihr die 12 Stufen einstecken:

Stufe 1 in Schlitz Nummer 1,
Stufe 2 in Schlitz Nummer 2, etc.

Zum Schluss steckt ihr die orange Spielfigur in ihren Sockel und stellt sie neben die Treppe.

Jetzt kann's losgehen!



Game Design: Kai Haferkamp
Illustration: Carsten Stüben
Art Direction: Sophie Wegwart
Design: KniffDesign (Spielanleitung)
Technische Entwicklung: Heike Zimmermann
Redaktion: Wolfram Reichwein
Coverfoto: Christoph Köstlin
Illustration „Ehrlich Sisters“: Sebastian Konopix
Illustration „Klitzeolino“: Chris Ehrlich

© 2025

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service