

Ab 8 Jahren

**DUDEN**

Escape-  
Rätsel

# DIE VERBORGENE BIBLIOTHEK





W

Y

I

S

U

P

D

L

E

N

H

O

R

I

E

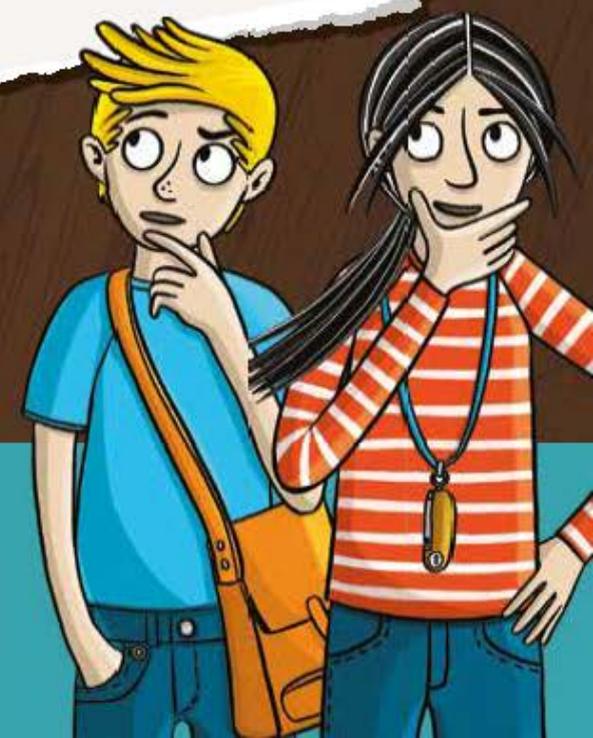
E

K

H

S

E



**UND WOHN JETZT?**



Shadow hat den Füller als Erste entdeckt. Neugierig knabbert die Ratte daran. Dann krabbelt sie auf John H.s Hand, die er ihr hinhält. Essbar scheint der Füller nicht zu sein. Aber das hast du auch nicht erwartet. Einen Brief, der bei dem Füller liegt, ein vollgekratztes Notizblatt oder eine Nachricht auf der Tischplatte hingegen schon. Aber da liegt nichts dergleichen.

Shirley zuckt die Schultern und greift nach dem Schreibgerät. Sie dreht es hin und her und schaut auch in den Deckel. Nichts. Kein Rätsel. Du drehst dich um. Vielleicht gibt es irgendwo noch einen zweiten Füller? Shirley holt ihr Notizheft aus dem Rucksack und probiert den Füller aus. „Er schreibt nicht“, sagt sie. „Vielleicht braucht er eine neue Tintenpatrone“, schlägt John H. vor. Das ist eine ziemlich gute Idee. Denn als Shirley den Stift aufschraubt, findet sich anstelle der Patrone ein Zettel mit einer Nachricht. Na also.



**TIPP 1**  
Achtung! Die Ratte hat den Füller als Erste entdeckt. Neugierig knabbert die Ratte daran. Dann krabbelt sie auf John H.s Hand, die er ihr hinhält. Essbar scheint der Füller nicht zu sein. Aber das hast du auch nicht erwartet. Einen Brief, der bei dem Füller liegt, ein vollgekratztes Notizblatt oder eine Nachricht auf der Tischplatte hingegen schon. Aber da liegt nichts dergleichen.

**TIPP 2**  
Achtung! Die Ratte hat den Füller als Erste entdeckt. Neugierig knabbert die Ratte daran. Dann krabbelt sie auf John H.s Hand, die er ihr hinhält. Essbar scheint der Füller nicht zu sein. Aber das hast du auch nicht erwartet. Einen Brief, der bei dem Füller liegt, ein vollgekratztes Notizblatt oder eine Nachricht auf der Tischplatte hingegen schon. Aber da liegt nichts dergleichen.



Shirley hat den Lichtschalter gefunden. Strom scheint es in der alten Villa zu geben. Und die große Deckenlampe funktioniert auch. Ihr seht euch um und stellt fest, dass ihr in einer ziemlich altmodischen Bibliothek gelandet seid. So eine Privatbibliothek, wie du sie nur aus Filmen kennst. „Na, langweilig wird uns hier auf alle Fälle nicht“, stellt John H. fest, „zumindest, wenn man gerne liest.“

Da fällt dir das Buch ein, das du eben vom Boden aufgehoben hast. Es hat einen knallgelben Umschlag. Ein Titel steht nicht darauf. Du öffnest es auf der Seite, die durch ein Eselsohr markiert ist. Shirley schaut dir über die Schulter. „Farben? Wozu sollen die gut sein?“ „Eine Staffelei oder wenigstens Wasserfarben, Wachsmalstifte oder Buntstifte sehe ich nicht.“ John H. dreht sich um die eigene Achse. Doch dann richtet ihr alle drei gleichzeitig euren Blick in seine Richtung. „Na klar!“, ruft ihr wie aus einem Mund.

 Magentarot	 Maignün
 Erdbeerrot	 Ozeanblau
 Korallrot	 Himmelblau
 Ananasgelb	 Indigoblau
 Grashüpfergrün	 Nachtblau

TIPP 1  
 Tipp 1: ...



TIPP 2  
 Tipp 2: ...

**NÄCHSTE STATION**

--	--	--	--	--



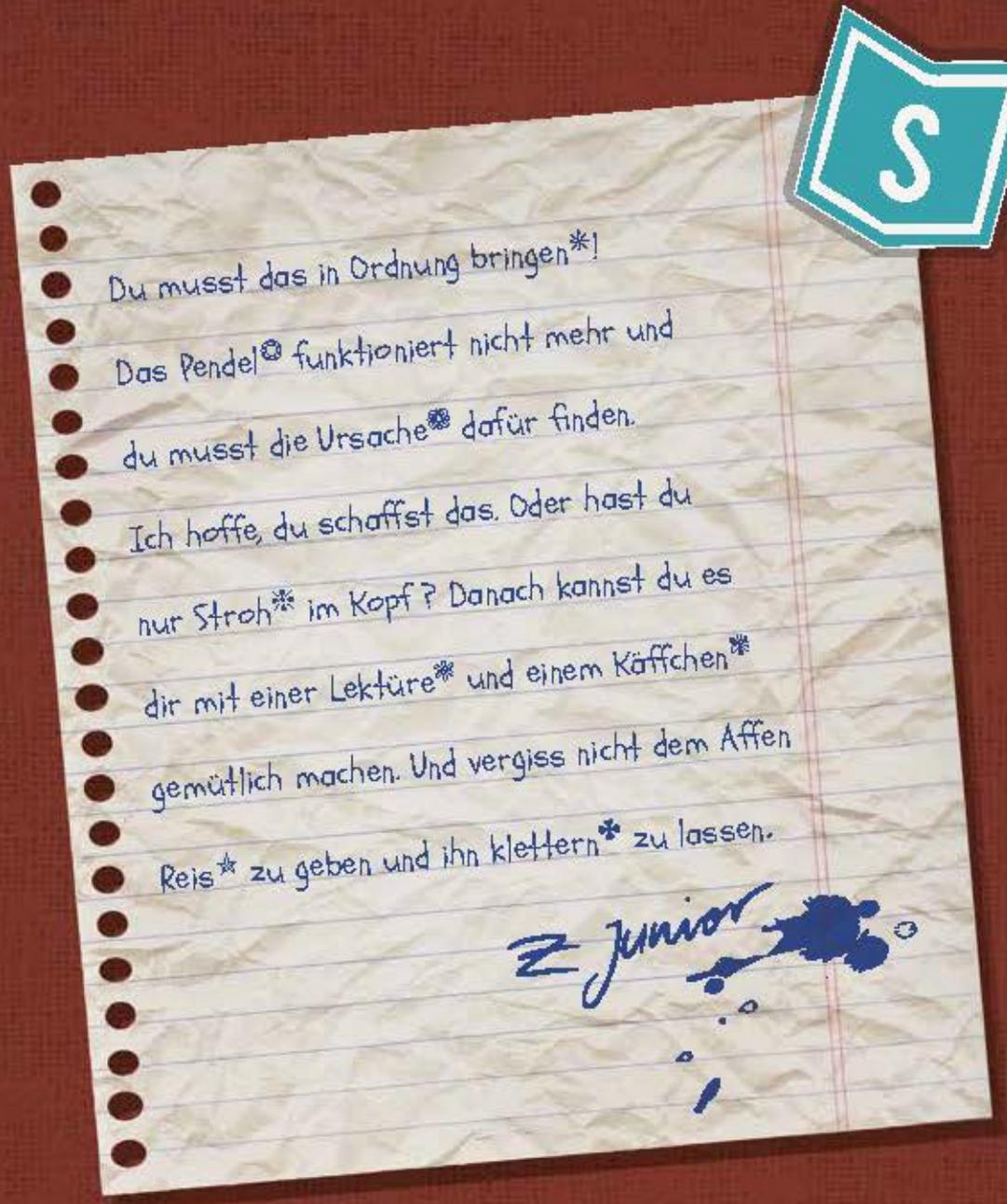
Du lässt dich in den Sessel plumpsen. Er ist noch gemütlicher, als er aussieht. „Wir könnten ein kleines Mitternachtsmahl einnehmen“, schlägst du vor. „Später.“ Manchmal ist John H. ziemlich unentspannt. Während sich Shirley neben dich quetscht und ein Brot aus ihrem Rucksack holt, lässt sich ihr Bruder auf die Knie sinken, um unter dem Sessel nach einem Hinweis zu suchen.

Du packst auch ein Brot aus. John H. versucht seinen Kopf unter den Sessel zu schieben. Dabei atmet er angestrengt. „Arbeiten ist schön! Ich könnte stundenlang zusehen“, sagt Shirley. Du prustest los. Dabei landet ein Krümel aus deinem Mund auf der Sessellehne. Du sammelst ihn ein und bemerkst mit deinem Zeigefinger ein Loch in der Polsterung der Armlehne. Du bohrst deinen Finger tiefer und plötzlich entdeckst du eine kleine Papierkugel, die in der Lehne steckt. Du ziehst sie heraus und reichst sie Shirley. Die glättet das Papier und sagt dann ganz ruhig: „John H., komm hoch. Wir haben das Rätsel.“



**TIPP 1**  
 Wenn du einen Hinweis findest, dann schreibe ihn auf ein Blatt Papier und stecke es in den Rucksack.

**TIPP 2**  
 Wenn du einen Hinweis findest, dann schreibe ihn auf ein Blatt Papier und stecke es in den Rucksack.



**WOHIN ALS NÄCHSTES?**



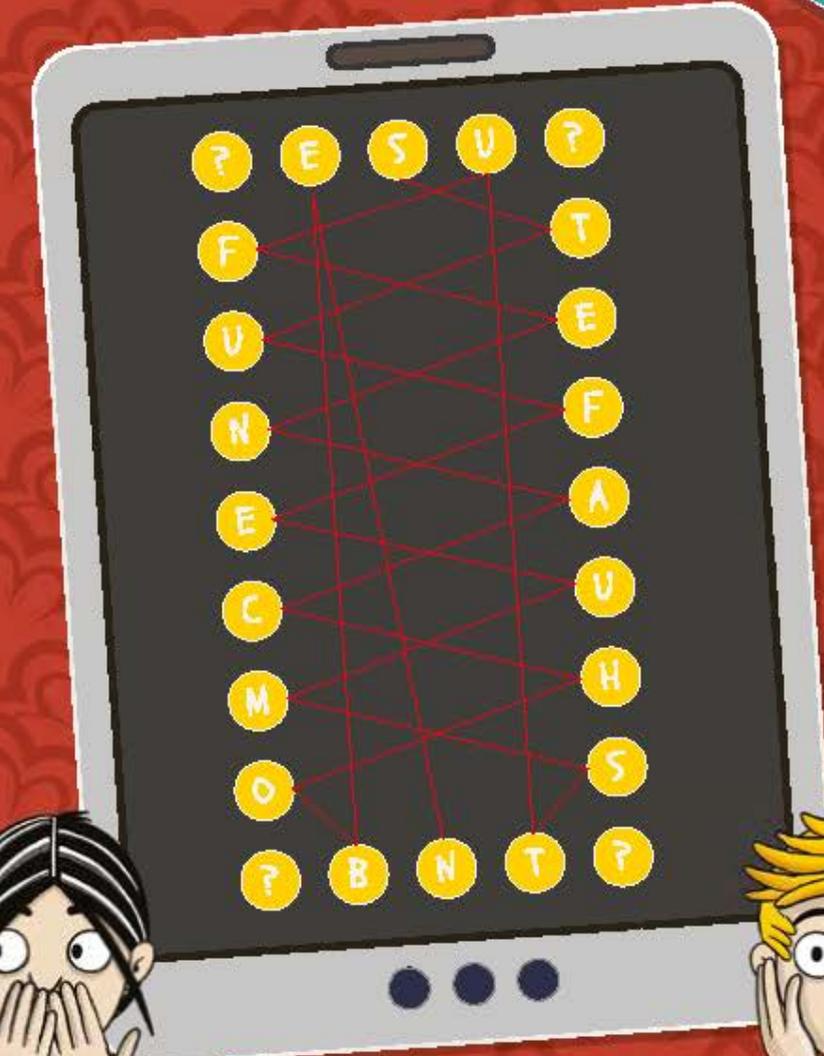

Irgendwie seltsam so ein Tablet in einem altmodischen Raum wie diesem. Bücher wirken viel geheimnisvoller und ehrwürdiger. Ihr wollt euch das Gerät gerade näher anschauen, als ein riesen Getöse hinter euch losgeht. Shadow hat es irgendwie geschafft, eine schwere Glaskugel, die eine Buchreihe am Umkippen hindern soll, wegzurollen. Das Glasding kracht auf den Boden, die Bücher kippen und ein Teil von ihnen gerät ins Rutschen. Das dickste Buch von allen erfasst Shadow und reißt sie mit auf den Boden. Erschrocken springt ihr zu der kleinen Ratte.

John H. ist zuerst da und hebt das Buch hoch. So ein Glück, Shadow scheint mit einem Schreck davongekommen zu sein. Auf so einem Tablet kann man alle Bücher einer Bibliothek speichern. Wenn du so darüber nachdenkst, ist ein Tablet vielleicht nicht so ehrwürdig, aber auch nicht so gefährlich. Arme Shadow. Shirley schaltet endlich das Tablet ein. Hm, denkst du, geheimnisvoll ist es allemal.

**TIPP 1**  
 ...



**TIPP 2**  
 ...



**RÄTSEL GEKNACKT?**

„Tapete!“, entnervt dreht sich John H. im Kreis. „Hier ist überall Tapete! Wo ist das Rätsel?“ Shirley reicht ihrem Bruder ein Brot. „Iss erst einmal. Danach klappt es mit dem Denken besser.“ John H. nimmt das Brot und beißt seufzend hinein. Du gehst derweil den Raum ab und betrachtest die Tapete genau. Ändert sich irgendwo das Muster? Sind irgendwo Flecken oder Zeichen oder sogar Buchstaben versteckt? Fehlanzeige. Immerhin scheint die Tapete zu schmecken. Also zumindest Shadow. Die sitzt auf John H.s Schulter und leistet ihm Gesellschaft beim Essen. Weil sie von seinem Brot nichts abbekommt, knabbert sie eben an der Tapete. Eine schlechte Angewohnheit von ihr, denkst du. Denn jetzt hängt da ein loser Tapetenzipfel. Du ziehst an dem Stück Tapete, das von der Wand absteht. Warum du die schlechten Angewohnheiten einer Ratte übernimmst, darüber willst du im Augenblick lieber nicht nachdenken. Stattdessen grübelst du darüber, was diese zwei Karten hinter der Tapete zu bedeuten haben.

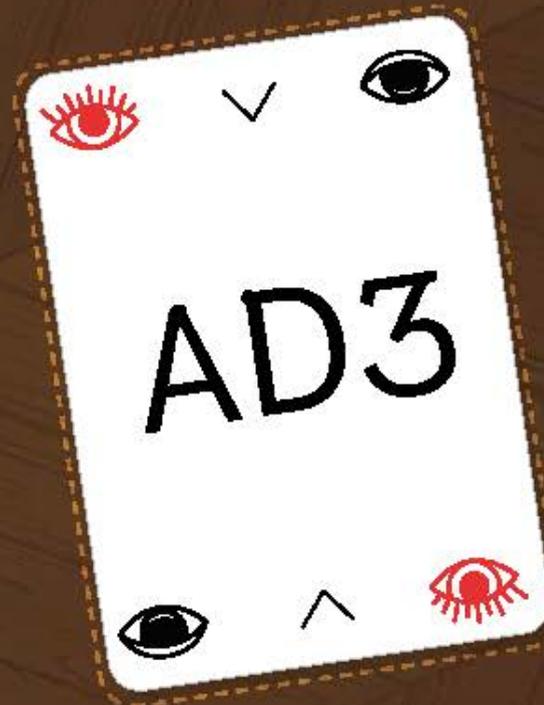
TIPP 1

Wach auf!



TIPP 2

Wach auf!



LÖSUNG

