



QR-RALLYE

Für Funklöcher oder Stromausfälle: Rätselchef

Die Regeln:

1. Es wird jede Station in der richtigen Reihenfolge aufgesucht.
2. Für jedes Rätsel erhält der Spieler Punkte, die gezählt werden.
3. Die Zeit muss ab der ersten Station gestoppt werden und pausiert ab Station 7.



Die Rätsel:

Der Spieler erhält Punkte je nach Anzahl der Versuche des Ratens. Es können Tipps vorgelesen werden.

3

beim 1 Versuch richtig

2

beim 2 Versuch richtig

1

beim 3 Versuch richtig

0

mehr als 3 Versuche

Lösungen:

1

AG1 & AG2

Tipp: Die Ziffern der Uhr haben verschiedene Farben
Lösung: 23

2

AG1 & AG2

Tipp: Im Bild findest du 1 russisches und 1 arabisches Zeichen. Schau dir die Getränke genauer an.
Lösung: šč, Chā, P, B, S, 1 jedes zusätzliche Zeichen: +1 Punkt

3

AG1 & AG2

Tipp: Im Bild findest du 1 russisches Zeichen. Schau dir den Himmel genauer an.
Lösung: ☉, M, K, L, T, 3 jedes zusätzliche Zeichen: +1 Punkt

4

AG1:

Tipp: Schau dir deine Umgebung an und suche einen Vogel aus Stein.
Lösung: Fledermaus

AG2:

Tipp: Schau dir deine Umgebung an. Irgendwo findest du einen Spruch.
Lösung: ROSENPLATZ

5

AG1 AG2:

Tipp: Schau dir deine Umgebung an.

AG1:

Lösung: 8

AG2:

Lösung: 17

6

AG1:

Tipp: Suche das Denkmal und finde heraus wer fehlt.

Lösung: Hund

AG2:

Tipp: Irgendwo findest du einen Spruch.

Lösung: VENUS



QR-RALLYE

Für Funklöcher oder Stromausfälle: Rätselchef

Spielende:

**Die Zeit wird gestoppt und
abgezogen von der
vorgegebenen Zeit:**

1h 30min

**Der Spieler erhält Punkte für die
Restzeit:**

15

über 20 min
Restzeit

10

über 10 min
Restzeit

5

über 5 min
Restzeit

3

über 3 min
Restzeit

1

gerade so
geschafft

**alle Punkte werden zusammen
gerechnet.**

**Der Spieler mit den meisten
Punkten gewinnt.**

