

FLUXVISION / 06

Das Geheimnis des Uhrmachers

Eine fehlende Minute verändert alles.

Alter 10–14 · 35 Min. · 2–6 Spieler

Eure Mission

Alle Uhren stehen eine Minute vor Mitternacht. Lest die Notizen, repariert das Uhrwerk und befreit den mechanischen Vogel mit dem letzten Hinweis.

Findet sechs Ziffern und ordnet sie nach Rätselnummer, um die Mission zu erfüllen.



01 / Die fehlende Folge

Findet die fehlende Zahl. Jeder Schritt folgt derselben Regel.

3	6	?	12	15

Deine Ziffer

Gratis-Vorschau

Vorschau: Geschichte, ein Rätsel und die Lösung. Das volle Spiel enthält sechs Rätsel.

01 / Die fehlende Folge

Vergleicht den Abstand benachbarter Zahlen.

Deine Ziffer: 9