

Spieltitlel: Das Klosterrätzel

Dauer: 5-10 Minuten

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Gruppengröße: egal

Typ: Rätzel



Das Klosterrätzel

Ein Spion soll herausfinden, welchen Code die Mönche verwenden, um in das Kloster hineingelassen zu werden. Er versteckt sich heimlich vor dem Kloster und beobachtet folgendes:

Der erste Mönch kommt. Das Tor wird aufgemacht und der Wächter sagt 28. Der Mönch antwortet 14 und wird hineingelassen.

Der zweite Mönch kommt. Das Tor wird aufgemacht und der Wächter sagt 16. Der Mönch antwortet 8 und wird hineingelassen.

Der dritte Mönch kommt. Das Tor wird aufgemacht und der Wächter sagt 8. Der Mönch antwortet 4 und wird hineingelassen.

Der Spion ist sich seiner Sache sicher und geht zu dem Tor. Der Wächter öffnet ihm und sagt 12. Der Spion antwortet 6. Das ist die falsche Antwort, der Spion wird festgenommen. Was hätte er sagen müssen, um hineingelassen zu werden und warum?

Richtige Antwort: Fünf – Die richtige Antwort bezieht sich immer auf die Anzahl der Buchstaben der ersten Zahl.