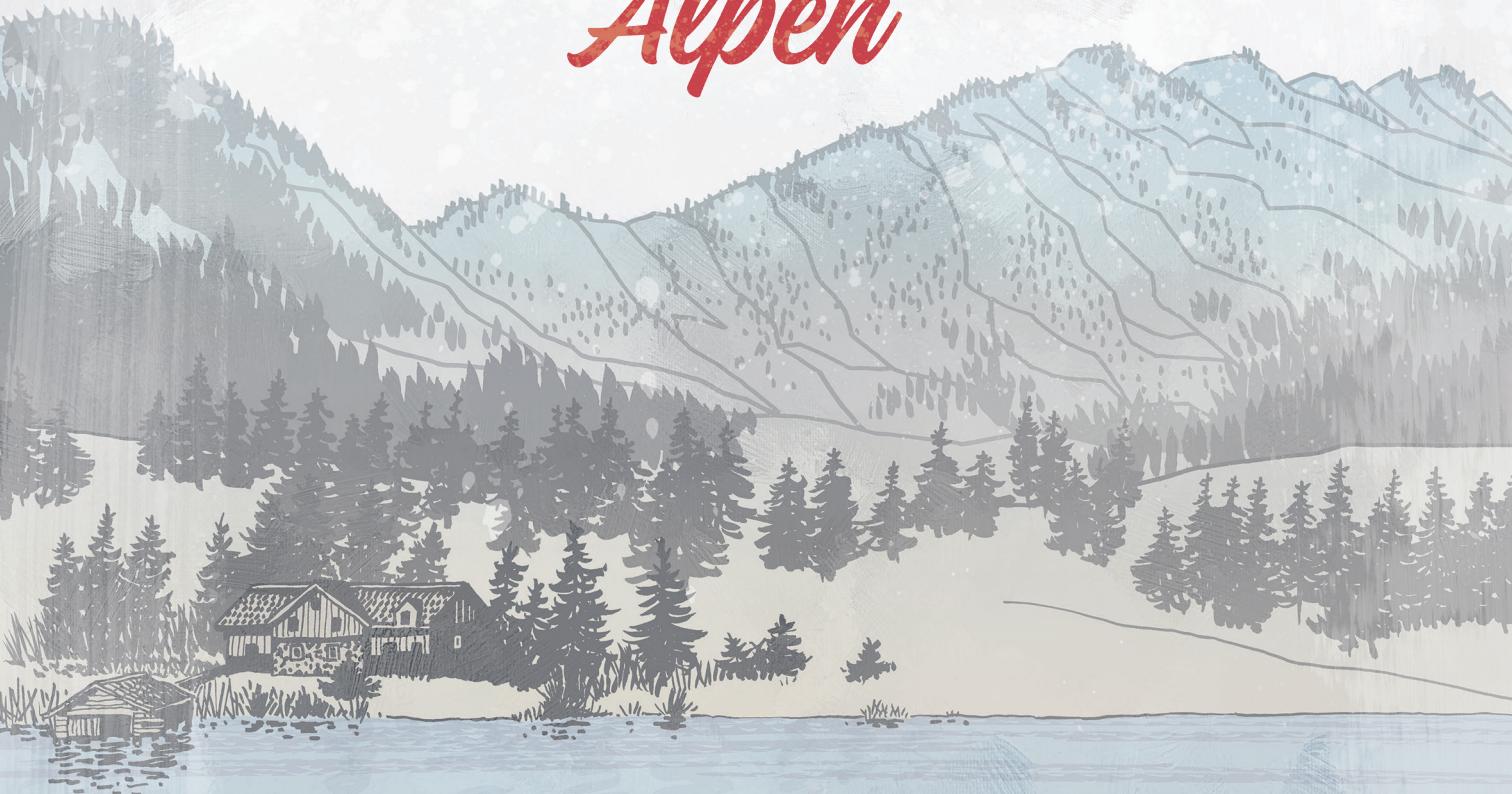


Willkommen  
in den  
*Alpen*



In einem Bergsee nahe der deutsch-österreichischen Grenze treibt die Leiche eines Informatikers, der sich so gut wie jedes zweite Wochenende am See vom Wiener Großstadtleben zu erholen pflegte. Aber möglicherweise war dies nicht der einzige Grund für seinen Aufenthalt in den Alpen ...

Der Tote wurde übel zugerichtet und nach Jägerart ausgenommen. Daher zieht die örtliche Polizei lieber den Ermittler Gedeon Winter hinzu. Und weil das Opfer Deutscher war, stellt sich auch seine deutsche Kollegin Ellie Stocker ein.

# ANLEITUNG

»Der Pass – Tatort: Bergsee!« ist ein Kooperationsspiel. So wie Ellie Stocker und Gedeon Winter gemeinsam ihr Abenteuer bestehen müssen, sollt auch ihr bei der Lösung der Rätsel des Spiels zusammenarbeiten. Es wird also am Ende weder Sieger noch Verlierer geben.

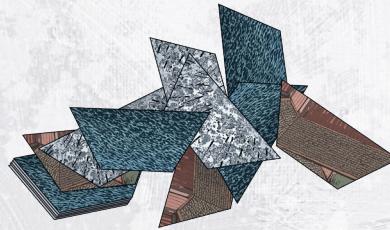
Die Box enthält alles, was ihr zum Spielen benötigt. Falls ihr euch beim Lösen der Aufgaben Notizen machen möchtet, solltet ihr noch Papier und Stift bereit legen. Euer Spieltisch sollte gut ausgeleuchtet sein, damit ihr alle Details der Rätsel erkennen könnt.

Das **Spielheft** enthält alle Rätsel, Hinweise und Lösungen.

## Das Spiel besteht aus folgenden Teilen:

18 unterschiedliche Situationen sind zu meistern. Die **Umgebungskarten** geben vor, in welcher Reihenfolge die Rätsel gelöst werden müssen.

Die sechs Teile des **Rahmens** werden zum Spielbrett zusammengesteckt. In diesen werden die Umgebungskarten eingesetzt.



Der **achtseitige Würfel** entscheidet mit seinen vier Farben, welches Rätsel zu lösen ist.



Der **Decoder** hilft bei der Überprüfung der Lösungen. Wie er funktioniert, steht auf der nächsten Seite.



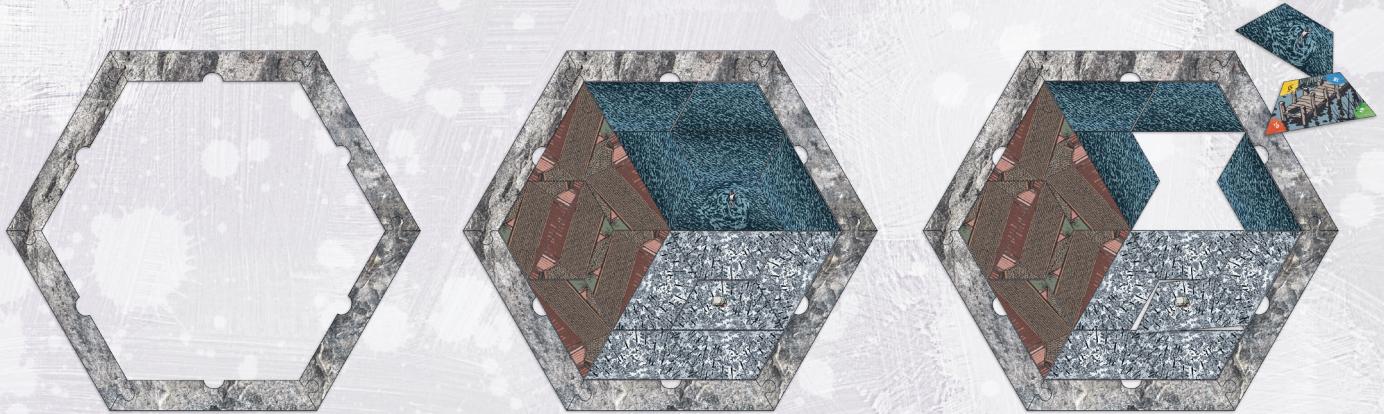
Eine von acht **Personenkarten** enthüllt am Ende des Spiels den Täter oder die Täterin. Darum liegen diese Karten bis zum Ende in einem Stapel mit den Rückseiten nach oben auf dem Tisch.

## Spielvorbereitung: Rahmen und Umgebungskarten

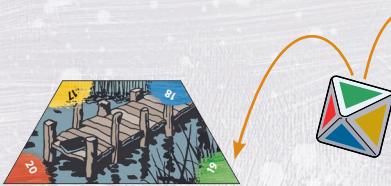
Zur **Spielvorbereitung** müsst ihr nicht viel tun: Steckt zuerst die sechs »Puzzle-teile« des Rahmens zusammen, sodass sie ein Spielbrett wie auf der Abbildung ergeben.

Dann bildet ihr aus den 18 Umgebungskarten drei Stapel: Wasser, Hütte und Wald. Mischt jeden Stapel gut durch und legt die Karten in beliebiger Reihenfolge so in den Rahmen, dass drei separate Felder wie auf der Abbildung entstehen: Wasser, Hütte und Wald.

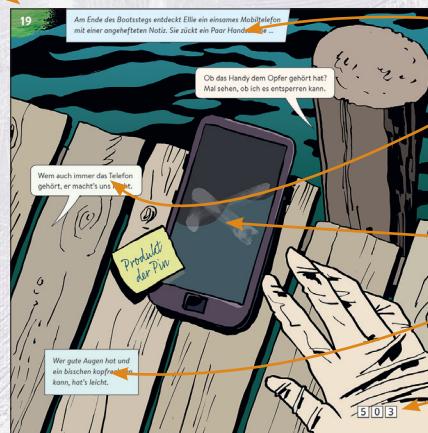
Jetzt kann es auch schon losgehen: Dreht als Erstes die Karte mit der Wasserleiche um. Ist diese gespielt, dreht ihr eine beliebige weitere Wasserkarte um und spielt das nächste Rätsel. Sind alle Wasserkarten gespielt, folgen die Hüttenkarten. Zuletzt werden die Waldkarten gespielt, wobei die Karte mit dem Felsen als allerletzte Karte umgedreht wird.



## Spielverlauf: Spielheft und achtseitiger Würfel



Wenn ihr eine Umgebungskarte aufgedeckt habt, wird gewürfelt. Der achtseitige Würfel bestimmt durch die geworfene Farbe, welches Rätsel gespielt werden soll. Dieses muss im Spielheft gesucht und gelöst werden. Falls ihr einmal nicht weiterwisst, findet ihr Hinweise und Lösungen ganz am Ende des Hefts.



Hier wird die Story weitererzählt.

Der Unterhaltung könnt ihr erste Hinweise auf das Rätsel entnehmen.

Das Rätselbild, das es zu lösen gilt.

In der Box wird die eigentliche Aufgabe formuliert.

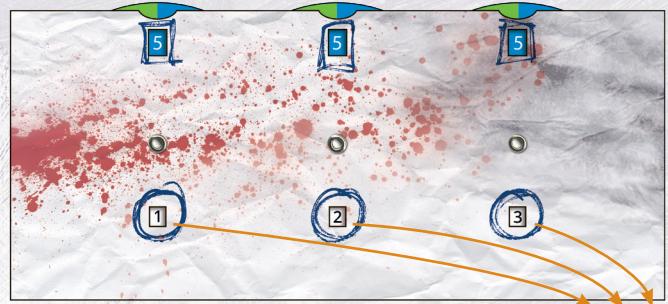
Der Code zur Überprüfung der Lösung.



## Der Decoder

Die Lösungen bestehen in der Regel aus einer dreistelligen Zahl. Sollten ihr also zu einem Ergebnis kommen, das mehr oder weniger Stellen hat, wird es wohl nicht richtig sein. Eine Ausnahme bilden die Rätsel 21 bis 24, 45 bis 48 und 69 bis 72. Hier ist das Ergebnis zweistellig.

Um zu überprüfen, ob ihr mit eurem Ergebnis richtig liegt, verwendet ihr den Decoder. Stellt dazu euer Ergebnis in der Farbe eures Rätsels ein und vergleicht die Zahlen in den weißen Feldern mit dem Code unten auf der Rätselseite. Stimmen die Zahlen überein, ist das Rätsel richtig gelöst und ihr könnt mit der nächsten Umgebungskarte fortfahren.



Ist das Ergebnis zweistellig, müsst ihr nur die beiden ersten oder letzten Ziffern überprüfen.



## Die Personenkarten

Immer, wenn Ellie Stocker und Gedeon Winter auf einer der Umgebungskarten zu sehen sind, steht eine »Zeugenaussage« an. Dabei begegnet ihr mindestens zwei von acht Zeugen. Sie sind zugleich Verdächtige, doch in dieser Rolle begegnen sie euch erst am Ende des Spiels.



In der »Befragung« muss ein Rätsel gelöst werden, das euch die Zeugenaussage stellt. Das zweistellige Ergebnis dieses Rätsels korrespondiert mit einigen der Zahlen auf den Rückseiten der Personenkarten. Nach dem ersten Befragungsrätsel (Nr. 21 bis 24) werden alle diejenigen Karten, die die Lösungszahl aufweisen, aus dem Spiel genommen. Es verbleiben vier Karten. Nach dem zweiten Befragungsrätsel (Nr. 45 bis 48) werden wieder diejenigen Karten aus dem Spiel genommen, die die Ergebniszahl aufweisen. Am Ende des Spiels wird ein letztes Befragungsrätsel gelöst (Nr. 69 bis 72). Die Lösung dieses Rätsels nimmt dann eine der beiden verbliebenen Karten aus dem Spiel. Dreht nun die Karte um, die übrigbleibt. Sie zeigt den Täter oder die Täterin.

Die acht verdächtigen Zeugen auf einen Blick:



Petra Scheidegger  
Wirtin



Torben Scheidegger  
Sohn der Wirtin



Lina Klaus  
Aushilfe



Jiří Dobrovský  
Waldarbeiter



Josef Feymann  
Polizist



Norman Meissner  
Tourist



Simone Berger  
Kollegin des Opfers



Herbert Wullenweber  
Wanderer

Ein Tipp: Wenn ihr öfter mit denselben Personen zusammen spielen wollt, könnt ihr pro Session nur die Rätsel einer Farbe spielen oder ihr würfelt erneut, wenn ihr ein Rätsel bereits kennt, um Wiederholungen zu vermeiden.

## Hilfsmittel

Bei der Lösung der Rätsel dürft ihr alle Hilfsmittel verwenden, die euch einfallen. Mit dem Smartphone könnt ihr verschiedene Codetabellen finden – oder einfach einmal etwas ausrechnen. Papier und Bleistift sind immer eine gute Idee. So kann man gerade bei visuellen Rätseln erst einmal verschiedene Lösungen ausprobieren.

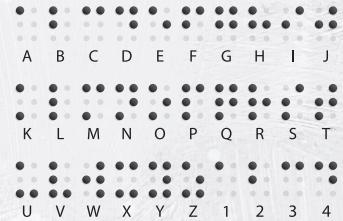


### Morse-Alphabet

A $\text{---}$	J $\text{--- ---}$	S $\text{...}$	2 $\text{--- ---}$
B $\text{--- ---}$	K $\text{--- ---}$	T $\text{---}$	3 $\text{--- ---}$
C $\text{--- ---}$	L $\text{--- ---}$	U $\text{---}$	4 $\text{--- ---}$
D $\text{---}$	M $\text{---}$	V $\text{--- ---}$	5 $\text{--- ---}$
E $\text{---}$	N $\text{---}$	W $\text{--- ---}$	6 $\text{--- ---}$
F $\text{--- ---}$	O $\text{--- ---}$	X $\text{--- ---}$	7 $\text{--- ---}$
G $\text{---}$	P $\text{--- ---}$	Y $\text{--- ---}$	8 $\text{--- ---}$
H $\text{--- ---}$	Q $\text{--- ---}$	Z $\text{--- ---}$	9 $\text{--- ---}$
I $\text{---}$	R $\text{---}$	1 $\text{--- ---}$	0 $\text{--- ---}$

A Albert	N Nathan
B Bernhard	O Otto
C Cäsar	P Paula
D David	Q Quelle
E Emil	R Richard
F Fritz	S Samuel
G Gustav	T Theodor
H Heinz	U Ulrich
I Ida	V Viktor
J Jacob	W Wilhelm
K Katharina	X Xantippe
L Ludwig	Y Ypsilon
M Marie	Z Zacharias

### Braille-Schrift



<sup>1</sup> H	Binärcode: 8 4 2 1	Zwei: 0 0 1 0
<sup>3</sup> Li <sup>4</sup> Be	Null: 0 0 0 0	Drei: 0 0 1 1
<sup>11</sup> Na <sup>12</sup> Mg	Eins: 0 0 0 1	Vier: 0 1 0 0

### Periodensystem der Elemente

<sup>19</sup> K	<sup>20</sup> Ca	<sup>21</sup> Sc																	<sup>22</sup> Ti	<sup>23</sup> V	<sup>24</sup> Cr	<sup>25</sup> Mn	<sup>26</sup> Fe	<sup>27</sup> Co	<sup>28</sup> Ni	<sup>29</sup> Cu	<sup>30</sup> Zn	<sup>31</sup> Ga	<sup>32</sup> Ge	<sup>33</sup> As	<sup>34</sup> Se	<sup>35</sup> Br	<sup>36</sup> Kr
<sup>37</sup> Rb	<sup>38</sup> Sr	<sup>39</sup> Y																	<sup>40</sup> Zr	<sup>41</sup> Nb	<sup>42</sup> Mo	<sup>43</sup> Tc	<sup>44</sup> Ru	<sup>45</sup> Rh	<sup>46</sup> Pd	<sup>47</sup> Ag	<sup>48</sup> Cd	<sup>49</sup> In	<sup>50</sup> Sn	<sup>51</sup> Sb	<sup>52</sup> Te	<sup>53</sup> I	<sup>54</sup> Xe
<sup>55</sup> Cs	<sup>56</sup> Ba	<sup>57</sup> La	<sup>58</sup> Ce	<sup>59</sup> Pr	<sup>60</sup> Nd	<sup>61</sup> Pm	<sup>62</sup> Sm	<sup>63</sup> Eu	<sup>64</sup> Gd	<sup>65</sup> Tb	<sup>66</sup> Dy	<sup>67</sup> Ho	<sup>68</sup> Er	<sup>69</sup> Tm	<sup>70</sup> Yb	<sup>71</sup> Lu	<sup>72</sup> Hf	<sup>73</sup> Ta	<sup>74</sup> W	<sup>75</sup> Re	<sup>76</sup> Os	<sup>77</sup> Ir	<sup>78</sup> Pt	<sup>79</sup> Au	<sup>80</sup> Hg	<sup>81</sup> Tl	<sup>82</sup> Pb	<sup>83</sup> Bi	<sup>84</sup> Po	<sup>85</sup> At	<sup>86</sup> Rn		
<sup>87</sup> Fr	<sup>88</sup> Ra	<sup>89</sup> Ac	<sup>90</sup> Th	<sup>91</sup> Pa	<sup>92</sup> U	<sup>93</sup> Np	<sup>94</sup> Pu	<sup>95</sup> Am	<sup>96</sup> Cm	<sup>97</sup> Bk	<sup>98</sup> Cf	<sup>99</sup> Es	<sup>100</sup> Fm	<sup>101</sup> Md	<sup>102</sup> No	<sup>103</sup> Lr	<sup>104</sup> Rf	<sup>105</sup> Db	<sup>106</sup> Sg	<sup>107</sup> Bh	<sup>108</sup> Hs	<sup>109</sup> Mt	<sup>110</sup> Ds	<sup>111</sup> Rg	<sup>112</sup> Cn	<sup>113</sup> Nh	<sup>114</sup> Fl	<sup>115</sup> Mc	<sup>116</sup> Lv	<sup>117</sup> Ts	<sup>118</sup> Og		

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

# IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Illustration, Texte und Rätsel: Norbert Pautner

Covergestaltung: Carolin Mayer

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

© Der Pass, Lizenz durch: Sky Studios Ltd.

GTIN 4260478342033

Printed in China

[www.emf-verlag.de](http://www.emf-verlag.de)