

THE DAVINCI CODE SAKRILEG

DIE SUCHE NACH DER WAHRHEIT

Für 2 - 6 Spieler oder Teams
ab 12 Jahren

SPIELREGEL & AUFGABEN

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 1 Block Lösungsblätter
- 1 Würfel
- 1 Chiffrier-Leiste
- 1 Kryptex mit 10 Dechiffrier-Streifen
- 1 Spiegelkarte
- 1 Sanduhr (30 Sekunden)
- 200 Informations- und Hinweiskarten
- 1 Spielregel- & Aufgabenbuch
- 6 Spielfiguren in sechs Farben



Da Vinci Code

Der internationale Bestseller für geübte Code-Knacker. Wer ermittelt den unsichtbaren gegnerischen Zahlencode am schnellsten?

Platink Spielkarten

Jede Karte ist ein Kunstwerk für sich und weckt Erinnerungen an alte Mythen und Legenden.



Das Spiel zum Film für Playstation 2, PC und Xbox!

Stelle Dich den unzähligen Mysterien einer Jahrtausende alten Verschwörung um eine Geheimgesellschaft. In den Meisterwerken Da Vincis sind Hinweise verborgen, die Dich schließlich zum größten Geheimnis der Menschheit führen werden! Du musst unzählige Rätsel lösen, Originalschauplätze erkunden, im Schatten schleichen und wenn's drauf ankommt auch kämpfen. Dieses Spiel hat's in sich!

Top Trumps

Eine nützliche Hilfe bei der Lösung der 15 mysteriösen Rätsel. Enthält 30 Karten mit Angaben zu Personen, Tatorfen und Institutionen aus dem Buch und Film. Die Bewertung von Macht und Einfluss, Reichtum und Bedeutung birgt in sich noch einige Überraschungen.



TEIL 1 – DIE SPIELREGEL

ZIEL DES SPIELS

Du bist ein Kryptologe, der im Wettlauf mit anderen Experten zur Entschlüsselung aller Codes nach Europa geschickt wurde. Die Hinweise und Lösungen dieser mysteriösen Geheimnisse sind in vier geheimnisumwitterten Kirchen sowie im weltberühmten Louvre-Museum verborgen.

Für die Lösung der Aufgaben musst Du auf den Karten die notwendigen Hinweise finden und deuten. Jede richtige Antwort liefert Dir Buchstaben, die zusammengenommen einen Lösungsbegriff von bis zu 20 Zeichen Länge ergeben. Einige Fragen kannst Du sicher rasch beantworten, bei anderen kann es nötig sein, erst mehrere Orte aufzusuchen.

Dir stehen ein Kryptext und eine Chiffrier-Leiste zur Verfügung. Vielleicht schaffst Du es auch, die geheimen Aufzeichnungen Deiner Mitspieler auszuspielen, um so Deine eigenen Ermittlungen voranzubringen. Im Wettlauf um die Entschlüsselung der Codes und Rätsel sollst Du auf alles achten, da der Erfolg auch von Beobachtungen während des Spiels abhängt. Jedes Spiel endet mit 8 kniffligen Fragen – dem abschließenden Test! Je mehr Hinweise Du im Laufe des Spiels entdeckt hast, desto größer sind Deine Chancen, dabei noch viele Punkte zu erreichen.

Denke daran: Sei wachsam und halte Deine Entdeckungen geheim. Mache Deine Aufzeichnungen so, dass nur Du sie verstehst, denn alles ist erlaubt in dieser Welt der Geheimnisse und die Mitspieler werden versuchen, Deine Aufzeichnungen zu lesen!

VORBEREITUNGEN

* Drücke das Kryptex, die Chiffrier-Leiste und die Decipherier-Streifen vorsichtig aus dem Karton. Lege das Spielbrett, die Spiegelkarte, die Chiffrier-Leiste und das Kryptex in Reichweite für alle Spieler.

* Jeder Spieler nimmt sich ein Lösungsblatt und knickt es unterhalb der 20 Felder für den Lösungsbegriff so um, dass dieser Bereich den anderen Spielern

während des gesamten Spiels verborgen bleibt. Jeder trägt einen „Sicherheits-Code“ in die dafür vorgesehenen Felder unten auf dem Blatt ein. Der Code muss aus drei unterschiedlichen Ziffern von 1 – 6 bestehen; Buchstaben dürfen nicht enthalten sein. Die Bedeutung dieses Codes wird später erklärt – in diesem Rätsel-Spiel kann schließlich nicht alles gleich enthüllt werden.

* Beginnend mit dem jüngsten Spieler nimmt sich jeder Spieler eine Pyramide und stellt sie auf eines der sechs Louvre-Felder in der Mitte.

KARTEN

Für jedes Spiel werden die folgenden Karten verwendet:

• 8 Louvre Bibliotheks-Karten (nummeriert von 12 bis 19 – Karten mit einem Schlüssel auf der Rückseite); sie enthalten das wesentliche Material für die Entschlüsselung. Es ist ratsam, sich vor dem Spiel damit vertraut zu machen.

• 20 Louvre Galerie-Karten (nummeriert von 20 bis 39 – Karten mit einem Dreieck auf der Rückseite); sie stellen Kunstwerke dar und sind jeweils mit zusätzlichen Anmerkungen versehen.

• 6 Taxi-Karten, um sich schnell auf dem Spielbrett zu bewegen (diese Karten sind in den 4 Kirchen zu finden).

• 6 Tresor-Karten, um den Mitspielern über die Schulter zu schauen (diese Karten sind ebenfalls in den 4 Kirchen zu finden).



WESTMINSTER ABBEY

SPIEL 14

1. Jan Brueghel 20 Punkte
2. Aron 20 Punkte
3. Im Haus des Königs 20 Punkte
4. Er nimmt die Krankheit in sich auf und fliegt zur Sonne, wo die Krankheit verbrennt. 20 Punkte
5. Von den Ägyptern 20 Punkte
6. Das Leben oder nh 20 Punkte
7. Du sollst nicht stehlen. 10 Punkte
8. Du sollst nicht falsch Zeugnis reden wider deinen Nächsten 10 Punkte

SPIEL 15

1. 1786 20 Punkte
2. Heliodor 20 Punkte
3. In der Kirche Saint Sulpice 20 Punkte
4. Ferdinand Victor Eugene 10 Punkte
5. Im Vatikan 10 Punkte
6. Um das Datum von Ostern bzw. der Tagundnachtgleiche zu bestimmen 20 Punkte
7. Rosslyn Chapel 20 Punkte
8. Fast 11 Meter (10,5 – 11,5 ist gültig) 20 Punkte

SPIEL 12

1. Frühling und Winter
2. Sylvester/Gerbert
3. William Blake
4. 1746
5. 1757
6. Den Heiligen Gral
7. Goldener Schnitt
8. Auf die des Libanon

SPIEL 13

1. In Italien
2. Joseph von Arimathea
3. Von links nach rechts wie im Deutschen
4. Gespaltene Klauen
5. Aus „Julius Caesar“
6. Leonardo da Vinci
7. Georges de la Tour
8. Albrecht

Außerdem hat jedes Spiel seine eigenen, nur einmal vorhandenen Rätsel-Karten. Einige davon tragen oben Zahlen – die Schlüssel zu den Lösungsbegriffen. Auch Karten, die oben keine Zahlen enthalten, liefern wertvolle Informationen, die für den Abschluss-Test von Bedeutung sein können!

Bevor Du eines der 15 Spiele beginnst, schau auf der entsprechenden Seite nach, welche Karten Du benötigst und an welchen Platz sie gehören. Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Platz auf dem Brett gelegt, der dem Symbol auf der Kartenrückseite entspricht.

Jedes Spiel beginnt mit einer kurzen Einführung; sie spielt auf das Rätsel an, das es zu lösen gilt. Sobald das Brett vorbereitet ist, liest der älteste Spieler die Einleitung vor, und die Suche beginnt!

Wenn Du dieses Spiel zum ersten Mal spielst, kannst Du auch mit dem Probespiel beginnen. Dies ist ein einfaches Spiel, das während des Spielens anhand von Hinweisen und Anleitungen auf den Karten schrittweise den Ablauf erklärt. Das Probespiel findest Du auf Seite 7.

START

Zu Beginn wird noch einmal überprüft, ob die Karten gemischt sind und sich am richtigen Platz befinden.

Der jüngste Spieler würfelt als erster (danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt). Die Spieler können ihre Figur in beliebiger Richtung auf dem Brett bewegen, aber nicht während eines Zuges die Richtung wechseln. Man muss so viele Felder weit ziehen, wie man Punkte gewürfelt hat. Ein Feld kann von Figuren mehrerer Spieler gleichzeitig besetzt sein.

SPIELPLAN

Auf dem Spielbrett befinden sich 6 bedeutsame Orte: die beiden Abteilungen des Louvre-Museums und die 4 Kirchen in den Ecken (Temple Church, Rosslyn Chapel, Westminster Abbey und L'église de Saint-Sulpice). Für jeden dieser Orte gibt es drei Eingangsfelder, die mit einem Symbol gekennzeichnet sind. Jede Karte ist auf der Rückseite mit einem dieser Symbole gekennzeichnet.

Wenn Du auf einem der Louvre-Galerie- oder -Bibliotheks-Felder landest, kannst Du alle Karten aufnehmen und sie 30 SEKUNDEN LANG DURCH-SEHEN (Sanduhr benutzen). Danach musst Du sie wieder auf ihren Platz zurücklegen.

L'ÉGLISE DE SAINT-SULPICE

LOUVRE GALERIE

TEMPLE CHURCH

LOUVRE BIBLIOTHEK

ROSSLYN CHAPEL



3 Nutze diese Möglichkeit gut und mache auch rasch ein paar Notizen. Mit etwas Überlegung oder einfach nur Glück schreibst Du vielleicht etwas auf, das Dir später nützt.

Wenn Du auf einem Symbol-Feld bei einer der 4 Kirchen landest, darfst Du nur die OBERSTE KARTE vom betreffenden Stapel nehmen. Du hast 30 Sekunden Zeit (auch hier die Sanduhr benutzen), um die Karte zu lesen und Notizen zu machen. Dann musst Du die Karte wieder UNTER den Stapel schieben.

Während dieser 30 Sekunden dürfen die Mitspieler nicht würfeln oder ihre Figuren bewegen. Werde nicht

nervös; sei lediglich darauf bedacht, die 30 Sekunden für ein paar Aufzeichnungen zu nutzen, so dass Du später zu ungelösten Fragen zurückkehren kannst. Überlege Dir, wie und was Du aufschreibst – schließlich ist dies ein Spiel voller Rätsel und Codes!

DEN LÖSUNGSBEGRIFF FINDEN
Hinweisarten, die oben Zahlen tragen, sind die Schlüssel zur Enthüllung des Lösungsbegriffs. Sobald Du die Antwort herausgefunden hast, schreib die Buchstaben in der verdeckten Zeile für den Lösungsbegriff in die entsprechenden Felder. Hier ist ein Beispiel.

Einige Karten ergeben Zahlen, die sich auf die Leerstellen innerhalb des Lösungsbegriffs beziehen.

HILFSMITTEL
• Einige Hinweisarten mögen auf den ersten Blick unsinnig erscheinen. Wenn Du jedoch die Spiegelkarte zu Hilfe nimmst, sollte die Bedeutung klar werden.

• Auf anderen Hinweisarten wirst Du aufgefordert, die Chiffrier-Leiste zu benutzen, auf anderen das Kryptex, ein ebenso einfaches wie wirkungsvolles Hilfsmittel. Wie diese Dinge anzuwenden sind, steht auf Seite 5.

• Bei weiteren Informationskarten wird von Dir verlangt, ein Wort oder eine Botschaft ohne Zuhilfenahme von Chiffrier-Leiste oder Kryptex zu entschlüsseln. In diesem Fall solltest Du vielleicht den Louvre aufsuchen.

TRESOR-KARTEN
• Mit etwas Glück findest Du eine Tresor-Karte, die Du gleich einsetzen oder für später aufheben kannst. Damit darfst Du bei einem beliebigen Mitspieler „einbrechen“ und einen Blick in seine Aufzeichnungen werfen. Würfale einmal; wenn Du eine der drei Ziffern seines Sicherheits-Codes würfelst, kannst Du Dir 60 Sekunden lang seine Aufzeichnungen ansehen.

SPIEL 10

1. 1487

2. C

3. 270 n. Chr.

4. David und Bathsheba

5. Die Eiche

6. Bei einem brennenden Busch

7. Das Leiden Christi

8. Die Bundeslade

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte für jeden Namen

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

SPIEL 11

1. Er fällte eine Eiche (des Thor)

2. 3,14

3. 26

4. Ein Apfel

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

6. Godefrey von Bouillon

7. 1128

8. In der Temple Church in London

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

SPIEL 8

1. 16 oder XVI
2. Im Kölner Dom
3. König Cole
4. Nord-Süd
5. Ablution
6. Mit dem Edikt von Mailand
7. 3 2 5
8. Astronom

SPIEL 9

1. Mit Zimm
2. Zur Unterwelt/Hölle
3. 2 2 2
4. Heiliger Gral oder Heiliges Blut
5. Joseph von Arimathea
6. 63 n. Chr.
7. Spanien
8. Taubheit

Der Lösungsbegriff ist jedoch davon ausgenommen.
 • Wenn Du nicht eine dieser 3 Ziffern würfdest, darfst Du Dir die Aufzeichnungen nur 30 Sekunden lang anschauen – aber auch in diesem Fall nicht den Lösungsbegriff.

TAXI-KARTEN

* Wenn Du eine Taxi-Karte findest, kannst Du sie gleich einsetzen oder für später aufheben. Wenn Du sie ausspielst, kannst Du auf ein beliebiges Feld ziehen und dort eine Karte aufnehmen (beim Louvre natürlich alle). Dies ersetzt nicht den regulären Zug. Einmal benutzt, müssen Taxi- und Tresor-Karten wieder unter den Stapel auf dem Spielbrett geschoben werden, von dem sie genommen wurden.

„M“-FELDER

Metro-Stationenfelder erlauben Dir, in Höchstgeschwindigkeit um das Spielbrett zu reisen. Wenn Du während Deines Spielzuges auf einem „M“-Feld landest, kannst Du von „M“ zu „M“ springen. Eine Fahrt mit der Metro zählt wie 1 Feld weiterziehen (= 1 Würfelwurf); so kannst Du unter Umständen Deine Bewegung vom „M“-Zielfeld aus fortsetzen.

DAS SPIEL BEENDEN

Ein Spieler kann jederzeit die 20 Felder mit dem Lösungsbegriff ausfüllen, wenn er die richtige Antwort entweder errät oder tatsächlich herausbekommt. Dann kann er die Suche sofort beenden oder aber weiterspielen, um weitere Informationen für den Abschluss-Test zu sammeln.

Wenn er aufhören will, ruft er „Da Vinci Code“, und alle Aktionen sind sofort beendet: Kein Spieler kann an dem Lösungsbegriff weiterarbeiten. Der Spieler, der „Da Vinci Code“ gerufen hat, schlägt nun die entsprechende Seite auf und liest den richtigen Lösungsbegriff vor. Zum Lesen einiger Lösungen wird die Spiegelkarte benötigt – dies soll sicherstellen, dass nicht gemogelt wird!

Alle Spieler – einschließlich demjenigen, der den Lösungsbegriff erraten hat – bekommen nun 1 Punkt für jeden an den richtigen Platz geschriebenen Buchstaben oder Leerraum. Maximal können so 20 Punkte erreicht werden.

DER ABSCHLUSS-TEST

Lediglich den Lösungsbegriff zu finden, sichert noch nicht den Sieg. Während der Suche hast Du alle Antworten gesehen, die für den Abschluss-Test nötig sind, und kannst immer noch gewinnen! Der älteste Spieler liest allen Spielern die 8 Fragen auf der entsprechenden Seite vor. Jeder schreibt seine Antworten in die rechte Spalte seines Lösungsblattes, ohne die Karten nochmal zu Rate zu ziehen.

WER GEWINNT

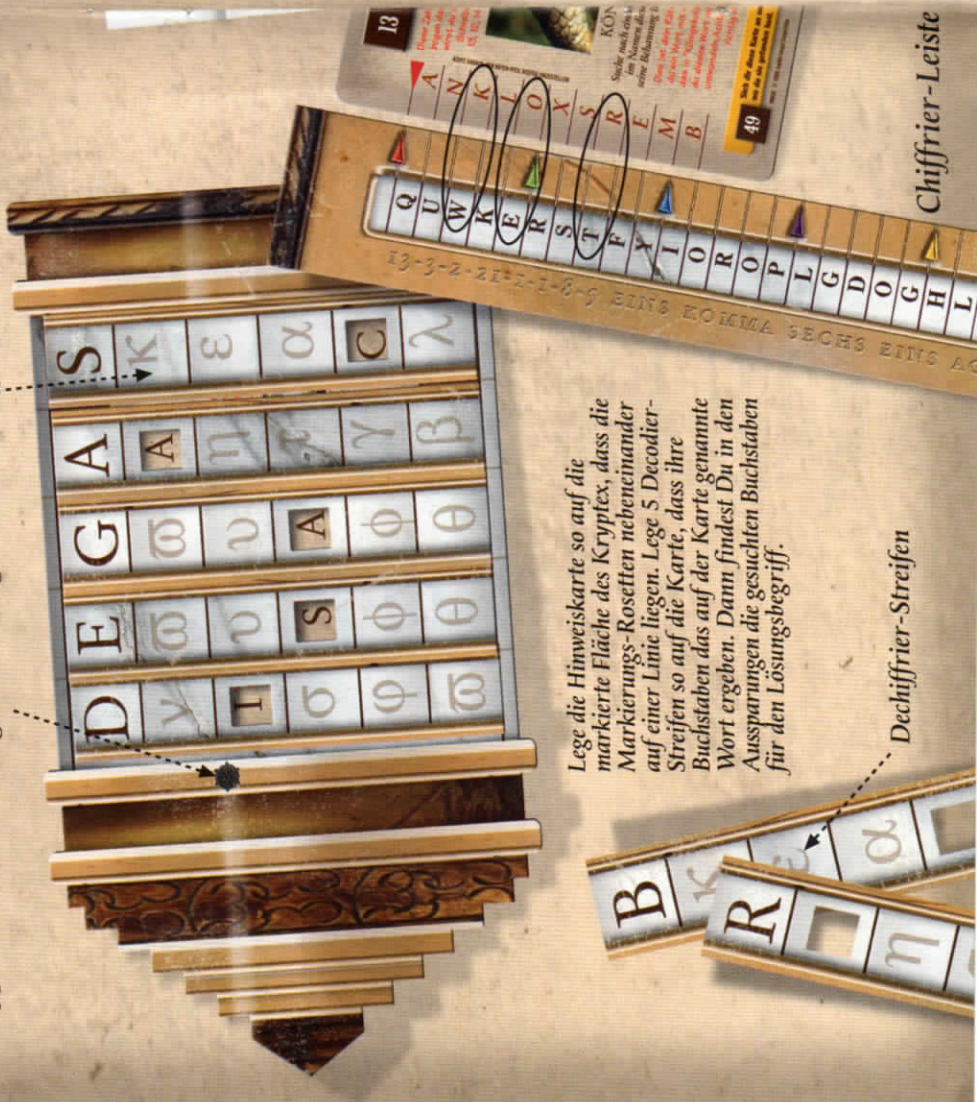
Sobald alle Fragen gestellt worden sind, werden die Antworten vorgelesen. Je nach Schwierigkeitsgrad sind sie entweder 10 oder 20 Punkte wert. Jeder Spieler wertet seine Antworten entsprechend auf dem Lösungsblatt.

Zum Schluss zählen alle Spieler ihre Punkte zusammen. Der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat, ist der Gewinner – und der Meister-Kryptologe, der den Da Vinci Code knacken kann!

Kryptex

Anlage-Markierung

Dechiffrier-Streifen



Lege die Hinweiskarte so auf die markierte Fläche des Kryptex, dass die Markierungs-Rosetten nebeneinander auf einer Linie liegen. Lege 5 Decodier-Streifen so auf die Karte, dass ihre Buchstaben das auf der Karte genannte Wort ergeben. Dann findest Du in den Aussparungen die gesuchten Buchstaben für den Lösungsbegriff.

Dechiffrier-Streifen

SPIEL 6

1. Der Friedfertige 20 Punkte
2. Dieser Ort ist schrecklich
Terribilis Est Locus Iste 10 Punkte
20 Punkte
3. ein altertümlicher Wagen
mit 4 Rädern 20 Punkte
4. Ein gültiges Wort 20 Punkte
5. Berenger Saunière 10 Punkte
6. Hirten 10 Punkte
7. 12 mal schneller 10 Punkte
8. 942 20 Punkte

SPIEL 7

1. David I von Schottland 20 Punkte
2. 8 20 Punkte
3. Sankt Matthäus 20 Punkte
4. Karthago 20 Punkte
5. Blau 20 Punkte
6. Hera 20 Punkte
7. Iris oder Lilie 10 Punkte
8. Zöllner oder
Steuereintreiber 20 Punkte

Chiffrier-Leiste

SPIEL 4

- 1. 1527 20 Punkte
- 2. Blei(glanz) 20 Punkte
- 3. König Ferdinand und Königin Isabella 10 Punkte pro Name
- 4. 46 10 Punkte
- 5. Sir Francis Bacon, Christopher Marlowe, Edward de Vere 20 Punkte
- 6. Nostradamus 20 Punkte
- 7. Kohlenstoff oder Carbon 20 Punkte
- 8. Eine Burg und ein Löwe 10 Punkte für jedes

SPIEL 5

- 1. (König) Harold 20 Punkte
- 2. Frankreich Normandie 10 Punkte
- 3. 1066 20 Punkte
- 4. Ein gültiges Wort 20 Punkte
- 5. Robert und Herleva für jeden Namen 10 Punkte
- 6. Französisch und Latein 20 Punkte
- 7. In der Normandie 20 Punkte
- 8. Dubra 20 Punkte

Lösungsblatt

In diese 20 Felder trägst Du den Lösungsbegriff ein.

Hier notierst Du die Punkte für den Lösungsbegriff.

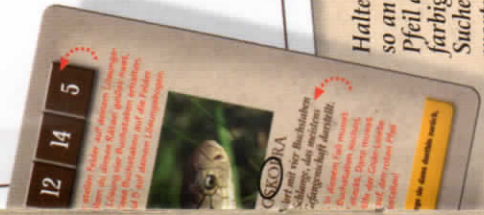
Hier notierst Du die Antworten auf die 8 abschließenden Fragen.

Dein Gesamtergebnis

Hier trägst Du Deinen Sicherheits-Code ein.

Hier kannst Du Dir allgemeine Notizen machen.

Halte die zu entschlüsselnde Karte so an die Chiffrier-Leiste, dass der Pfeil auf der Karte auf den gleichfarbigen Pfeil auf der Leiste weist. Suche die Buchstaben des Schlüsselworts auf der Buchstabenleiste der Karte. Die entsprechenden Buchstaben auf der Chiffrier-Leiste werden auf das Lösungsblatt übertragen.



TEIL 2 – DIE SPIELE

Wähle ein Spiel aus, lies die Einleitung laut vor und lege die bei jedem Spiel angegebenen Karten an die entsprechenden Orte.

PROBESPIEL

Lies die folgende Einleitung laut vor:

In London liegt ein Ritter, den einst ein Papst begrub, dem seines Werks Erfolg ihm heil'gen Zorn eintrug.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•42•48

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•43•44•45

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•40•41•47

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•46•49

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 1

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Im Jahr 1118 beherrschten Chaos und kriegerische Auseinandersetzungen die damals bekannte Welt. In diesen unruhigen Zeiten entstand etwas, das das Gesicht Europas veränderte und Legenden hervorbrachte, die immer noch fortbestehen.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•51•55

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•52•56•59

Rossllyn Chapel Karten
2•6•10•50•53•57

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•54•58

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 2

1. Die Schwerkraft

2. Exodus 10:19

3. Dagobert

4. 1564

5. Auf den 15. März

6. 59 v. Chr.

7. Zu den Insekten

8. Vor Christi Geburt

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

10 Punkte

SPIEL 3

1. Der 16. Buchstabe

2. Frau aus Magdala

3. Tor

4. Vor dem eines Ritters
oder Barons

5. Maria Magdalena

6. Schlussstein

7. 1•1•2•3•5•8•13•21

8. Dan Brown

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

20 Punkte

10 Punkte

TEIL 4 – ANTWORTEN ZU DEN ABSCHLUSSFRAGEN

SPIEL 1

1. Prüfe die Richtigkeit
Deiner Antwort
mit Karte 15

PROBESPIEL

- | | | |
|------------------------|-----------|-----------|
| 1. Tonne | 10 Punkte | 20 Punkte |
| 2. Korb | 10 Punkte | 20 Punkte |
| 3. Macbeth | 20 Punkte | 10 Punkte |
| 4. In Bologna | 20 Punkte | 20 Punkte |
| 5. In der rechten Hand | 20 Punkte | 20 Punkte |
| 6. 1642 | 20 Punkte | 20 Punkte |
| 7. Edgar | 20 Punkte | 20 Punkte |
| 8. X | 20 Punkte | 20 Punkte |

SPIEL 2

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Finde heraus, was seit dem 11. Jahrhundert auf wundersame Weise Bestand hat. Ein Schrein, in dem fortdauernd das Gedenken an Könige, Staatsmänner, Wissenschaftler und Dichter wach gehalten wird und der eine Nation mehr als alles andere inspiriert hat.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•63•67•69

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•61•62•68

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•65•66

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•60•64

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 3

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Enthülle eine sorgfältig gehütete Kunst der Baumeister und einen verschlüsselten Plan eines vormaligen Großmeisters, von dem man sagt, dass er ein mächtiges Geheimnis in sich birgt.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•70•71•76

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•73•77

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•72•74•78

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•75•79

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 4

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Entdecke in einer anscheinend chaotischen Welt einen Grundsatz, der den Menschen die Augen öffnet für Schönheit und Ordnung.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•84•88

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•85•86•89

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•81•83

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•80•82•87

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 5

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Das Jahr 1066 sah das Ende dessen, was Du suchst - einen sanften und frommen Friedensbringer in einem konfusien und Krieg führenden Europa. Sein Einfluss auf die Geschichte ist unüberselbar und dauert bis heute an.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•95•96•97

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•90•91

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•92•93•94

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•98•99

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 15

Lösungswort:

Die Linie der Rose

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt

Die Linie der Rose hat zahlreiche mystische und geheimnisvolle, aber auch reale Bedeutungen. Zum einen wird so die Markierung des Nord-Süd Meridians in Paris bezeichnet. Eine andere Bedeutung weist auf die Nachkommen von Jesus und Maria Magdalena hin, um die sich ein ganzes Universum von Mythen und Geheimnissen rankt.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. In welchem Jahr wurde Arago, der französische Astronom, geboren?
2. Wer wurde von drei Engeln daran gehindert, den Schatz aus dem Tempel von Jerusalem zu stehlen?
3. Wo befindet sich das Gemälde „Die Vertreibung Heliodors aus dem Tempel“ von Delacroix?
4. Nenne einen der 3 Vornamen von Delacroix?
5. Wo hängt das Bild „Kreuzigung des Heiligen Petrus“ von Guido Reni?
6. Welchem Zweck dient die bronzene Meridianlinie in der Saint Sulpice?
7. Unter welchem anderen Namen ist die Stiftskirche des St. Matthäus bekannt?
8. Wie hoch ist der Obelisk in der Saint Sulpice?

SPIEL 14

Lösungswort:

Die Bundeslade

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt

Die Bundeslade ist ein vergoldeter Kasten, in dem sich die beiden Tafeln mit den 10 Geboten befinden, die Moses von Gott erhielt. Einstmals soll sie im Tempel Salomons aufbewahrt worden sein. Ihr heutiger Aufenthaltsort ist eines der ungelösten mystischen Rätsel.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Nenne den Künstler, der das Bild „Adam und Eva im Paradies“ mit Rubens malte.
2. Welches althebräische Wort aus der Bibel beschreibt eine Lade, einen Kasten oder eine Truhe?
3. Wo soll der Caladriusvogel der Legende nach leben?
4. Wie heißt der Caladriusvogel eines kranken Mann?
5. Von welchem Volk stammt das Ankh-Symbol?
6. Was symbolisiert der Ankh?
7. Wie lautet das siebente Gebot?
8. Wie lautet das achte Gebot?

SPIEL 12

Lösungswort:

Joseph von Arimathea

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt

Joseph von Arimathea soll ein wohlhabender Kaufmann und Jünger Jesus gewesen sein, der den gekreuzigten Christus laut Bibel in sein eigenes Grab legte, nachdem er den Leib von Pilatus erhalten hatte. Auch soll er als erster das Christentum nach England gebracht haben.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. In welchen beiden Jahreszeiten blüht der Glastonbury-Dorn?
2. Welcher Papst führte das arabische Zahlensystem für die Christen ein?
3. Wer schrieb die Zeilen: „Bis es erbaut, Jerusalem, in Englands grünem, wohltuendem Land“?
4. In welchem Jahr wurde Goya geboren?
5. In welchem Jahr wurde William Blake geboren?
6. Was sollte die Kirche beherbergen, die Joseph von Arimathea der Legende nach in England errichtete?
7. Unter welchem anderen Namen ist der Wert von Phi (1,618) bekannt?
8. Auf welche Zedern bezieht sich Richter 9:15?

SPIEL 13

Lösungswort:

Grabtuch von Turin

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt

Das Grabtuch von Turin soll das Grabtuch Jesu sein und einen Abdruck seines Körpers aufweisen. Für die einen ist es die bedeutendste Reliquie der Christenheit, für die anderen eine geniale mittelalterliche Fälschung.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. In welchem Land liegt die Stadt Turin?
2. Wer stützt den Körper Christi in dem Gemälde „Die Beweinung Christi“ von Dürer?
3. In welche Richtung werden Zahlen in hebräischen und arabischen Sprachen geschrieben?
4. Nach der Bibel gilt das Schwein als unrein, obwohl es was hat?
5. Aus welchem Stück Shakespeares stammt das Zitat „Irrren ist menschlich“?
6. Wer soll angeblich das „Turiner Grabtuch“ mittels früherer photographischer Methoden hergestellt haben?
7. Wer malte „Magdalena mit der Öllampe“?
8. Wie lautet der Vorname des Malers Dürer?

SPIEL 6

Lies die folgende Einleitung laut vor:

In jedem Mythos, jeder Legende steckt ein Körnchen Wahrheit. Du suchst etwas, um das sich seit über 100 Jahren viele Mythen und Geschichten ranken. Aber wer weiß schon, ob einer der zahlreichen Erklärungsversuche die Wahrheit schon getroffen hat.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten

0•4•8•101•105•109

Westminster Abbey-Karten

1•5•9•103•106

Rossllyn Chapel-Karten

2•6•10•102•104•108

L'église de Saint-Sulpice-Karten

3•7•11•100•107

Louvre Bibliothek-Karten

12-19

Louvre Galerie-Karten

20-39

SPIEL 7

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Finde die Bezeichnung von etwas, was über die Jahrhunderte zur Verschleierung der Wahrheit beigetragen hat, indem es mit ausgeklügelten und faszinierenden Symbolen von ihr ablenkte.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten

0•4•8•114•115

Westminster Abbey-Karten

1•5•9•111•112•119

Rossllyn Chapel-Karten

2•6•10•110•116•118

L'église de Saint-Sulpice-Karten

3•7•11•113•117

Louvre Bibliothek-Karten

12-19

Louvre Galerie-Karten

20-39

SPIEL 8

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Die Welt von 312 – gelähmt und zersplittert durch kulturelle und religiöse Gegensätze – war im Wartestand. Finde heraus, worauf die Welt wartete und wie eine „Vision“ sich als wahr erwies und der damalige Welt mehr Frieden brachte.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•123•127

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•122•124•125

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•120•126

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•121•128•129

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 9

Lies die folgende Einleitung laut vor:

In der mittelalterlichen Welt bildeten sich an den Kreuzungspunkten der Pilgerpfade und Handelswege häufig bedeutsame Zentren, umwoben von vielen mysteriösen Erzählungen und Überlieferungen. Finde einen solchen Ort, dessen Geheimnisse bis heute noch nicht gelüftet sind.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•134•135

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•130•131•133

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•132•138

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•136•137•139

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 10

Lösungswort:

Грехи же Заврауи

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Der Tempel des Salomon war nach der Bibel wie der Tempel des erste Tempel. Er erscheint in der Geschichte und den Überlieferungen der meisten Kulturen und soll sagenhafte Schätze und Geheimnisse beherbergen haben.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. In welchem Jahr malte Sandro Boticelli die „Maria mit dem Granatapfel“?

2. Wenn Du 10 als römische Zahl schreibst und das Ergebnis mittels der Altbash-Substitution umwandelst, welchen Buchstaben bekommst Du?

3. In welchem Jahr führte Kaiser Aurelian den offiziellen Kult des Sol Invictus ein?

4. Wer waren die Eltern von König Salomon?

5. Welcher Baum wurde der Diana besonders geweiht?

6. Wo erhielt Moses seine Anrufung?

7. Was symbolisiert der Granatapfel in dem Gemälde „Madonna della Melagrana“ von Boticelli?

8. Was beherbergte der Tempel des Salomon?

SPIEL 11

Lösungswort:

Das Priorat von Sion

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt

Das Priorat oder die Bruderschaft von Sion war eine Geheimorganisation mit der Aufgabe, die Interessen der Nachkommen von Jesus und Maria Magdalena zu befördern und zu schützen. Diese wurden von der Bruderschaft als die rechtmäßigen Regenten Europas betrachtet (Merowinger).

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Was tat St. Bonifatius, um den Vormarsch des Christentums im heidnischen Germanien zu sichern?

2. Wie lautet der dezimale Wert von Pi?

3. Wie viele Regionen hat Frankreich?

4. Was verbindet Adam und Newton?

5. Von was war Thor der nordische Gott?

6. Wer gründete den Orden von Sion?

7. In welchem Jahr fand das Konzil von Troyes statt, auf dem der Papst die Tempelritter anerkannte?

8. Wo war das Hauptquartier der Tempelritter in England?

SPIEL 8

Lösungswort:
КОНЦЕЛ. КОУРЗАУМ

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Der römische Kaiser Konstantin gewährte den Christen im Römischen Reich Religionsfreiheit, nachdem er im Traum das Christus-Monogramm gesehen haben soll mit den Worten „in hoc signo vinces – unter diesem Zeichen wirst du siegen“.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Was ergibt VIII plus VIII?
2. In welcher Kirche befindet sich der Dreikönigsschrein?
3. Wer war der Vater von Sankt Helena?
4. In welche beiden Himmelsrichtungen verläuft die „Rosenlinie“?
5. Wie heißt das rituelle Reinigen des Kelchs bei einer Eucharistie?
6. Mit welchem Erlass legalisierte Kaiser Konstantin die Religionsfreiheit im römischen Reich?
7. In welchem Jahr soll Sankt Helena das Relikt des wahren Kreuzes gefunden und bestätigt haben?
8. Was war Aragon von Beruf, nach dem die „Arago-Medaillen“ benannt wurden?

SPIEL 9

Lösungswort:
Glastonbury Abbey

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Glastonbury Abbey steht an der Stelle der ersten christlichen Kirche in England, einem von Mythen und Mysterien umgebenen Ort. Jesus Christus soll als junger Mann diesen Ort besucht haben und hier soll auch Joseph von Arimathea den Heiligen Gral vergraben haben.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Womit handelte Joseph von Arimathea?
2. Zu was soll Glastonbury Tor der Eingang gewesen sein?
3. In welchem Jahr wurde Alexander Severus Kaiser von Rom – erinnere dich an YYY?
4. Nenne eine der beiden Bedeutungen von „Sangreal“.
5. Wer hat angeblich das Blut Jesu Christi mit dem Heiligen Gral aufgefangen?
6. In welchem Jahr etwa soll der Heilige Gral unter dem Glastonbury Tor begraben worden sein?
7. Aus welchem Land der stammte Maler Goya?
8. An welcher durch eine Krankheit hervorgerufenen Behinderung litt Goya im Alter?

SPIEL 10

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Ein legendäres Gebilde faszinierte die Menschen schon in biblischen Zeiten und ist heute noch von einer geheimnisvollen Mischung aus Geschichten und Fakten umgeben. Finde heraus, was sich auch neuester Forschung noch nicht als Wahrheit oder Mythos zu erkennen gegeben hat.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•144•146•147

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•141•142

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•140•143•148

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•145•149

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 11

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Eine mysteriöse Verflechtung von Intrige und Verschwörung, Lügen und Wahrheiten bildet den Kern eines der größten Geheimnisse unserer Welt. Finde heraus, was die zentrale Rolle spielt in dieser schon so lange andauernden rätselhaften Angelegenheit.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•154•155•159

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•153•157

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•151•156•158

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•150•152

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 12

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Diese Legende, gewoben aus historischen Fakten und vielen mystischen Fragen und Wundern, hat bis heute sichtbare Zeichen hinterlassen. Enthülle, wer oder was einen bedeutenden Einfluss hatte auf die Entwicklung der christlichen Kirche.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•160•164

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•163•165•166

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•161•167

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•162•168•169

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 13

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Diese geheimnisvolle Geschichte hat seit dem 1. Jahrhundert ihren Abdruck in der Geschichte hinterlassen. Enthülle, worum sich alles rankt in dieser Legende, die unerschütterlich aller Wissenschaft und Logik widersteht.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•175•176•178

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•171•172

Rossllyn Chapel-Karten
2•6•10•173•179

L'église de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•170•174•177

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 7

Lösungswort:
Kathedrale der Codes

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

„Kathedrale der Codes“ ist eine Umschreibung für Rossllyn Chapel – eine Kapelle, die von den Freimauren erbaut worden sein soll, um wichtige Geheimnisse zu verbergen und zu bewahren. Die gesamte Struktur ist mit vielsagenden Symbolen und verblüffenden Codes versehen.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Wer ließ die Holyrood Abbey erbauen?
2. Wieviele Drachen bewachen den Sockel der „Lehrlingsäule“?
3. Rossllyn Chapel ist auch die Stiftskirche welches Heiligen?
4. Wer oder was sollte nach Meinung des römischen Senators Cato zerstört werden?
5. Welche Farbe haben die Äpfel um die Mittagsstunde?
6. Wie hieß die Gattin und Schwester von Zeus?
7. Welche Blume stellt die „Fleur-de-lis“ dar?
8. Welchen Beruf übte Matthäus aus, als er mit Jesus zusammentraf?

SPIEL 6

Lösungswort:
DCA IYUW NOM WUδYUW

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt

Der Pfarrer von Rennes le Château, zu dem der Turm von Magdala gehört, machte 1891 während der Renovierung der Kapelle, einige mysteriöse Entdeckungen. Kurz danach soll er auf geheimnisvolle Weise zu enormem Reichtum gekommen sein.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Welchen Beinamen erhielt König Edgar?
2. Welche Inschrift steht über dem Portal der Kapelle in Rennes le Chateau?
3. Was ist ein „Reda“?
4. Bilde irgendein Wort mit mindestens 4 Buchstaben aus den Großbuchstaben der Karte Nr. 104.
5. Wie hieß der Priester, der im 19. Jahrhundert in Rennes le Chateau angeblich ein riesiges Vermögen gefunden hat?
6. Was bedeutet das Wort „Bergers“ in Poussins Gemälde „Les Bergers d'Arcadie“ auf deutsch?
7. Wieviel mal schneller dreht sich der Minutenzeiger um die Uhr als der Stundenzeiger?
8. In welchem Jahr wurde König Edgar von England geboren?

SPIEL 4

Lösungswort:

Das золотое сечение

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Das Verhältnis von Länge zur Seite des Goldenen Rechtecks ist die Zahl Phi des Goldenen Schnitts - 1,618. Die Anwendung des Goldenen Schnitts in der Gestaltung galt in der westlichen Kultur lange als ästhetisch besonders gelungen.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. In welchem Jahr wurde der Mathematiker John Dee geboren?
2. Galena ist ein anderer Name für welches Metall?
3. Welches Königspaar gab Kolumbus den Auftrag zu seiner ersten Entdeckungstour?
4. Wie viel ist XXVIII plus XVIII in arabischen Zahlen?
5. Nenne eine der drei Personen, von denen einige Wissenschaftler annehmen, sie hätten mehrere oder alle der Shakespear'schen Werke verfasst.
6. Welche anderen Namen hatte der angebliche 25. Großmeister der Bruderschaft von Zion noch?
7. Von welchem Element sind Diamanten die kristalline Form?
8. Welche zwei Dinge sind auf der Vorderseite der 2-Real-Münze abgebildet?

SPIEL 5

Lösungswort:

Eduard der Bekenner

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Eduard der Bekenner kam erst spät auf den englischen Thron. Es gelang ihm, mit Frömmigkeit und gesundem Urteilsvermögen die rivalisierenden Adligen zu befrieden und zur Einigung Englands zu bewegen. Er machte Westminster Abbey zum wichtigsten religiösen Zentrum Englands.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Wer wurde nach dem Tod Eduards des Bekenners König von England?
2. Wo wurde William der Eroberer geboren?
3. In welchem Jahr fand die Schlacht von Hastings statt?
4. Bilde irgendein Wort mit mindestens 4 Buchstaben aus den Großbuchstaben der Karte Nr. 90.
5. Wie hieß der Vater und/oder Mutter von Wilhelm dem Eroberer?
6. Welche beiden Sprachen wurden nach der Schlacht von Hastings offizielle Landessprachen in England?
7. In welchem Teil Frankreichs liegt Bayeux?
8. Wie lautete die altkeltische Bezeichnung von Dover?

SPIEL 14

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Entschlüsse, welches legendäre Geheimnis von Christen und Juden immer heilig gehalten wurde. Ein Mysterium, das für die heutige Welt so wichtig ist wie für die antike.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•185•186

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•182•183•189

Rosslin Chapel-Karten
2•6•10•180•181•188

L'égglise de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•184•187

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

SPIEL 15

Lies die folgende Einleitung laut vor:

Wenige Begriffe haben neben sachlichen Erklärungen auch so viele mystische Geschichten entstehen lassen. Entdecke einen Begriff, der ein ganzes Universum von Legenden und Erklärungen um sich herum hat aufblühen lassen.

Lege die folgenden Karten an die angegebenen Orte:

Temple Church-Karten
0•4•8•196•199

Westminster Abbey-Karten
1•5•9•190•193•195

Rosslin Chapel-Karten
2•6•10•192•194•198

L'égglise de Saint-Sulpice-Karten
3•7•11•191•197

Louvre Bibliothek-Karten
12-19

Louvre Galerie-Karten
20-39

TEIL 3 – LÖSUNGEN UND ABSCHLUSSFRAGEN

Notiere Dir erst die Punkte für den Lösungsbegriff der Aufgabe und lies dann die Fragen laut vor. Erlaube bei jeder Frage angemessene Zeit zum Überlegen.

PROBESPIEL

Lösungswort:
Sir Isaac Newton

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Welches Gewicht hast Du im Caesarkasten entdeckt?
2. Welche Behausung haben Kobras meistens in Gefangenschaft?
3. Aus welchem Stück von William Shakespeare stammt das Zitat: „Sumpfer Schlange Schwanz und Kopf, Brat und koch im Zaubertopf ...“?
4. In welcher Stadt wurde der Maler Guido Reni geboren?
5. In welcher Hand hält das „Mädchen mit der Rose“ diese Rose?
6. In welchem Jahr wurde Isaac Newton geboren?
7. Wie lautet der Vorname von Degas?
8. Welchen Buchstaben ergibt „C“ in der AlBASH-Substitution?

SPIEL 1

Lösungswort:
Die Tempelritter

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Der Orden der Tempelritter wurde in der Zeit der Kreuzzüge zum Schutz der ins Heilige Land reisenden Pilger gegründet. Ihr Hauptsitz befand sich in Jerusalem an der Stelle von Salomons Tempel – daher auch der Name. Ihr späterer großer Reichtum und ihre Macht wurden auch mit dem verloren gegangenen Schatz des Salomon einschließlich des Heiligen Grals in Verbindung gebracht.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

- 1) Schreibe Dein Geburtsdatum in römischen Zahlen (Tag/Monat).
- 2) Wer malte „Magdalena mit der Öllampe“?
- 3) Wer zeichnet die „Proportionsstudie nach Vitruv“?
- 4) Das Siegel Salomons ist auch bekannt unter welcher Bezeichnung?
- 5) Auf welchem Untergrund ist Da Vincis's „Das letzte Abendmahl“ gemalt?
- 6) Was ist der Wert der Zahl Phi?
- 7) Wie hieß der letzte Großmeister der Tempelritter?
- 8) Schreibe „MAI“ verschlüsselt nach dem AlBASH-Code.

SPIEL 2

Lösungswort:
Mεγαλαχρη. Αρτσι

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Die Westminster Abtei oder Westminster Abbey ist Englands bedeutendste Wallfahrtsstätte und religiöses Zentrum. Nahezu jeder englische König seit Wilhelm dem Eroberer wurde in der Westminster Abtei begraben.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Für welche Entdeckung ist Isaak Newton hauptsächlich bekannt?
2. Wo in der Bibel steht der folgende Vers: „Da ließ der HERR den Wind drehen und in einen starken Westwind umschlagen. Der nahm die Heuschrecken mit und wehte sie ins rote Meer; in ganz Ägypten blieb nicht eine Heuschrecke übrig.“?
3. In Nicolas Poussin's Allegorie „Die Zeit und die Wahrheit“ ist welcher Name versteckt?
4. In welchem Jahr wurde William Shakespeare geboren?
5. Auf welches Datum beziehen sich die Iden des März?
6. In welchem Jahr wurde Julius Cäsar zum Konsul gewählt?
7. Gehören die Heuschrecken zu den Insekten oder zu den Arachniden?
8. Lebte der Prophet Zephania vor oder nach Christi Geburt?

SPIEL 3

Lösungswort:
Der Schlussstein

Jeder notiert für jeden richtigen Buchstaben und jedes richtig markierte leere Feld 1 Punkt.

Der Schlussstein des Priorats war gemäß den Überlieferungen des Priorats von Sion ein verschlüsselter Hinweis auf den Ort, an dem der Heilige Gral versteckt sein soll.

Abschluss-Test: Kennst Du die Antworten auf diese Fragen?

1. Wenn Alpha der erste Buchstabe des griechischen Alphabets ist, der wievielte ist dann Pi?
2. Was bedeutet der Name „Maddelaine“?
3. Wie lautet das keltische Wort mit 3 Buchstaben für „Hügel“?
4. „Sir“ wird als ehrender Titel bei welchen Adligen vor den Namen gesetzt?
5. Wer sitzt in Da Vinci's „Abendmahl“ angeblich zur Rechten von Jesus?
6. „Le clef de voûte“ bedeutet wörtlich übersetzt „der Schlüssel zum Gewölbe“. Was bedeutet es noch?
7. Schreibe die Fibonacci-Sequenz richtig auf.
8. Wer schrieb den Bestseller SAKRILEG?