

Sternenbilder

Lichter in finsterner Nacht

Ein Rätsel für Pen&Paper-Rollenspiele von Kai Hirschfelder

<https://fenrath.de/components/raetselecke-call-of-the-sea>

Sternenbilder

Lichter in finsterner Nacht

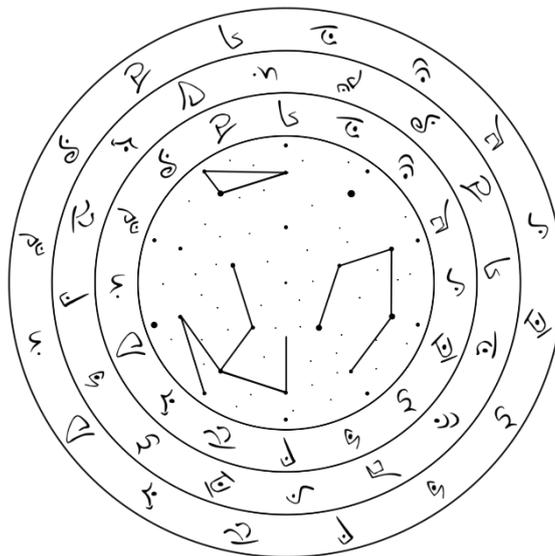
Dieses kleine Rätsel stammt aus einer Reihe von Denksportaufgaben, die auf Basis einiger Aufgaben aus dem Videospiel *Call of the Sea* entstanden. Nähere Infos zum Ursprung des Rätsels findet ihr unter diesem Link.

<https://fenrath.de/components/raetselecke-call-of-the-sea>

Ausgangslage

Für dieses Rätsel begeben wir uns in ein Adventure-Setting à la Indiana Jones. Die Abenteurer verfolgen die Spur eines Professors, der auf der Suche nach einer verschollenen Stadt spurlos verschwand.

Nach einigen Strapazen finden sich die Abenteurer in einem antiken Observatorium wieder. Es ist dunkel und die Sterne erstrahlen am Himmel. Ein gewaltiges Teleskop ragt durch einen Spalt in der Decke des kreisrunden Raumes. Im Zentrum der Kammer steht eine große runde Plattform, die aus vier konzentrischen Ringen besteht, die ein Muster aus verschiedenen großen Punkten und Linien einschließen. Ein kleines Podest führt hinauf zu der Plattform.



Schnell finden die Abenteurer heraus, dass vier dieser Ringe sich drehen lassen. Jeder der Ringe stellt dabei einen anderen Aspekt des Teleskops ein.

Der äußere Ring steuert die horizontale Ausrichtung des Teleskops. Wird dieser Ring gedreht, bewegt sich der ganze Raum, sodass das Teleskop 360° abdecken kann.

Der zweite Ring kontrolliert die vertikale Ausrichtung.

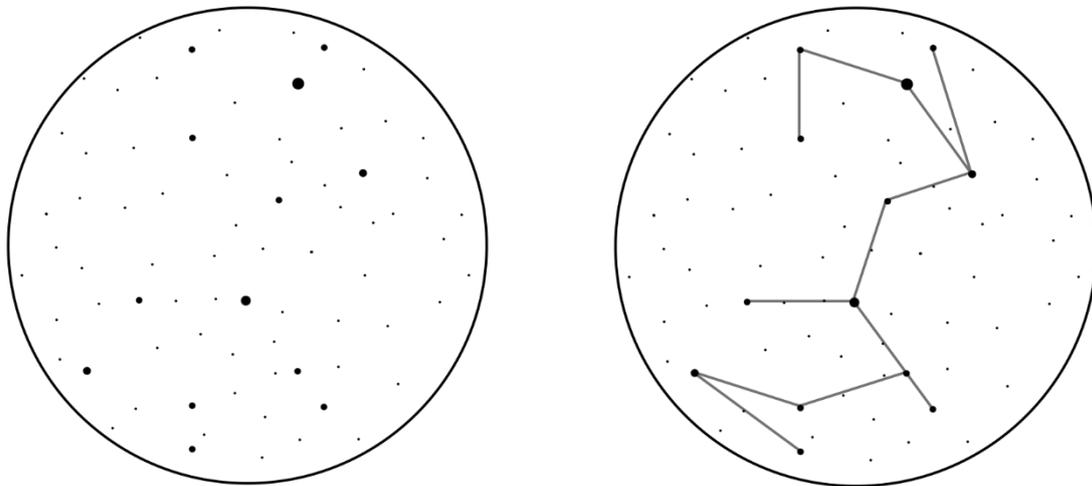
Mit dem dritten Ring wird die Vergrößerung eingestellt.

Doch nicht nur das Teleskop verändert seine Position. Auch die Linien im Zentrum der Steuereinheit bewegen sich mit den Ringen, die Punkte jedoch nicht.

Über der verschlossenen Tür zum nächsten Raum befindet sich zudem eine Inschrift aus drei Symbolen, die sich auch auf der Steuereinheit wiederfinden.

Lösung

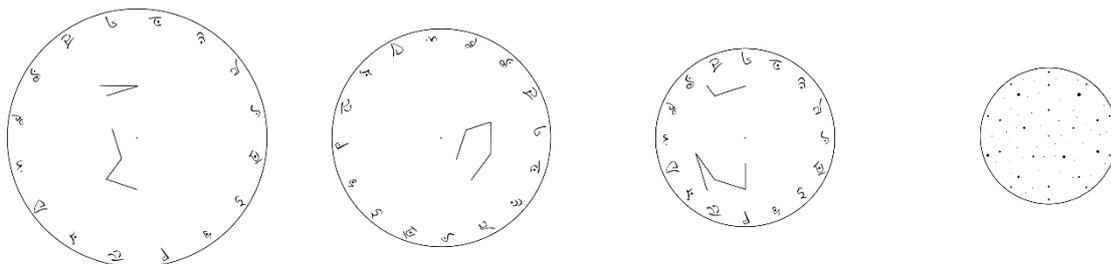
Zunächst müssen die Spieler das Teleskop anhand der Symbole über der Tür ausrichten. Wenn sie nun hindurchschauen, erblicken sie ein Sternbild, welches in der Kultur der verschollenen Stadt als das Sternbild des Reiters bekannt ist.



Nun müssen die Spieler die Scheiben nur so drehen, dass die Linien ebendieses Sternbild ergeben. Dann kann die Tür geöffnet werden.

Präsentation

Nur mit Worten kann dieses Rätsel nicht dargestellt werden. Die Spieler brauchen eine haptische Komponente, mit der sie selbst ausprobieren können. In diesem Dokument gibt es Druckvorlagen für die einzelnen Scheiben. Diese können beispielsweise auf Folie gedruckt werden. Legt man sie nun übereinander und fixiert den Mittelpunkt (z.B. mit einem Pin), lassen sich die einzelnen Ringe drehen und durch die transparente Folie können die Linien wunderbar übereinandergelegt werden.



Wer noch ein wenig mehr Aufwand in die Konstruktion stecken möchte, kann z.B. vier konzentrische Ringe aus Holz basteln und die inneren drei Ringe mit den Symbolen bemalen. Diese werden kann auf die gedruckten Folien (der größte Ring muss dabei die Sterne im Zentrum haben), sodass die Ringe noch ineinandergesteckt werden können und in der Mitte die sich überlappenden Folien zu sehen sind.

Variationen

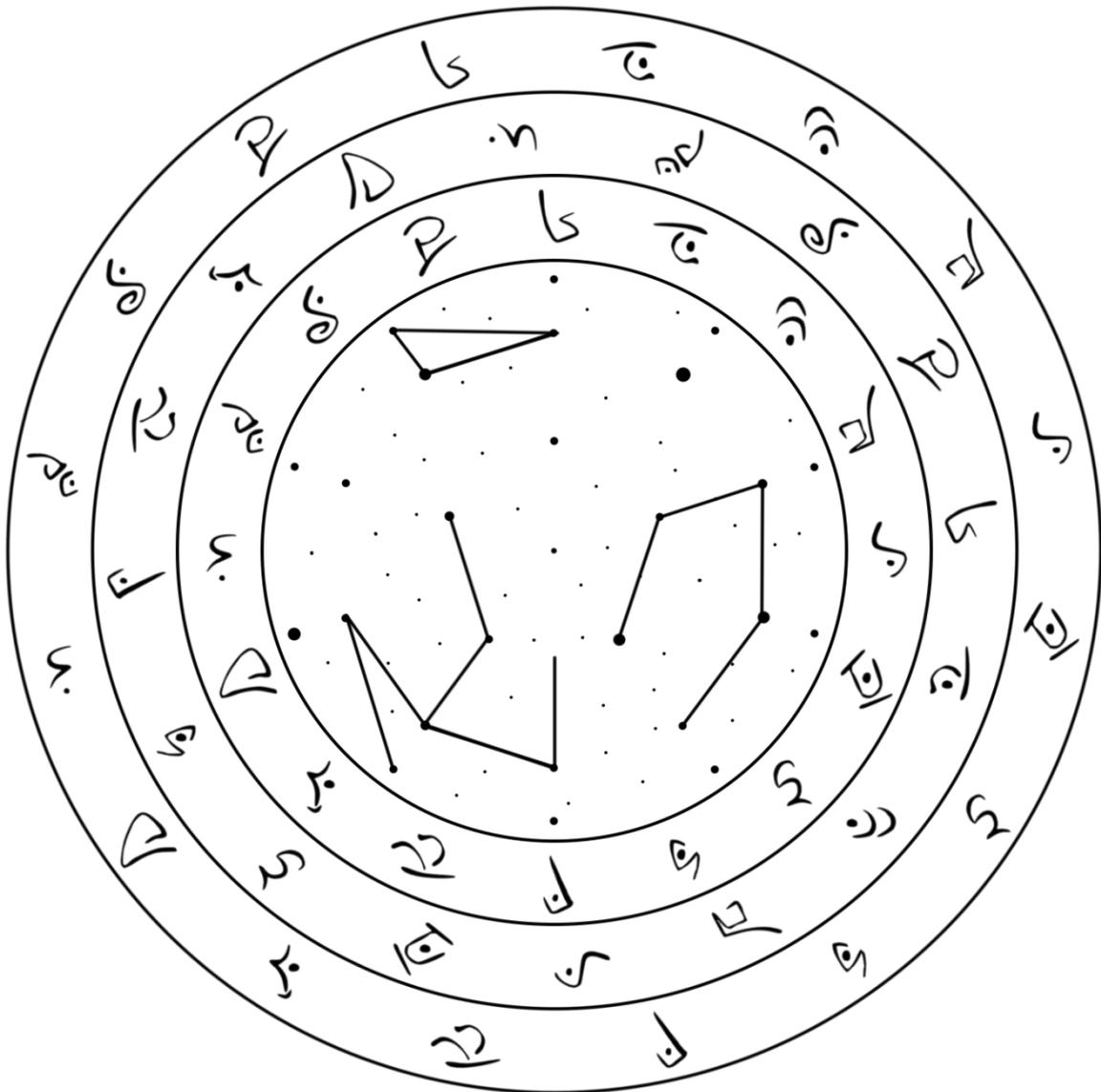
Hier kann an vielen Stellschrauben gedreht werden, um die Schwierigkeit zu variieren. Zum einen wäre da natürlich das Muster und die Verteilung der Linien auf den einzelnen Scheiben. In der hier vorgestellten Variante ist es z.B. notwendig, dass Linien sich überlappen. Dies kann weggelassen werden, um das Rätsel zu vereinfachen.

Soll es etwas schwerer sein, kann man das Rätsel so konstruieren, dass die Linien im Zentrum der Steuereinheit austauschbar sind. Einige Schalter an der Steuereinheit lassen jeweils unterschiedliche Linien auf den verschiedenen Ringen erscheinen. Haptisch lässt sich das so umsetzen, dass verschiedene Ring-Folien vorbereitet werden, die dann je nach Bedarf zusammengesteckt werden.

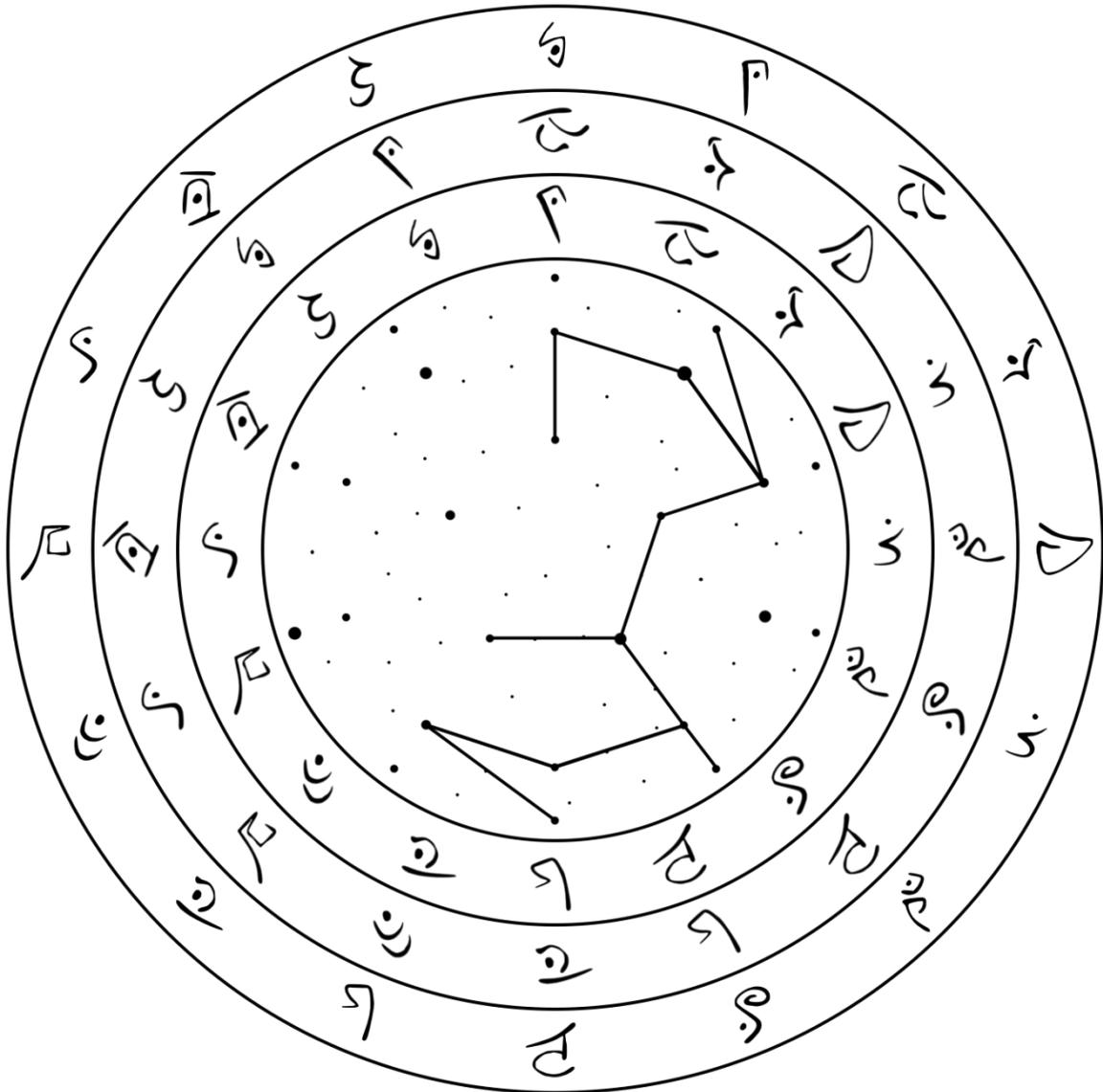
Zu guter Letzt lässt sich natürlich noch die Konfiguration des Teleskops hinter einem weiteren Rätsel verstecken. In dieser Variante steht die Kombination einfach über der Tür. Hier lassen sich diverse Knobelaufgaben zur Ermittlung dreistelliger Kombinationen einbinden. Dies ist ggf. auch sinnvoll, wenn man bedenkt, dass die Position der Sterne am Himmel keineswegs konstant ist.

Wer eine richtige Herausforderung sucht, kann sich mal mit Zahlensystemen auseinandersetzen. Angenommen, die Kultur der verschollenen Stadt verwendet kein Dezimalsystem, sondern ein Hexadezimalsystem mit 16 Ziffern. Jedes der Symbole entspricht einer Ziffer in diesem System. Die richtige Konstellation muss dann berechnet werden.

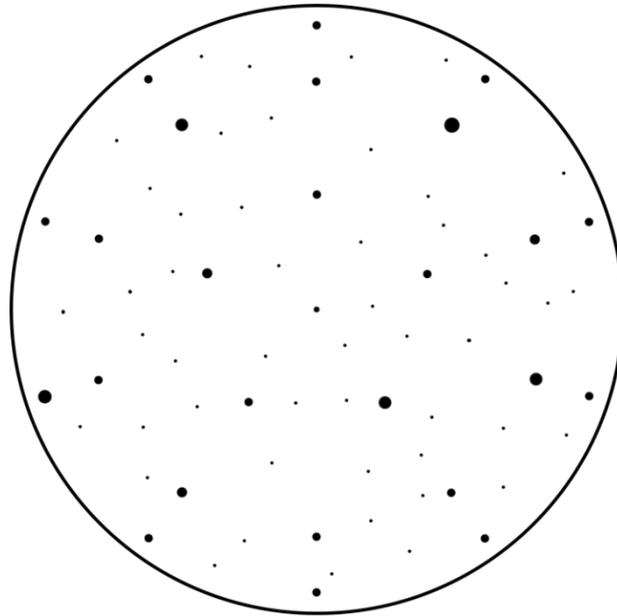
Steuereinheit



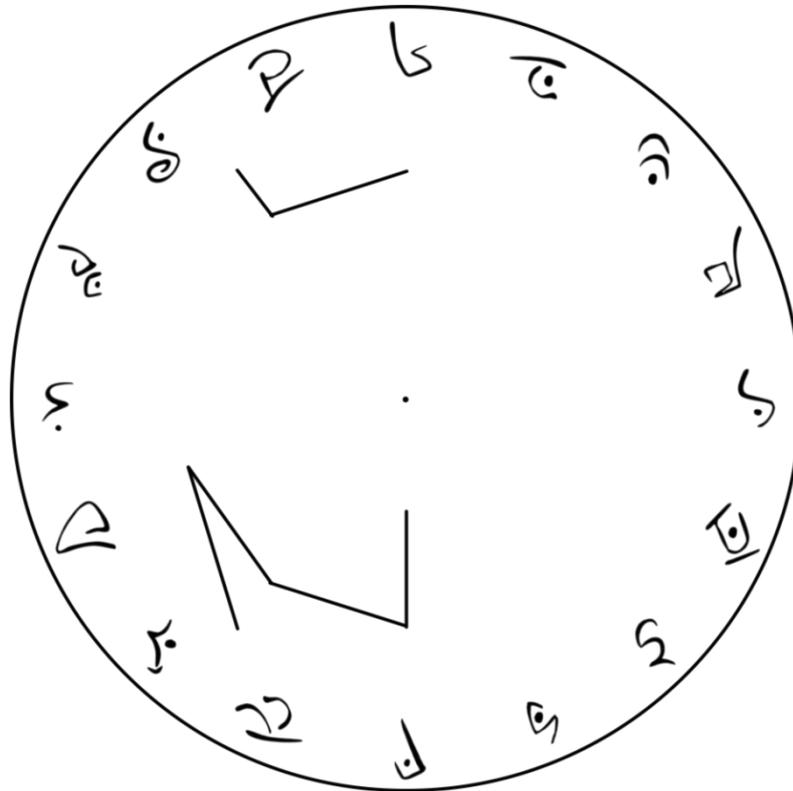
Steuereinheit (Lösung)



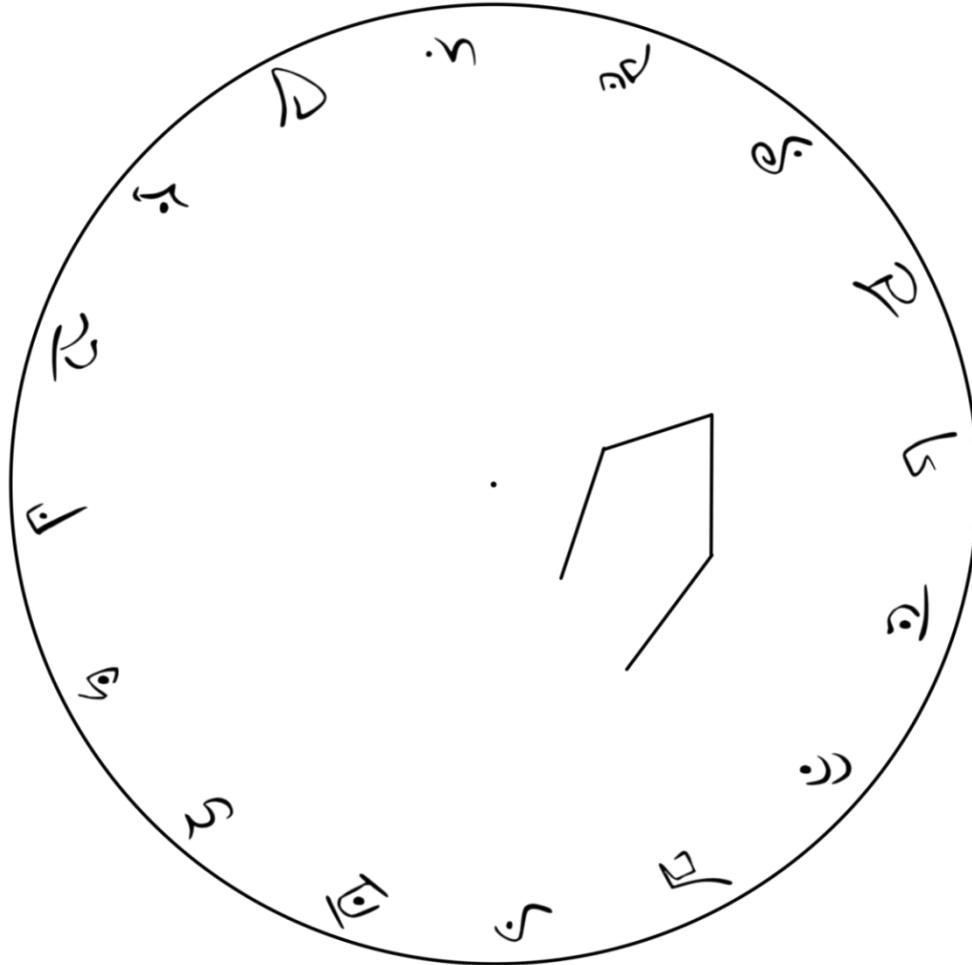
Innere Scheibe



Innerer Ring



Mittlerer Ring



Äußerer Ring

