Escape Room
Adventskalender

Mit dem Mordzug an die Ostseeküste

Wer war's? Das spannende Krimi- und Rätselbuch für Erwachsene –
24 Tage ermitteln, knobeln und dem Täter auf die Spur kommen

Noah Haller

Copyright © Noah Haller 2026
ISBN 978-94-039-5648-0

Inhaltsverzeichnis

Anleitung & Spielregeln 4
Prolog – Die Fahrt in die Dunkelheit 7
Tag 1 10
Tag 2 14
Tag 3 18
Tag 4 22
Tag 5 26
Tag 6 30
Tag 7 34
Tag 8 38
Tag 9 42
Tag 10 46
Tag 11 50
Tag 12 54
Tag 13 58
Tag 14 62
Tag 15 66
Tag 16 70
Tag 17 74
Tag 18 78
Tag 19 82
Tag 20 86
Tag 21 90
Tag 22 94
Tag 23 98
Tag 24 – Heiligabend & Auflösung 102
Lösungen 110

Escape Room Adventskalender – Mit dem Mordzug an die Ostseeküste

Liebe Ermittlerin, lieber Ermittler,

mutig, dass du den Weg an Bord gefunden hast. Denn was dich in diesem Buch erwartet, ist mehr als ein langweiliger Kriminalroman. Du meisterst hier eine interaktive Schnitzeljagd, die dich durch die gesamte Adventszeit begleitet. Schon jetzt sei dir versprochen, dass dich hier ein Rätselabenteuer erwartet, das dich bis Heiligabend Tag für Tag aufs Neue herausfordert. Du kombinierst Indizien, liest zwischen den Zeilen, entschlüsselst verstaubte Notizen und öffnest verschlossene Waggontüren. Mit jedem Tag und jeder gelösten Aufgabe kommst du dem Täter ein Stück näher.

Mehr als deinen messerscharfen Verstand und einen Stift brauchst du nicht.

Also mach dich bereit für eine unvergessliche nächtliche Reise an die winterliche Ostseeküste.

Viel Erfolg beim Kombinieren!

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG & GAMEPLAY-REGELN

In den nächsten 24 Tagen schlüpfst du in die Rolle eines erfahrenen Privatermittlers. Du befindest dich an Bord eines Luxuszuges, der sich schon bald als Mordzug entpuppt. Das Setting: eine Winternacht in den 1930er-Jahren auf der Fahrt an die Ostseeküste. Jeden Tag arbeitest du dich durch ein neues Kapitel, um ein dunkles Geheimnis zu lüften und am 24. Dezember den Täter zu überführen. Damit deine Ermittlung reibungslos verläuft und du keine wertvolle Spur übersiehst, mache dich bitte einmal vorab gründlich mit den Spielregeln vertraut:

4 Seiten pro Tag außer am 24. Tag

Am 24.12. erwartet dich die Auflösung. Die anderen Tage umfassen vier Seiten pro Tag. So sind die Tage aufgebaut:

- Seite 1 – Die Illustration: Hier bekommst du einen visuellen Einblick in die Szenerie und den jeweiligen Waggon. Die Abbildung ist aber nicht einfach nur Deko. Halte hier schon genau die Augen offen, denn mitunter entdeckst du dabei wichtige Beweisstücke. So verbergen sich in den Details der Bildelemente beispielsweise versteckte Zahlen, Symbole oder kleine Hinweise, die für das spätere Rätsel nützlich sein könnten.
- Seite 2 – Story & Ermittlung: Hier liest du die Fortsetzung der Geschichte. Du erfährst, was passiert, befragst Verdächtige oder sicherst Spuren am Tatort. Am Ende der Story stößt du stets auf ein Hindernis wie eine verriegelte Tür, eine verschlossene Kiste oder eine rätselhafte Botschaft.
- Seite 3 – Das Rätsel: Jetzt folgt die konkrete Knobelaufgabe des Tages. Es kann sich um Logik- und Rechenrätsel, Geheimschriften, Reimrätsel oder Bildanalysen handeln. Nur wenn du das Rätsel löst, kannst du am nächsten Tag im nächsten Waggon weitermachen!
- Seite 4 – Notizbuch & Tür-Entriegelung: Auf dieser Seite fasst du deine Erkenntnisse in deinem Ermittler-Notizbuch zusammen. Trage außerdem die Lösung des Rätsels ein, um das Hindernis zu überwinden und den Zugang zum nächsten Waggon freizuschalten.

Die goldene Adventskalender-Regel

Dieses Buch lebt von seiner täglichen Dramaturgie und der Vorfreude auf das, was am nächsten Tag auf dich wartet. Öffne an jedem Tag nur das jeweilige Tageskapitel und blättere erst am nächsten Kalendertag weiter. Auch wenn die Neugier nach einem packenden Cliffhanger groß ist: Widerstehe der Versuchung zu linsen! Nur so bleiben das Adventskalender-Gefühl und die authentische Spannung der Ermittlung über die 24 Tage hinweg erhalten.

Das 2-Stufen-Hinweissystem

Solltest du an einem Tag bei einem Rätsel feststecken, ist das kein Problem. Kein Ermittler muss im Dunkeln tappen:

- Hinweis 1: Als kleiner Denkanstoß gibt er dir einen Schubs in die richtige Richtung, ohne zu viel zu verraten. Scanne einfach den entsprechenden QR-Code auf Seite 4 des jeweiligen Tages, um den Hinweis aufzurufen.
- Hinweis 2: Der zweite Hinweis ist eine richtige Hilfestellung und führt dich Schritt für Schritt durch die Logik des Rätsels, sodass du den Lösungsweg mit hoher Wahrscheinlichkeit findest. Auch diesen Hinweis erreichst du ganz einfach über den entsprechenden QR-Code.
- Die Lösung: Falls du einmal gar nicht weiterkommst, gibt es am Ende natürlich das exakte Ergebnis. Nutze es auch, um deine gefundene Lösung zu überprüfen und so garantiert den Weg in den nächsten Waggon freizuschalten.



Hier findest du den QR-Code, über den du zur Übersicht mit allen Hinweisen zu den einzelnen Tagen gelangst. Sollte das Einscannen des QR-Codes einmal nicht funktionieren, kannst du die Hinweis-Seite auch direkt über deinen Browser aufrufen. Gib dafür einfach https://swiy.co/hinweise oder swiy.co/hinweise in die Adresszeile ein.

PROLOG – DIE FAHRT IN DIE DUNKELHEIT

Die Lichter des Hauptbahnhofs versinken im dichten Schneegestöber, als die schwere Dampflokomotive ein langes, dröhnendes Pfeifen in den Nachthimmel ausstößt. Ein metallisches Rucken geht durch den Zug und langsam schiebt sich der stählerne Koloss hinaus in die Finsternis, Richtung Norden, der Ostseeküste entgegen.

Du stehst im Gang und blickst aus dem Fenster, um zu beobachten, wie die Konturen der Stadt langsam im Weiß dieser eisigkalten Nacht verblassen. Du hast dich seit Wochen auf diese Fahrt nach Warnemünde gefreut. Alles, was du willst, ist, die vorbeiziehende Winterlandschaft zu genießen, während deine Gedanken zur Ruhe kommen. Die letzten Fälle in der Großstadt haben Spuren hinterlassen. Ein paar Tage Abgeschiedenheit, die salzige Seeluft, lange Spaziergänge am winterlichen Strand, keine Ermittlungen, keine Akten, keine Lügen – all das wird dir guttun.

Du wendest den Blick von der verschneiten Landschaft ab und lässt ihn stattdessen durch den Gang schweifen. Das Licht der Messinglampen an den Wänden flackert rhythmisch im Takt der Fahrt. Der Zug ist schick, ja sogar beinahe pompös. Wohlhabende Reisende mit teuren Mänteln und großen Aktentaschen sind an Bord.

Ein Schaffner mit schwerem Schlüsselbund am Gürtel schiebt sich an dir vorbei und tippt grüßend an seine Mütze. Du hörst das leise Klirren von Gläsern aus dem Speisewagen weiter vorne. Alles wirkt idyllisch und es ist Zeit, dir einen Platz in einem der Waggons zu suchen.

Doch plötzlich verändert sich die Atmosphäre. Deine Nackenhaare stellen sich auf, obwohl du noch nicht einmal sagen kannst, wieso. Es ist dein Ermittlerinstinkt. Und dann spürst und hörst du es gleichzeitig: ein dumpfer Aufprall ganz in deiner Nähe. Schreie, schrill und panisch und so laut, dass sie das Rumpeln des Zuges einen Herzschlag lang übertönen. Sofort bist du hellwach. Die Entspannung, die sich gerade bei dir eingestellt hatte, verfliegt schlagartig. Stattdessen übernimmt jahrelange Routine das Kommando.

Die Tür hinter dir fliegt auf. Passagiere stürzen verstört an dir vorbei, ohne dich überhaupt wahrzunehmen. Ihre Gesichter sind blass vor Schreck, mit weit aufgerissenen Augen. Sie drängeln sich an dir vorbei und laufen panisch in den vorderen Bereich des Zuges. Abteiltüren schlagen zu, das Gemurmel deiner Mitreisenden wird leiser.

Dann kehrt wieder Ruhe ein. Doch jetzt fühlt sie sich nicht mehr entspannend an. Denn in dir keimt längst eine unumstößliche Gewissheit auf: Im Waggon hinter dir ist etwas geschehen. Etwas Furchtbares. Deine Neugier und dein Ermittlerinstinkt treiben dich an den Ort, vor dem gerade alle geflüchtet sind. Du erreichst die schwere Zwischentür zum hintersten Bereich des Expresses. Du ahnst nichts Gutes, aber du bist mitnichten auf das vorbereitet, was dich hier erwartet.


Los geht's mit
Tag 1
auf der nächsten Seite


TAG
1

Das Rumpeln der Eisenbahnräder vibriert tief in deinen Knochen. Der Fahrtwind peitscht dichten Schnee gegen die Holzplanken, während der Nachtexpress nach Warnemünde durch die eiskalte Dunkelheit rast. Eigentlich wolltest du als Privatermittler auf dieser Fahrt nur mal auf andere Gedanken kommen. Doch als du vor wenigen Minuten nichtsahnend deinen Fuß in den hintersten Güterwaggon gesetzt hast, änderte sich alles. Gepolter und Geschrei hatten dich angelockt. Und nun starrst du ratlos auf die reglose Gestalt, die nur von einer groben Decke umhüllt ist.

Du kniest nieder und ziehst das Tuch zurück. Der Mann liegt starr da. Du kannst keine äußeren Verletzungen erkennen. Kein Anzeichen eines Kampfes. Doch neben seiner Rechten liegt ein angebissener, aufwendig verzierter Lebkuchen. Ein Hauch von bitterem Mandelgeruch steigt dir in die Nase. Cyanid. Du überprüfst die Jackentasche des Opfers und ziehst seine Geldbörse heraus. „Carl von Bemberg“, flüsterst du leise, als du den Namen und das Foto des Ausweises begutachtest.

Wer auch immer das Opfer ermordet hat, befindet sich noch an Bord. Und endlich weißt du, was du zu tun hast. Du musst den Mörder finden. Rasch gehst du zur schweren Stahlschiebetür, durch die du eben noch gekommen bist. Doch als du am Griff reißt, rührt sich die Tür keinen Millimeter. Verdammt! Der Täter muss die Tür bewusst verriegelt haben, nachdem du den Waggon betreten hast, um sich Zeit zu verschaffen und dich abzuhängen.

Gerade als du fluchen willst, fällt dein Blick auf den Dielenboden. Nur eine Armlänge vom Opfer entfernt liegt ein zusammengeknüllter, fleckiger Zettel. Hat der Mörder ihn im Eifer des Gefechts verloren? Oder hat er ihn bewusst versteckt? Will er etwa ein perfides Escape-Spiel mit dir spielen? Du hebst das Papier auf, streichst es glatt und liest die eigenartigen Zeilen.

Das Schloss wird nur weichen
den sechs passenden Zeichen.
Buchstaben bekommst du nicht,
Hinweise gebe ich dir, ganz schlicht.

Wähle den Nachnamen des Opfers und nimm dir die drei,
das tödliche Mittel, nimm hier die eins, sei doch so frei.
Der Blick nach draußen: Welcher Vokal reimt sich auf das, was weiß vom Himmel fällt?
Nimm die Drei vom Ort, an dem der Zug zuletzt hält.

Hast du vier Buchstaben gefunden?
Egal, ich bin schon längst verschwunden!
Eine Herausforderung liegt noch vor dir,
Buchstaben reichen nicht zum Öffnen der Tür.
Wandle sie in Zahlen um, beginnend bei eins,
kommst du nicht weiter, bleibt das Geheimnis halt meins.