

· · ★ · ·

Die 24-Tage-Phase
Weihnachtspuzzle Herausforderung

F Ü R Z W E I

24 Pen-and-Paper-Spiele, festliche Denksportaufgaben und Freundschaftswettbewerbe für die Feiertage



Die 24-Tage-Weihnachtspuzzle-Challenge für zwei

24 Stift-und-Papier-Spiele, festliche Denksportaufgaben und freundschaftliche Wettkämpfe für die Feiertage

Copyright NOAH DE JONG © 2026. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert, gespeichert oder übertragen werden, außer für kurze Zitate in Rezensionen. Käufer dürfen die Spielbretter und Rätselseiten für den eigenen Haushaltsgebrauch kopieren.

Alle Fotos und Illustrationen wurden für diese Ausgabe erstellt.

Die Rätsel in diesem Buch wurden sorgfältig überprüft. Wenn du eine Lösung findest, die du für falsch hältst, verbeuge dich – du hast gerade eine fünfundzwanzigste Herausforderung erfunden.

Erste Ausgabe

IM BUCH

Inhalt

Dein Advent auf einen Blick 7

Zieh zwei Stühle heran 9
Eine Einführung

Wie die Spiele funktionieren 12
Die Hausregeln

TEIL EINS · DIE ERSTE FLUT 15

Tag 1 **Sterne gegen Schneeflocken** 16
Vier-aufeinander-Strategieduell

Tag 2 **Versteckt im Lametta** 18
Wortsuchrennen

Tag 3 **Der Fall der fehlenden Zahlen** 20
Zahlenmuster

Tag 4 **Schau einmal, zieh zweimal** 22
Gedächtniszeichen-Herausforderung

Tag 5 **Rätsel am Kamin** 25
Rätselduell mit Hinweisen

Tag 6 **Kisten unter dem Baum** 27
Punkte und Schachteln mit Bonusgeschenken

TEIL ZWEI · HINWEISE BEI KERZENLICHT 29

Tag 7 **Wessen Geschenk ist das überhaupt?** 30
Logikgitter-Rätsel

Tag 8 **Der Schneeverwehungssprint** 32
Labyrinth-Wettlauf gegen die Uhr

Tag 9 **Verworrene Lametta-Wörter** 35
Anagramm-Rennen

Tag 10 **Die nächste Kugel** 37
Visuelle und Buchstabenmuster

Tag 11 **Dominosteine im Schnee** 39
Territorium-Strategiespiel

Tag 12 **Der Keksdosen-Caper** 41
Heiterer Whodunit

TEIL DREI · BLEISTIFTE, PAPIER & PARTNERSCHAFT 43

Tag 13 **Über das frostige Raster hinweg** 44
Weihnachtskreuzworträtsel

Tag 14 **Glieder in der Papierkette** 46
Wortgruppen und ein Wortkettenspiel

Tag 15 **Sechzig-Sekunden-Skizzen** 48
Schnellzieh-Ratespiel

Tag 16 **Punkt für Punkt zum Nordstern** 50
Punkt-zu-Punkt-Zeitfahren

Tag 17 **Operation Gift Rescue** 53
Kooperative Codeknack-Mission

Tag 18 **Ein Buchstabe nach dem anderen** 55
Wortleiter-Rennen

TEIL VIER · DIE LETZTEN TÜREN DES ADVENTS 57

Tag 19 **Die geheime Botschaft der Elfen** 58
Codeknacker-Rennen

Tag 20 **Zweimal auf einem Kaminsims** 60
Erkennen Sie die zehn Unterschiede

Tag 21 **Zehn Teaser von Twinkle Light** 62
Brain-Teaser-Showdown

Tag 22 **Lichter im ganzen Dorf** 64
Hex-Connection-Strategiespiel

Tag 23 **Die Nacht davor: Der verschwindende Stern** 66
Heiligabend-Rätsel

Tag 24 **Das große Finale** 68
Die ultimative fünfstufige Herausforderung

Rematch-Bretter 71
Für die Spiele, die eine zweite Runde verdienen

Antworten, erklärt 75

Die Advent-Anzeigetafel 78

Bis nächsten Dezember 81
Ein abschließender Hinweis an die Spieler

VIERUNDZWANZIG TÜREN

Dein Advent auf einen Blick

Jedes Spiel im Countdown, wie du es spielst. Hake jede Tür an, sobald sie geöffnet wurde.

01 ☐
Sterne gegen Schneeflocken
KOPF-AN-KOPF

02 ☐
Versteckt im Lametta
KOPF-AN-KOPF

03 ☐
Der Fall der fehlenden Zahlen
KOPF-AN-KOPF

04 ☐
Schau einmal, zieh zweimal
WECHSELN SIE SICH AB

05 ☐
Rätsel am Kamin
WECHSELN SIE SICH AB

06 ☐
Kisten unter dem Baum
KOPF-AN-KOPF

07 ☐
Wessen Geschenk ist das überhaupt?
TEAM-UP ODER RENNEN

08 ☐
Der Schneeverwehungssprint
WECHSELN SIE SICH AB

09 ☐
Verworrene Lametta-Wörter
KOPF-AN-KOPF

10 ☐
Die nächste Kugel
KOPF-AN-KOPF

11 ☐
Dominosteine im Schnee
KOPF-AN-KOPF

12 ☐
Der Keksdosen-Caper
TEAM-UP ODER RENNEN

13 ☐
Über das frostige Raster hinweg
TEAM

14 ☐
Glieder in der Papierkette
KOPF-AN-KOPF

15 ☐
Sechzig-Sekunden-Skizzen
WECHSELN SIE SICH AB

16 ☐
Punkt für Punkt zum Nordstern
WECHSELN SIE SICH AB

17 ☐
Operation Gift Rescue
TEAM

18 ☐
Ein Buchstabe nach dem anderen
KOPF-AN-KOPF

19 ☐
Die geheime Botschaft der Elfen
KOPF-AN-KOPF

20 ☐
Zweimal auf einem Kaminsims
WECHSELN SIE SICH AB

21 ☐
Zehn Teaser von Twinkle Light
KOPF-AN-KOPF

22 ☐
Lichter im ganzen Dorf
KOPF-AN-KOPF

23 ☐
Die Nacht davor: Der verschwindende Stern
TEAM-UP ODER RENNEN

24 ☐
Das große Finale
TEAM

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Lernen Sie die Spieler kennen

Füllen Sie diese am ersten Tag aus. Lesen Sie sie am Heiligabend noch einmal und sehen Sie, wer Recht hatte.

SPIELER EINS

Name

.....

Weihnachtspuzzle-Superkraft

.....

Lieblingsfestliche Leckerei

.....

Am wahrscheinlichsten zu gewinnen bei

.....

Am ehesten wird man darüber streiten.

.....

Anzahl der Tage, an denen ich gewinne (von 24)

.....

SPIELER ZWEI

Name

.....

Weihnachtspuzzle-Superkraft

.....

Lieblingsfestliche Leckerei

.....

Am wahrscheinlichsten zu gewinnen bei

.....

Am ehesten wird man darüber streiten.

.....

Anzahl der Tage, an denen ich gewinne (von 24)

.....

Unsere Herausforderung

Wir haben angefangen .....

Wir spielen bei (Ort) .....

Die Einsätze (was gewinnt der Champion?) .....

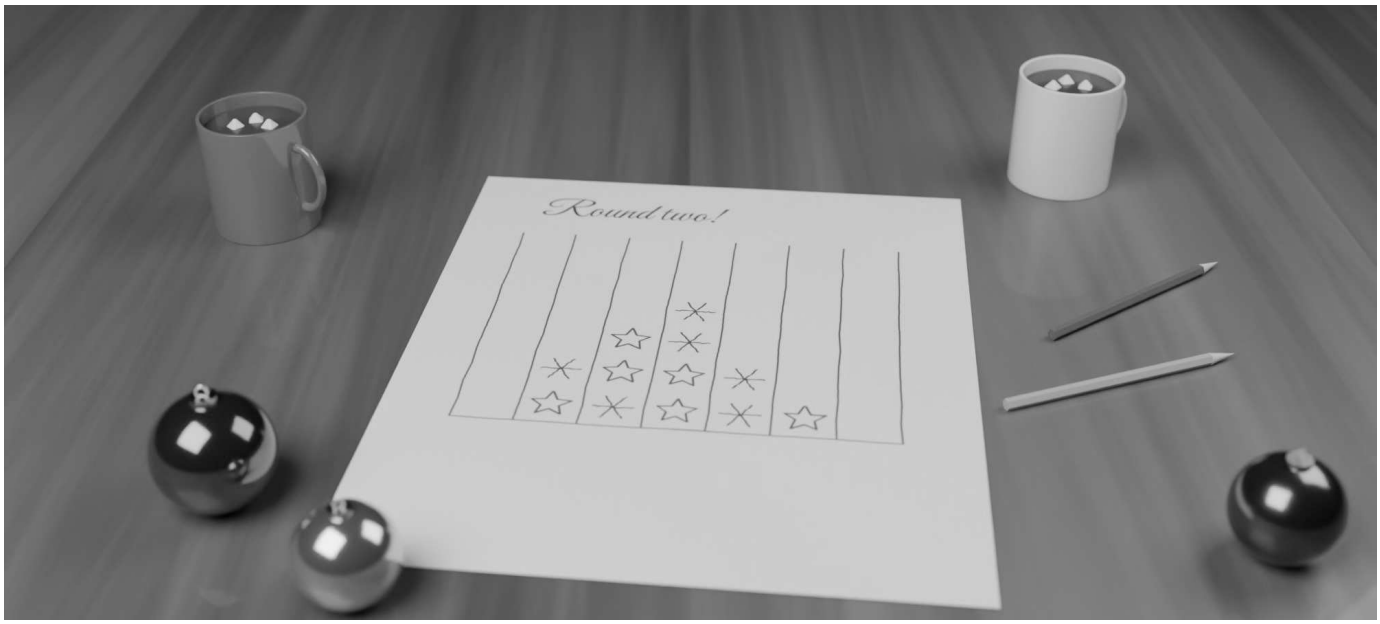
Der Verlierer muss .....

☐ **EIN WORT VON DEN ELFEN**

Vorhersagen sind bindend. Jeder, der am Heiligabend still seine Vorhersage auswischt, muss die Kakaotassen spülen.

Zieh zwei Stühle heran

Eine Einführung in vierundzwanzig Tage Spiele für zwei.



Der Dezember hat die Fähigkeit, jedes Quadrat im Kalender zu füllen. Es gibt Geschenke einzupacken und Mahlzeiten zu planen, Lichter, die letztes Jahr perfekt funktioniert haben und es jetzt schlichtweg ablehnen, und eine Liste von Menschen, die man sehen kann, die mit jedem Blick größer zu werden scheint. Es ist eine wunderschöne Jahreszeit. Sie ist auch eine laute.

Dieses Buch ist ein kleines, stilles Gegengewicht zu all dem. Vierundzwanzig Tage, vierundzwanzig Spiele, und alles, was man wirklich braucht, ist ein Stift, eine Ecke des Küchentischs und eine weitere Person, die dafür bereit ist.

Vierundzwanzig kleine Türen

Der Countdown gibt dem Buch seinen Rhythmus. Anstatt immer nach etwas zu suchen, das man tun kann, öffnet man einfach am nächsten Tag. Schon bald wird daraus ein kleines Ritual – der Kakao wird weitergegeben, das Buch kommt heraus, und jemand sagt: "Gut, was haben wir heute Abend?"

Manche Nächte jagst du nach Wörtern, die in einem Raster versteckt sind, oder knackst eine geheime Botschaft. An anderen Nächten zeichnest du einen schiefen Schneemann gegen die Uhr, findest deinen Weg aus einem Labyrinth oder übernimmst, wer um alles in der Welt den letzten Keks gegessen hat. Einige Spiele sind reine Strategie: ruhige, auf die Seite starrende Spiele, *Ich-weiß-was-du-machst-Spiele* . Andere sind schnell und laut und enden wahrscheinlich in einer hitzigen Debatte darüber, ob diese Zeichnung wirklich ein Rentier zeigen sollte.