

# NÄCHTSCHEICHT

2026

Infos

Regeln

Hinweise

**DENKSPORT IM SCHATTEN DER  
NÄCHTLICHEN FÖRDERTÜRME**

# NÄCHTSCHICHT

## Die Regeln

Hier die Regeln für die Nachtschicht. Es gilt die hier abgedruckte Version. Die Regeln ergeben sich größtenteils durch gesunden Menschenverstand und Fairness. Sollte es dir eine dieser Regeln unmöglich machen, an der Nachtschicht teilzunehmen, dann melde dich einfach bei uns. Wir finden dann sicher eine Lösung. Viel Spaß...

## Teilnahmebedingungen

- Mindestalter: 18 Jahre
- Teamgröße: 2 – 5 Personen
- Teams mit 6 bis 10 Personen sind möglich, werden aber von den Preisen ausgeschlossen
- Teilnahme auf eigene Gefahr
- Teilnahme nur für Mitglieder/Kurzzeitmitglieder von Dortmunder Nachtschicht e. V.
  - Wir übernehmen keinerlei Verantwortung dafür, wenn sich Teilnehmende selbst in Gefahr begeben und Schaden nehmen oder Unfälle eintreten. Die Teilnehmenden nehmen auf eigene Verantwortung an dem Spiel teil und haben keinerlei Ansprüche auf Schadenersatz.
  - Stark alkoholisierten Teilnehmende und solchen, die den Ablauf der Nachtschicht gefährden, kann der Vorstand die Kurzzeitmitgliedschaft entziehen. Sie werden somit von der Teilnahme an der restlichen Nachtschicht ausgeschlossen.

## Ablauf und Ziel des Spiels

- Grundlegender Ablauf:
  - Rätsel finden, im TMS an dieser Station anmelden, anschließend lösen
  - Lösung (z.B. Adresse, Wort, Bild, GPS-Koordinaten im Format (X)XX°XX.XXX, ...) ist in der Regel die nächste Station oder ein Lösungswort oder -satz
  - Nach Eingabe eurer korrekten Lösung im TMS erfahrt ihr den genauen Standort des nächsten Rätsels
  - Zur nächsten Station bewegen (siehe Fortbewegungsmittel)
  - Spiel besteht aus mehreren Stationen, jede Station aus einem oder mehreren Rätseln
  - Das Spiel endet am Sonntag um 9 Uhr
- Ziel des Spiels:
  - Rätseln und Spaß haben
  - bestenfalls alle Stationen durchlaufen und vor Ablauf der Zielzeit am Zielort sein
- Wer gewinnt das Spiel:
  - Team mit maximal 5 Personen und den meisten Punkten, siehe „Wertung“
  - Rätselschluss ist Sonntag, 9 Uhr. Anrufe danach werden nicht mehr gewertet, das TMS akzeptiert keine weiteren Eingaben.
  - Siegerehrung ist am Sonntag um 10 Uhr an der Reinoldikirche
  - Alle Teilnehmenden sind herzlich zur Siegerehrung eingeladen, auch wenn sie das Spiel vorher abgebrochen haben.
  - Optional: bei sehr schlechtem Wetter kündigen wir einen alternativen Ort für die Siegerehrung an
  - Gewinne nur für:
    - \* Teams, die noch in der Wertung sind (maximal 5 Personen)
    - \* Teams mit mind. zwei Personen am Zielort

# NÄCHTSCHICHT

## Rätsel

- jedes Rätsel hat den Titel „Nachtschicht“ sowie ein Stations-Kennwort
  - Kennwort gehört nicht zum jeweiligen Rätsel, dient der Anmeldung im TMS und telefonischer Nachfrage bei Telefonzentrale
  - Dieses Jahr gibt es bei vielen Rätseln Texte. Diese Texte können euch helfen, müssen es aber nicht.
- Platzierung der Rätsel:
  - genauere Hinweise im TMS
  - maximal 10m von angegebener Station entfernt ODER offensichtlich sichtbar
  - nur öffentlich zugängliche Plätze
  - trotz intensivem Suchen nichts gefunden? → schon ins TMS geguckt? Immer noch nichts? → Anruf bei der Telefonzentrale
- Entnahme der Rätselzettel:
  - eine Kopie je teilnehmender Person
  - falls letztes Exemplar:
    - \* nur abfotografieren und hängen lassen
    - \* Info an Orga-Team
    - \* zusätzlich kann eine digitale Version des Rätsels im TMS zur Verfügung stehen
- Lösen der Rätsel:
  - mit Grips, Infoheft und Ausrüstungsgegenständen
  - ggf. mit Informationen des Rätsel-Fundorts → in der Nähe des Fundorts bleiben
  - ggf. Informationen von Nachtschicht-fremden Personen/Einrichtungen
  - die Nutzung des Internets kann bei manchen Rätseln hilfreich sein
  - Buchstaben in Rätseln:
    - \* Umlaute wie in gängigen Kreuzworträtseln, z.B. „Ä“ → „AE“, „ß“ → „SS“, sofern nicht anders auf dem Rätsel vermerkt
- der Lösungsweg muss auf Nachfrage vorgezeigt werden können, behaltet die Rätselzettel also bis zum Ende der Nacht
- Widerspricht ein Räseltext diesen Regeln, hat das Rätsel recht.
- Zusatzrätsel:
  - liegen dem Infoheft bei, gehen in Wertung ein
  - Lösung kann jedes beliebige Wort/Bild/... sein
  - keine Hinweise/Lösungen vom Orga-Team
  - um in Wertung einzugehen: Lösung an Telefonzentrale melden (nicht über TMS möglich)
- Rätsel von Sponsoren:
  - gehen nicht in Wertung ein
- zum Starträtsel: Tipps gibt es vor Ort, daher: nicht weglaufen

## Wertung

- für Wertung eines Teams:
  - vor Ablauf der Zielzeit: Meldung des zuletzt gelösten Rätsels sowie gelöster Zusatzrätsel bei Telefonzentrale oder TMS
- Punktesystem:
  - für Anmeldung an Station: + 1 Punkt
  - je richtig gelöstem Rätsel: + 3 Punkte

# NÄCHTSCHICHT

---

- je richtig gelöstem Zusatzrätsel: + 3 Punkte
- punktneutrale Hinweise: kein Einfluss auf Punkte
- punktepflichtige Hinweise: - 1–2 Punkte (wird explizit angesagt)
- Anfordern der nächsten Station: 0 Punkte für die Lösung dieses Rätsels
- Team mit den meisten Punkten gewinnt
- bei Gleichstand entscheidet Zeitpunkt der letzten Abgabe einer Lösung oder Anmeldung an einer Station

## Fortbewegung

- erlaubt:
  - zu Fuß
  - ÖPNV
  - Fliegen
  - Beamen
- verboten:
  - motorisierte Vehikel außer ÖPNV
  - andere Fortbewegungsmittel mit Rädern außer ÖPNV (z.B. Fahrrad, Auto, Taxi, Skates, Roller, ...)
  - anderen Teams zur nächsten Station zu folgen, ohne selbst die Lösung zu kennen

Teilnehmende, welche aus gesundheitlichen Gründen auf die Nutzung anderer Fortbewegungsmittel angewiesen sind, dürfen diese nutzen, solange sie sich oder ihrem Team dabei keinen Vorteil gegenüber anderen Teams verschaffen.

## Telefonzentrale

Die Telefonnummern der Telefonzentrale findet ihr im TMS (siehe unten). Im Laufe der Nacht werden diese wechseln, je nachdem wie die Zentrale gerade besetzt ist.

- Wann anrufen?
  - Wenn es etwas Außergewöhnliches gibt, das den Ablauf der Nachtschicht stören könnte  
→ lieber einmal mehr als einmal weniger anrufen!
  - Rätselzettel:
    - \* wenn das Rätsel nicht auffindbar ist und ihr es auch mit den Tipps aus dem TMS nicht findet
    - \* wenn nur noch wenige Rätselzettel vorhanden sind
  - beim Rätseln:
    - \* spätestens nach 45 Minuten rätseln ohne erkennbaren Lösungsansatz
    - \* für punktneutrale Hinweise, aber frühestens nach 20 Minuten
    - \* für punktepflichtige Hinweise oder Lösung
    - \* Team-Passwort und Stations-Kennwort erforderlich
    - \* ggf. um Lösung bestätigen zu lassen, wenn das im TMS nicht klappt
- Wann noch anrufen?
  - um in Wertung einzugehen:
    - \* vor Ablauf der Zielzeit
    - \* bei Lösung eines Zusatzrätsels
  - Team:

# NÄCHTSCHICHT

\* bei Zusammenführung von Teams (max. Teamgröße des wertbaren neuen Teams: 5 Personen), größere Teams außerhalb der Wertung möglich (bis max. 10 Personen)

- Weitergabe von Informationen des Orga-Teams:
  - verboten: rätselbezogene Informationen
  - erlaubt: organisatorische Informationen (bestätigte Fehler im Rätsel, neue Rätsel sind auf dem Weg)

## TMS (Team-Management-System)

- Das TMS erreicht ihr über <https://teams.dortmunder-nachtschicht.de>
- Notfalls können viele Funktionen des TMS auch über die Telefon-Hotline erreicht werden, ihr dürft weiterhin anrufen
- Die Funktionen des TMS sind:
  - an Station anmelden und einen Punkt erhalten
  - kostenlos Lösung verifizieren und genauen Standort des nächsten Rätsels erfahren
  - punktepflichtig Lösung kaufen, frühestens 45 Minuten nach Anmeldung
  - Team in dieser Nacht aufgeben
- Telefonnummern der Telefon-Hotline einsehen

## TMS oder Telefonzentrale?

	TMS	Telefonzentrale
An Station anmelden	ja	nein (1)
Kostenlosen Tipp erhalten	teilweise (2)	frühestens nach 20 min
Kostenpflichtigen Tipp kaufen	nein	frühestens nach 20 min
Lösung kaufen	ja, frühestens nach 45 min	ja
Lösung verifizieren	ja	ja
genauen Ort des nächsten Rätsels erfahren	ja	nein (1)
Lösung Zusatzrätsel	nein	ja
Info (fast) keine Rätselzettel mehr da	nein	ja
Info Probleme/Störungen auf der Strecke oder am Rätselort	nein	ja
Aufgeben	ja	ja
Teams zusammenlegen	nein	ja

(1) nur, wenn es Probleme mit dem TMS gibt

(2) bei der Anmeldung an der Station wird angezeigt, ob es zu diesem Rätsel kostenlose Tipps im TMS gibt und wann sie freigeschaltet werden

## Warum gibt es nach 20 Minuten erst Tipps?

Wir hatten das Gefühl, dass es in den letzten Jahren Teams gab, die sofort nach Erhalt des Rätsels angerufen haben, um kostenlose Tipps zu erhalten ohne sich vorher mit dem Rätsel beschäftigt zu haben. Dafür sind die Telefonzentrale und die kostenlosen Tipps nicht gedacht. Ihr dürft natürlich anrufen, wenn ihr nicht weiterkommt und keine weiteren Ideen mehr habt, wie das Rätsel zu lösen ist. Vor dem Anruf solltet ihr aber schon verschiedene Ideen getestet und auch mal einen Blick ins Infoheft geworfen haben. Wenn es Probleme an der Station gibt, keine Rätselzettel mehr da sind oder ihr eine Lösung verifizieren wollt, könnt/sollt ihr natürlich sofort anrufen.

## A Buchstabier-Alphabete

	Buchstabe	NATO	altes Buchstabieralphabet	neues Buchstabieralphabet
1	A	ALFA	ANTON	AACHEN
2	B	BRAVO	BERTA	BERLIN
3	C	CHARLIE	CÄSAR	CHEMNITZ
4	D	DELTA	DORA	DÜSSELDORF
5	E	ECHO	EMIL	ESSEN
6	F	FOXTROT	FRIEDRICH	FRANKFURT
7	G	GOLF	GUSTAV	GOSLAR
8	H	HOTEL	HEINRICH	HAMBURG
9	I	INDIA	IDA	INGELHEIM
10	J	JULIETT	JAKOB	JENA
11	K	KILO	KAUFMANN	KÖLN
12	L	LIMA	LUDWIG	LEIPZIG
13	M	MIKE	MARTHA	MÜNCHEN
14	N	NOVEMBER	NORDPOL	NÜRNBERG
15	O	OSCAR	OTTO	OFFENBACH
16	P	PAPA	PAULA	POTSDAM
17	Q	QUEBEC	QUELLE	QUICKBORN
18	R	ROMEO	RICHARD	ROSTOCK
19	S	SIERRA	SIEGFRIED	SALZWEDEL
20	T	TANGO	THEODOR	TÜBINGEN
21	U	UNIFORM	ULRICH	UNNA
22	V	VICTOR	VIKTOR	VÖLKLINGEN
23	W	WHISKEY	WILHELM	WUPPERTAL
24	X	XRAY	XANTHIPPE	XANTEN
25	Y	YANKEE	YPSILON	YPSILON
26	Z	ZULU	ZACHARIAS	ZWICKAU

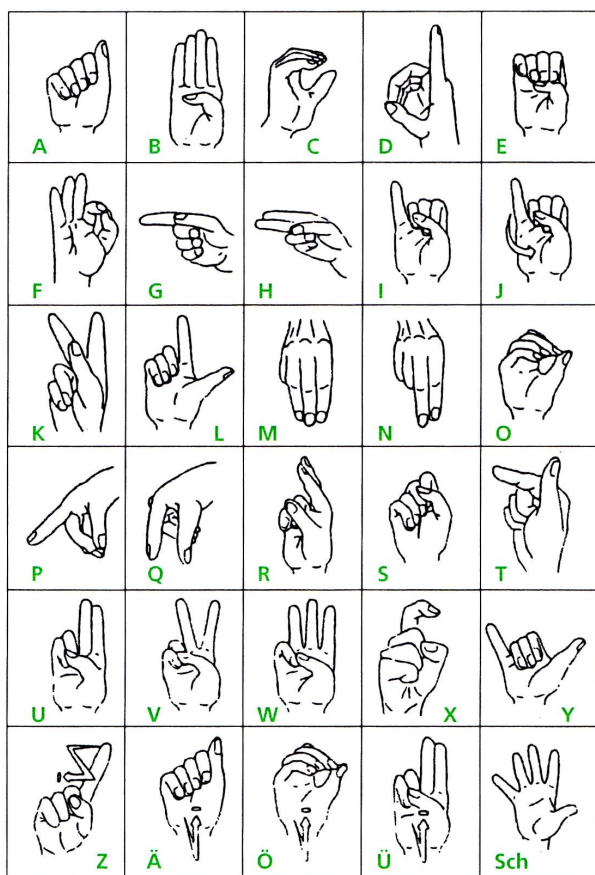


**BROCKHAUS AG**  
IT VERBINDET UNS

Zur Stellenbörse



## B Fingeralphabet



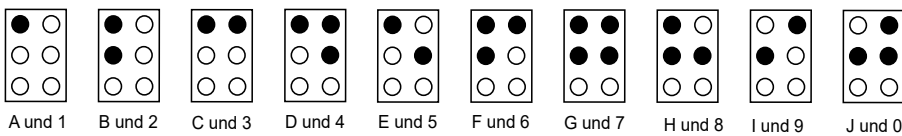
Quelle: Landesverband Bayern der Gehörlosen e. V. - Infokarte des Landesverband Bayern der Gehörlosen e. V., CC BY-SA 4.0,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=53190516>

## C Matchball

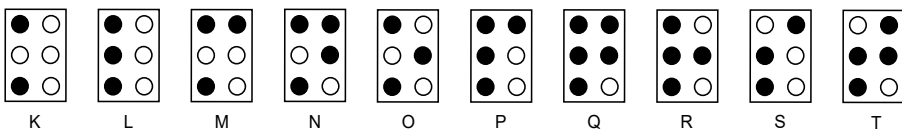
Bei vielen sportlichen Auseinandersetzungen sind gewisse Regeln einzuhalten. So wird nur mit einem Ball gespielt. Er muss exakt einmal die Seite wechseln.

## D Brailleschrift

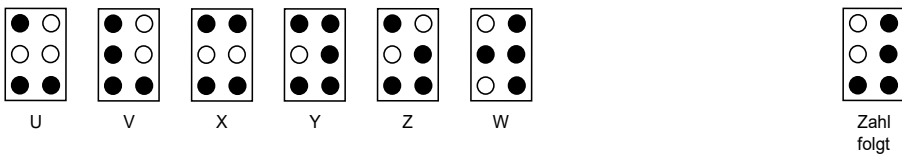
Die Brailleschrift ist eine Blindenschrift, die 1825 von dem Franzosen Louise Braille entwickelt wurde. Die Zeichen der Brailleschrift werden durch tastbare Muster in einem 3x2 Raster aus Punkten dargestellt (für die Ausgabe durch den Computer in einem 4x2 Raster). Heute kann sie in 133 Sprachen verwendet werden, jeweils in unterschiedlichen Notationen. Die deutsche Brailleschrift verwendet die originale Notation von Braille für die Buchstaben des Alphabets, wobei das W erst später hinzugefügt wurde, da dieses im Französischen ursprünglich nicht vorkommt. Außerdem gibt es Notationen für Sonderzeichen und häufige Buchstabenkombinationen sowie Interpunktoren, welche nur für die deutsche Brailleschrift gelten. Neben gesprochenen Sprachen gibt es auch eigene Zeichensätze für Fachsprachen wie beispielsweise die Mathematikschrift, die Chemieschrift, die IPA-Zeichen oder auch die Musikschrift.



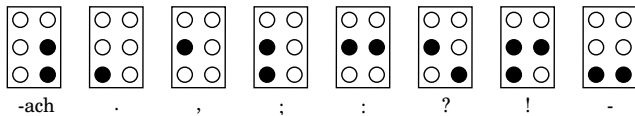
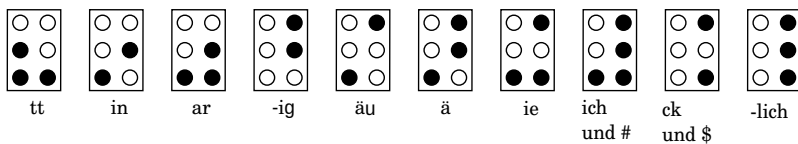
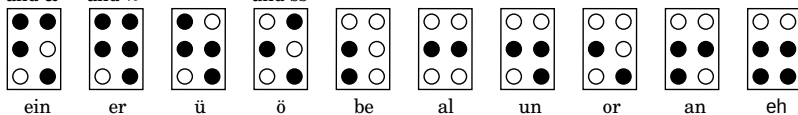
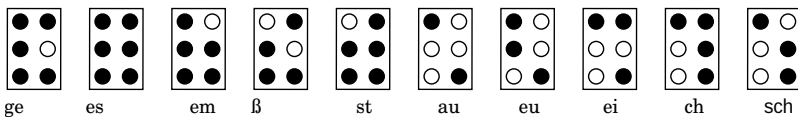
die ersten zehn Buchstaben haben nur Punkte an den Stellen 1,2,4,5



wie die ersten zehn Buchstaben plus Punkt an dritter Stelle



wie die Buchstaben K-T plus Punkt an sechster Stelle (W wie J plus Punkt an sechster Stelle)



# NÄCHTSCHICHT

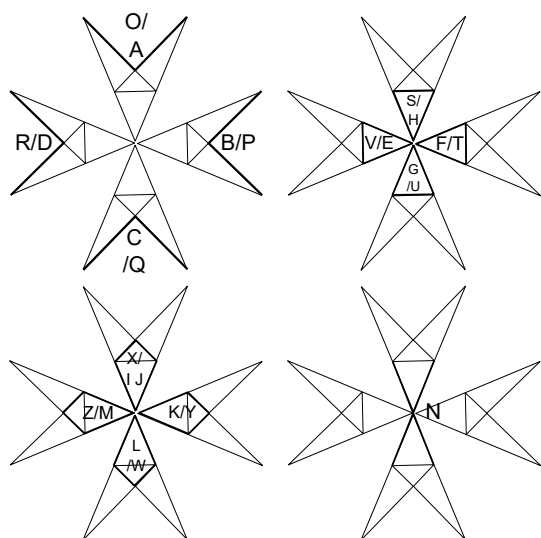
c	d	e	f	g	a	h	Pause	
								Ganze oder 16tel
								Halbe oder 32tel
								Viertel oder 64tel
								Achtel oder 125tel

## E Morsezeichen

A: • —	N: — •	0: — — — — —
B: — • • •	O: — — —	1: • — — — —
C: — • — •	P: • — — •	2: • • — — —
D: — • •	Q: — — • —	3: • • • — —
E: •	R: • — •	4: • • • • —
F: • • — •	S: • • •	5: • • • • •
G: — — •	T: —	6: — • • • •
H: • • • •	U: • • —	7: — — • • •
I: • •	V: • • • —	8: — — — • •
J: • — — —	W: • — —	9: — — — — •
K: — • —	X: — • • —	
L: • — • •	Y: — • — —	
M: — —	Z: — — • •	

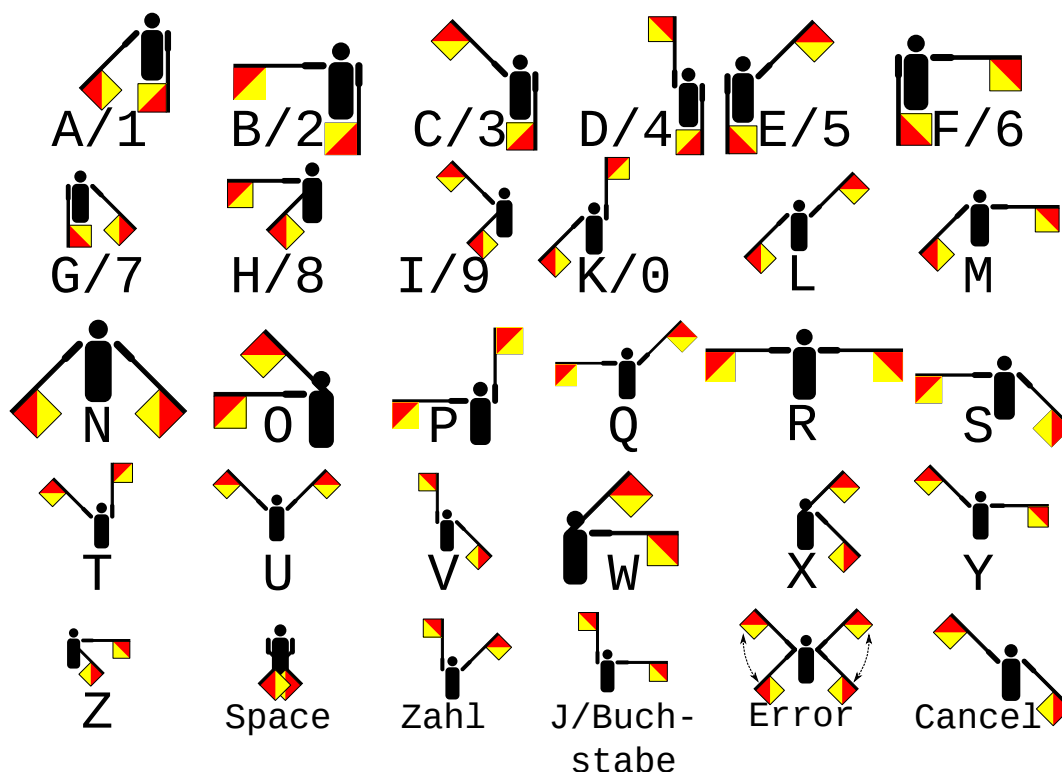
# NÄCHTSCHICHT

## F Templercode



Die zweite Hälfte des Alphabets hat immer einen Punkt in der Form. Die erste nicht.

## G Winkeralphabet



Quelle: No machine-readable author provided. Denelson83 assumed (based on copyright claims). - No machine-readable source provided. Own work assumed (based on copyright claims)., CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=501826>

# NÄCHTSCHICHT

## H Tastaturlayouts

°	!	¼	"	½	§	¾	\$	¤	%	‰	&	/	/	∅	(	(	)	=	÷	?	≠	÷	£	⊗
△	×	1	,	2	3	3	4	-	5	i	6	ç	7	{	8	[	9	]	0	}	β	\	÷	÷
↔	🌐	Q	W	E	€	®	™	T	ß	Z	3	U	↕	I	l	O	∅	P	↔	Ü	*	±	←	
↑	☺	A	S	Σ	D	ö	F	G	ß	H	¶	J	l'	K	L	ł	Ö	œ	Ä	æ	'	†	-	
↑	>	≥	Y	↳	X	„	„	C	©	V	“	B	”	N	η	M	↑	;	;	;	;	;	;	;
Strg	Fn	☞	Alt																				Strg	

Quelle: Karl432, CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=135146062>



## I Binäre Zahlen

Das Binärsystem (auch Zweiersystem oder Dualsystem) ist ein Zahlssystem, das zur Darstellung von Zahlen nur zwei verschiedene Ziffern, meist 0 und 1, verwendet.

Die Ziffern werden einfach hintereinander geschrieben, der Stellenwert entspricht dann der zugehörigen Zweierpotenz.

$$101010_2 = 1 \cdot 2^5 + 0 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0 = 42$$

## J IPA-Tabelle

Phonem	Lautwert	Beispiel
[ɐ]	abgeschwächtes a	oder
[a]	helles a	Allah
[b]	b-Laut	Ball
[ç]	ch-Laut (nicht nach a, o, u oder chen)	ich
[d]	d-Laut	Widder
[e]	geschlossenes e	Beet
[ə]	unbetones e	Falle
[ɛ]	offenes e	Rest
[f]	f-Laut	voll
[g]	g-Laut	Bagger
[h]	h-Laut	Hut
[i]	geschlossenes i	Pirat
[ɪ]	offenes i	Beginn
[k]	k-Laut	Kamer
[l]	l-Laut	hell
[m]	m-Laut	immer
[ŋ]	ng-Laut	Hang
[n]	n-Laut	Zahn
[o]	geschlossenes o	ohne
[ø]	geschlossenes ö	schön
[ɔ]	offenes o	kommen
[œ]	offenes ö	zwölf
[p]	p-Laut	Pappe
[ʀ]	r-Laut	Rest
[z]	stimmhafter s-Laut	Bazar
[ʃ]	stimmloser sch-Laut	schnell
[s]	stimmloser ß-Laut	Wasser
[t]	t-Laut	Blatt
[ts]	z-Laut	Ziel
[tʃ]	tsch-Laut	Tschüss
[u]	geschlossenes u	Schuh
[ʊ]	offenes u	Mutter
[y]	ü-Laut	Güte
[ʏ]	ü-Laut (kurz)	Müll
[v]	w-Laut	Wald
[ʒ]	ch-Laut	Bach
[x]	Ach-Laut	Loch
[ʔ]	Knacklaut	beachten

K

Weltkarte



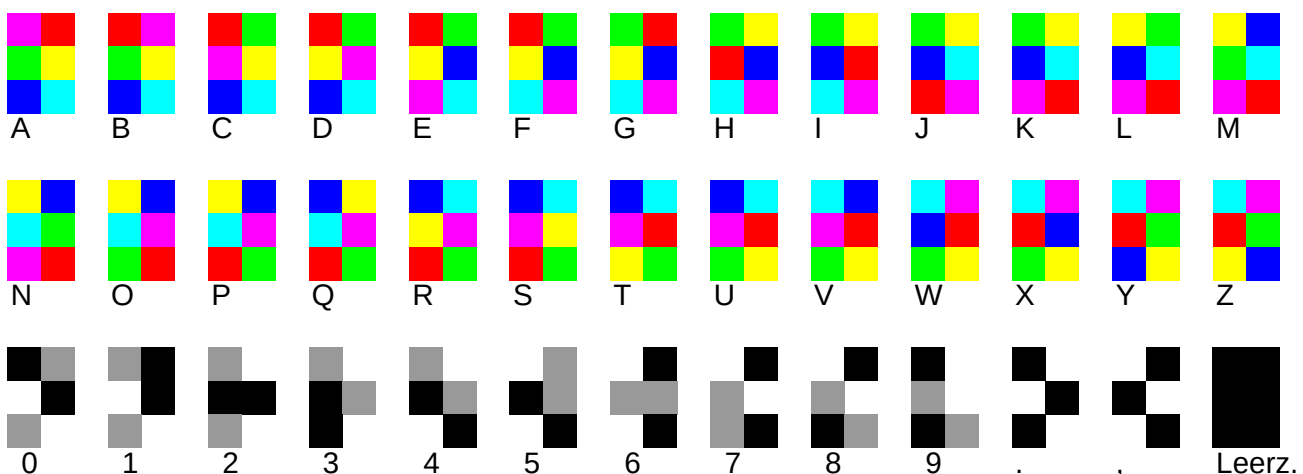
Quelle: CC 0, via Wikimedia Commons, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Worldmap\\_location\\_NED\\_50m.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Worldmap_location_NED_50m.svg)

# NÄCHTSCHICHT

## L Urlaubsplanung

Hm, wir sollen jetzt schon die Urlaubsplanung für nächstes Jahr einreichen, aber ich weiß noch gar nicht wo hin es gehen soll - ich hätte Lust auf ein richtiges Abenteuer! Florida fände ich cool, aber dann müsste man vor der Tornado-Saison hinfahren. Außerdem gibt es dort Krokodile und Haie. Dann vielleicht lieber nach Hawaii, dort könnte man surfen, aber muss ein wenig auf die starke Strömung aufpassen. Dafür könnte man einen Vulkan besteigen und die Aussicht genießen. Oder vielleicht Australien? Da wollten wir vor zwei Jahren hin, genau ins große Brandgebiet und mussten das absagen. Aber dort gibt es viele giftige Tiere, vor allem die Quallen sollen fies sein. Ein Bekannter war mal in Japan, bevor das mit dem Tsunami und der Atom-Katastrophe war, aber ich hätte da ein bisschen Angst vor ferngesteuerten Autos und Maschinen - da ist ja alles so futuristisch. Im Winter müsste man natürlich auch noch ein paar Tage für das Skifahren reservieren - trotz der Kälte muss man da aber auch mit Dachlawinen oder herunterfallenden Eiszapfen rechnen, letztes Mal hätte es mich fast erwischt. Ein Kollege schlägt gerade eine Kreuzfahrt vor, aber das ist nix für mich - da muss man sich am Buffet durchquetschen, überall ist es laut und voll und am Ende fängt man sich dann auch noch irgendein Virus ein - nein danke. Oder vielleicht doch einfach an die Nordsee zum Kitesurfen? Hoffe es wird nicht zu windig. Und bei den Wattwanderungen muss man aufpassen, dass man nicht von der Tide überrascht wird. Oder wir fahren Campen, so richtig pfadfinderartig. Ich mag zwar das Kochen mit Gasflaschen nicht, da habe ich immer Angst, dass sie umfällt und explodiert - aber man kann ja auch Grillen. Da muss man zwar auch mit dem Spiritus aufpassen, aber eigentlich hat es bisher immer gut geklappt. Nur beim Schnitzen für das Stockbrot hab ich mir letztes Jahr in die Hand geschnitten - aber davon sieht man fast nichts mehr. Ach ich weiß nicht - vielleicht bleiben wir dieses Jahr auch einfach in Dortmund und genießen den Blick auf den Phoenixsee.

## M Hexahue



## N Arbeitsorganisation

### Agiles Arbeiten

Agiles Arbeiten ist seit einigen Jahren in der Arbeitswelt schwer in Mode gekommen. Es gibt verschiedene Arten des agilen Arbeitens, gemeinsam haben agil arbeitende Teams, dass sie klein und selbstorganisiert sind. So tragen sie die Verantwortung für ihre Arbeit selber und können schneller auf Veränderungen reagieren, ohne dass strenge Hierarchien eingehalten werden müssen.

### OKR

OKR steht für Objectives and Key Results und hilft beim Erreichen von Zielen. Ein formuliertes Objective sollte klären, was man erreichen möchte, z.B. „Ich möchte die Dortmunder Nachtschicht gewinnen“. Ein Key-Result ist ein messbares Ergebnis, das zum Erreichen des Objectives beiträgt. Hier wäre z.B. „Ein Teammitglied kennt das Infoheft auswendig“ ein mögliches Key-Result.

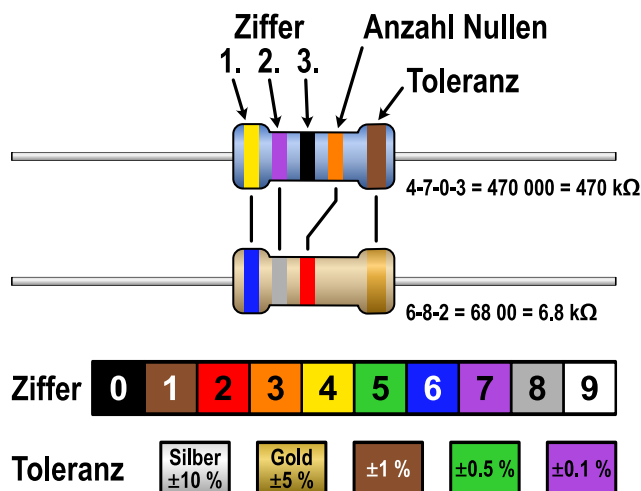
### Scrum

Scrum ist ein Anagramm von Murcs (deutsch: Murks, also Blödsinn). Diese Methode wurde ursprünglich von zwei BWL-Studenten für einen Aprilscherz entwickelt. Leider ist er bis heute nicht aufgelöst und weltweit versuchen Firmen diesen Blödsinn umzusetzen.

### FAIR-Kriterien

Wer mit Daten arbeitet, hat vielleicht schonmal davon gehört. Daten sollten Findable, Accessible, Interoperabel und Reusable sein. Wer mit Daten arbeitet weiß, dass dies in der Realität kaum vorkommt.

## O Farbcode von Widerständen



Quelle: Knarfilii, CC0, via Wikimedia Commons, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Farbcode\\_von\\_Widerst%C3%A4nden.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Farbcode_von_Widerst%C3%A4nden.svg)

# NÄCHTSCHICHT

## P ASCII

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) ist eine 7-bit Zeichencodierung. Sie besteht aus 128 Zeichen und wurde 1963 zuerst eingeführt.

Binär	Dez	Hex.	ASCII	Binär	Dez	Hex.	ASCII	Binär	Dez	Hex.	ASCII
010 0000	32	20		100 0000	64	40	@	110 0000	96	60	'
010 0001	33	21	!	100 0001	65	41	A	110 0001	97	61	a
010 0010	34	22	"	100 0010	66	42	B	110 0010	98	62	b
010 0011	35	23	#	100 0011	67	43	C	110 0011	99	63	c
010 0100	36	24	\$	100 0100	68	44	D	110 0100	100	64	d
010 0101	37	25	%	100 0101	69	45	E	110 0101	101	65	e
010 0110	38	26	&	100 0110	70	46	F	110 0110	102	66	f
010 0111	39	27	'	100 0111	71	47	G	110 0111	103	67	g
010 1000	40	28	(	100 1000	72	48	H	110 1000	104	68	h
010 1001	41	29	)	100 1001	73	49	I	110 1001	105	69	i
010 1010	42	2A	*	100 1010	74	4A	J	110 1010	106	6A	j
010 1011	43	2B	+	100 1011	75	4B	K	110 1011	107	6B	k
010 1100	44	2C	,	100 1100	76	4C	L	110 1100	108	6C	l
010 1101	45	2D	-	100 1101	77	4D	M	110 1101	109	6D	m
010 1110	46	2E	.	100 1110	78	4E	N	110 1110	110	6E	n
010 1111	47	2F	/	100 1111	79	4F	O	110 1111	111	6F	o
011 0000	48	30	0	101 0000	80	50	P	111 0000	112	70	p
011 0001	49	31	1	101 0001	81	51	Q	111 0001	113	71	q
011 0010	50	32	2	101 0010	82	52	R	111 0010	114	72	r
011 0011	51	33	3	101 0011	83	53	S	111 0011	115	73	s
011 0100	52	34	4	101 0100	84	54	T	111 0100	116	74	t
011 0101	53	35	5	101 0101	85	55	U	111 0101	117	75	u
011 0110	54	36	6	101 0110	86	56	V	111 0110	118	76	v
011 0111	55	37	7	101 0111	87	57	W	111 0111	119	77	w
011 1000	56	38	8	101 1000	88	58	X	111 1000	120	78	x
011 1001	57	39	9	101 1001	89	59	Y	111 1001	121	79	y
011 1010	58	3A	:	101 1010	90	5A	Z	111 1010	122	7A	z
011 1011	59	3B	;	101 1011	91	5B	[	111 1011	123	7B	{
011 1100	60	3C	<	101 1100	92	5C	\	111 1100	124	7C	
011 1101	61	3D	=	101 1101	93	5D	]	111 1101	125	7D	}
011 1110	62	3E	>	101 1110	94	5E	^	111 1110	126	7E	~
011 1111	63	3F	?	101 1111	95	5F	_				



## R Römische Zahlen

In der römischen Zählweise haben bestimmte Zahlen ein alphabetisches Zeichen. Dabei gibt es für die Zehnerpotenzen jeweils „Einer“ und „Fünfer“. Die bekanntesten Zeichen sind in der folgenden Tabelle aufgelistet.

Symbol	I	V	X	L	C	D	M
Wert	1	5	10	50	100	500	1000

Beispiel: MMXV = 2015

Am verbreitetsten ist die Subtraktionsschreibweise. Dabei wird ein Zeichen nie mehr als drei Mal wiederholt. Stattdessen wird eine kleine Zahl vor die größere geschrieben, um eine Subtraktion anzuzeigen.

Beispiel: IX = 10 – 1 = 9 (statt VIII)

## S Griechische Zahlen

Ähnlich zu den römischen Zahlen gab es im antiken Griechenland auch ein alphabetisches Zahlensystem: Das griechische Alphabet und drei zusätzliche Buchstaben stehen dabei für Einer, Zehner und Hunderter. Um Tausender zu bilden, wird ein tiefgestellter Apostroph vor die Einer-Buchstaben geschrieben.

Zahlen werden additiv gebildet, man setzt sie einfach aus den passenden Hundertern, Zehnern und Einern zusammen:  $42 = \mu\beta$ ,  $505 = \varphi\epsilon$

$\alpha$	$\beta$	$\gamma$	$\delta$	$\epsilon$	$\zeta$	$\zeta$	$\eta$	$\theta$
1	2	3	4	5	6	7	8	9
$\iota$	$\kappa$	$\lambda$	$\mu$	$\nu$	$\xi$	$\omicron$	$\pi$	$\rho$
10	20	30	40	50	60	70	80	90
$\rho$	$\sigma$	$\tau$	$\upsilon$	$\varphi$	$\chi$	$\psi$	$\omega$	$\chi$
100	200	300	400	500	600	700	800	900
$\alpha$	$\beta$	$\gamma$	$\delta$	$\epsilon$	$\zeta$	$\zeta$	$\eta$	$\theta$
1000	2000	3000	4000	5000	6000	7000	8000	9000

## T Hexadezimale Zahlen

Im Hexadezimalsystem werden Zahlen zur Basis 16 dargestellt. Zusätzlich zu den zehn Ziffern 0 bis 9 werden die Buchstaben A bis F verwendet.

$$ABC_{16} = A(10) \cdot 16^2 + B(11) \cdot 16^1 + C(12) \cdot 16^0 = 2748$$

$$1F_{16} = 1 \cdot 16^1 + F(15) \cdot 16^0 = 31$$

$$42_{16} = 4 \cdot 16^1 + 2 \cdot 16^0 = 66$$

# NÄCHTSCHICHT

Das Orgateam stellt sich vor



Oliver



Uli



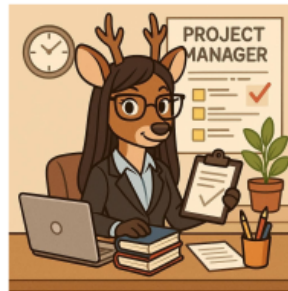
Markus



Andrea



Miriam



Anna



Lars



Michael



Rike



Fabian

Auszubildende:



Ella



Moritz



Henry

## Job Board

Das Team der Dortmunder Nachtschicht sucht auf allen Posten Verstärkung. Wenn du Lust hast, mit uns die nächste Nachtschicht auf die Beine zu stellen, melde dich gerne per Mail: [info@dortmunder-nachtschicht.de](mailto:info@dortmunder-nachtschicht.de).

### Rätsel-Ersteller\*in (m/w/d)

- Verquere Hirnwindungen, um seltsame Rätsel zu erfinden
- Kreativität, um seltsam aussehende Rätsel zu erfinden
- Unlogisches Denkvermögen, um verquere Lösungen zu vermeiden
- Logisches Denkvermögen, um eindeutige Lösungen sicherzustellen

### Streckenplaner\*in (m/w/d)

- Fundiertes Wissen über Orte in Dortmund
- Interesse am ÖPNV-Netz und der nächtlichen Streckenplanung
- Zuverlässigkeit

### Marketing-Experte/in (m/w/d)

- Du brennst für Werbung
- In den sozialen Medien Zuhause
- Du sprichst gerne mit anderen Menschen

### Organisator\*in (m/w/d)

- Du hast die Deadlines fest im Blick
- Du denkst an die Details
- Du hast stets den Überblick

### Trainee (m/w/d)

- Du möchtest das Rätselbusiness von Grund auf lernen?

Über uns: Der Dortmunder Nachtschicht e.V. ist seit mehr als zwanzig Jahren Marktführer für übernächtlige rätselbasierte Schnitzeljagden in Dortmund. Wir bieten eine trockene und warme Unterkunft während der Nachtschicht und mobiles Arbeiten im restlichen Jahr.

# NÄCHTSCHICHT

---

## Hinweise zum Abschluss

### Notfalltelefon

Sollte in der Nacht irgendetwas Ungewöhnliches geschehen, könnt ihr uns über die Telefonhotline erreichen. Ist diese nicht erreichbar, könnt ihr es auch über 0163/1614361 versuchen. Hier gibt es aber keine Telefonhotline-Infos.

### Soziale Medien

Für alle modernen Kommunikationsmittel gilt nur eine wichtige Regel: Es dürfen keine Lösungen oder Orte verraten werden, sodass alle fair miträtseln können! Bitte achtet daher darauf, dass Ortungsdienste wie Latitude, Friends & Co. ausgeschaltet sind!

## DANKE

Auch dieses Jahr möchten wir uns ganz herzlich bei unseren Helfer:innen und Unterstützer:innen bedanken.

Wir danken der Materna Information & Communications SE für den Druck der Rätselzettel und Infohefte. Wir danken der Brockhaus AG für die Finanzierung unserer Nachtschicht-Zentrale.

Ein besonderer Dank geht an an Steffi, Matthias, Leon, Katharina, Lena, Alex, André, David, die Probetage/-nächte gerätselt haben, sowie unsere anderen Testrätsler.

Und nicht zuletzt danken wir Euch, dass Ihr immer wieder die Nacht durchmacht und versucht, unsere verqueren Gedankengänge nachzuvollziehen. Besonderer Dank gilt hier Euren faszinierenden Ideen, die ihr uns immer wieder am Telefon präsentiert und die uns zum Lachen bringen oder zu neuen Rätseln anregen.

**MATERNA**



# Gestalte mit uns die digitale Transformation

- Top-Arbeitgeber der IT-Branche
- Vordenker einer digitalen Zukunft
- Über 4.500 Kenner und Könnner



Bewirb dich jetzt. Wir freuen uns auf dich!  
**[join.materna.de](https://join.materna.de)**

**#BePartOfTheStory**