

# **NÄCHTSCHEIT**

**2020**

**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. Viel Spaß...

### Teilnahmebedingungen

- Mindestalter: 18 Jahre
- Teamgröße: 2 – 5 Personen
- Teams mit 6 bis 10 Personen sind möglich, werden aber von der Wertung ausgeschlossen
- Teilnahme auf eigene Gefahr
  - 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 der Veranstaltung teil und haben keinerlei Ansprüche auf Schadensersatz.
  - Stark alkoholisierten Teilnehmende und solchen, die den Ablauf der Nachtschicht gefährden, können von der Teilnahme an der restlichen Nachtschicht ausgeschlossen werden.

### Ablauf und Ziel des Spiels

- Grundlegender Ablauf:
  - Im TMS (siehe unten) anmelden. Anschließend Rätsel lösen, um das Lösungswort zu finden.
  - Nach Eingabe der korrekten Lösung im TMS wird das nächste Rätsel freigeschaltet.
  - Das Spiel endet am Sonntag um 8:15 Uhr.
- Ziel des Spiels:
  - Rätseln und Spaß haben
  - bestenfalls alle Rätsel freischalten und vor Ablauf der Nachtschicht lösen.
- Gewinner des Spiels:
  - Team mit maximal 5 Teilnehmenden und den meisten Punkten (Wertung siehe unten).
  - Rätselschluss ist Sonntag, 8:15 Uhr. Anrufe danach werden nicht mehr gewertet, das TMS akzeptiert dann keine weiteren Eingaben.
  - Die Siegerehrung findet dieses Jahr am Sonntag zwischen 9:00 und 9:30 telefonisch statt. Nur Teams, die in diesem Zeitraum auf der im TMS hinterlegten Telefonnummer erreichbar sind, können die Nachtschicht gewinnen!

### Rätsel

- Lösen der Rätsel:
  - mit Grips, Infoheft und Ausrüstungsgegenständen
  - die Nutzung des Internets kann bei manchen Rätseln hilfreich sein
  - 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 Rätseltext diesen Regeln, hat das Rätsel Recht.

# NÄCHTSCHICHT

- Zusatzrätsel:
  - Wird mit dem ersten Rätsel ausgegeben und geht in Wertung ein
  - Es gibt keine Hinweise/Lösungen vom Orga-Team
  - um in Wertung einzugehen: Lösung an Telefonzentrale melden (nicht über TMS möglich)

## Wertung

- Punktesystem:
  - je richtig gelöstem Rätsel: + 3 Punkte
  - je richtig gelöstem Zusatzrätsel: + 3 Punkte
  - punktneutrale Hinweise: kein Einfluss auf Punkte
  - punktpflichtige Hinweise: - 1–2 Punkteabzug (wird explizit angesagt)
  - Kaufen des Lösungsworts: Das Rätsel wird mit 0 Punkten für euch gewertet.
- Es werden nur Rätsel gewertet, die vor Ablauf der Zeit mit korrekter Lösung bei der Telefonzentrale oder im TMS angegeben wurden.
- Team mit den meisten Punkten (sofern es maximal 5 Teilnehmer hat und zur Siegerehrung telefonisch erreichbar ist).
- bei Gleichstand entscheidet Zeitpunkt der letzten Abgabe einer richtigen Lösung oder Anmeldung an einer Station

## Telefonzentrale

Anders als in der Startrede verkündet, findet ihr an dieser Stelle nicht die Telefonnummern der Telefonjoker. Die verfügbaren Telefonjoker samt Kontaktmöglichkeiten (Telefon oder Zoom) findet ihr unter dem Reiter „Hotline“ im TMS (siehe unten).

- Wann anrufen?
  - Wenn es etwas Außergewöhnliches gibt, das den Ablauf der Nachtschicht stören könnte → lieber einmal mehr als einmal weniger anrufen!
  - beim Rätseln:
    - \* spätestens nach 45 Minuten rätseln ohne erkennbaren Lösungsansatz
    - \* für punktneutrale Hinweise, aber frühestens nach 20 Minuten
    - \* für punktpflichtige Hinweise oder Lösung (Team-Passwort erforderlich)
    - \* ggf. um Lösung bestätigen zu lassen, wenn das im TMS nicht klappt
    - \* wenn ihr ein Zusatzrätsel gelöst habt
- Wann noch anrufen?
  - bei Zusammenführung von Teams (max. Teamgröße des wertbaren neuen Teams: 5 Personen), größere Teams außerhalb der Wertung möglich (6 - 10 Personen)
- Weitergabe von Informationen an andere Teams:
  - verboten: rätselbezogene Informationen
  - erlaubt: organisatorische Informationen (z.B. bestätigte Fehler im Rätsel)

## TMS (Team-Management-System)

- Das TMS erreicht ihr über <https://teams.dortmunder-nachtschicht.de>
- Notfalls können viele Funktionen des TMS auch über die Telefon-Zentrale erreicht werden, ihr dürft weiterhin anrufen
- Die Funktionen des TMS sind:
  - kostenlos Lösung verifizieren
  - punktepflichtig Lösung kaufen, frühestens 45 Minuten nach Anmeldung
  - aufgeben und von der Nachtschicht abmelden
- bei hoher Auslastung der Telefon-Hotline besetzen wir ggf. eine weitere Telefonnummer, Infos dazu findet ihr dann im TMS.

## TMS oder Telefonzentrale?

	TMS	Telefonzentrale
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
Lösung Zusatzrätsel	nein	ja
Aufgeben	ja	ja
Teams zusammenlegen	nein	ja

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

(2) bei der Freischaltung 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?

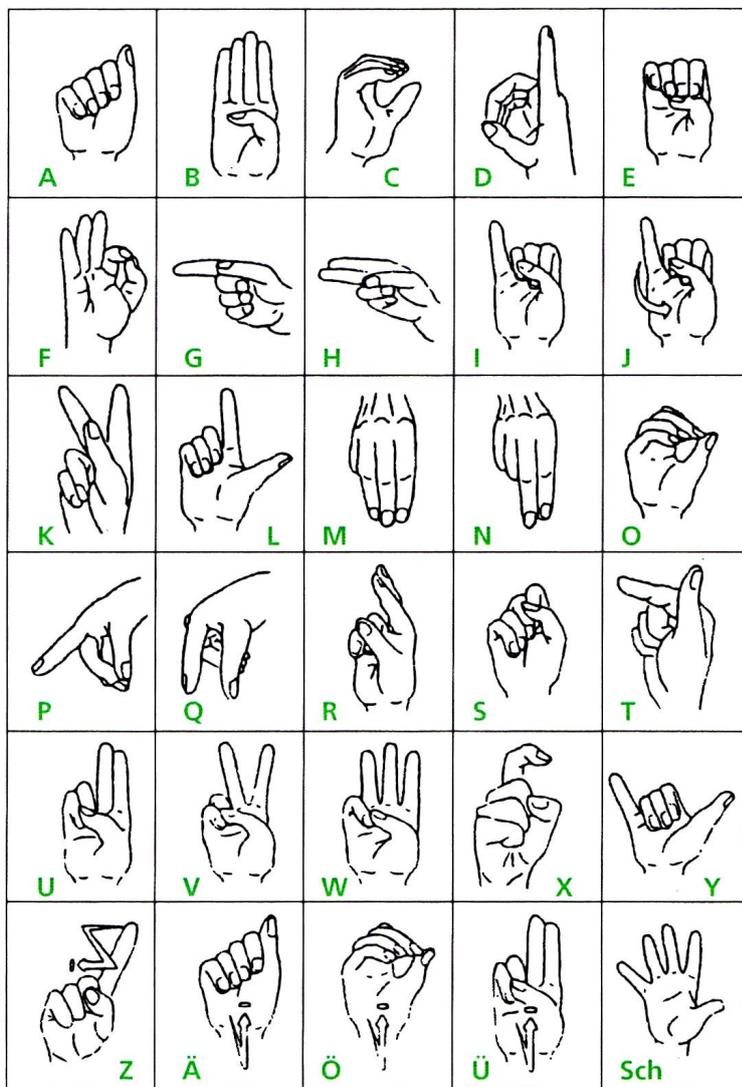
Wir hatten das Gefühl, dass es in den letzten Jahren Teams gab, die sofort nach Erhalt des Rätsels angerufen haben, um kostenlose Tipps zu erhalten ohne sich vorher mit dem Rätsel beschäftigt zu haben. Dafür ist die Telefonzentrale und die kostenlosen Tipps nicht gedacht. Ihr dürft natürlich anrufen, 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 Lösungsheft geworfen haben.

# NÄCHTSCHICHT

## A Nato-Alphabet

A ALFA	H HOTEL	O OSCAR	V VICTOR
B BRAVO	I INDIA	P PAPA	W WHISKEY
C CHARLIE	J JULIETT	Q QUEBEC	X XRAY
D DELTA	K KILO	R ROMEO	Y YANKEE
E ECHO	L LIMA	S SIERRA	Z ZULU
F FOXTROT	M MIKE	T TANGO	
G GOLF	N NOVEMBER	U UNIFORM	

## B Fingeralphabet

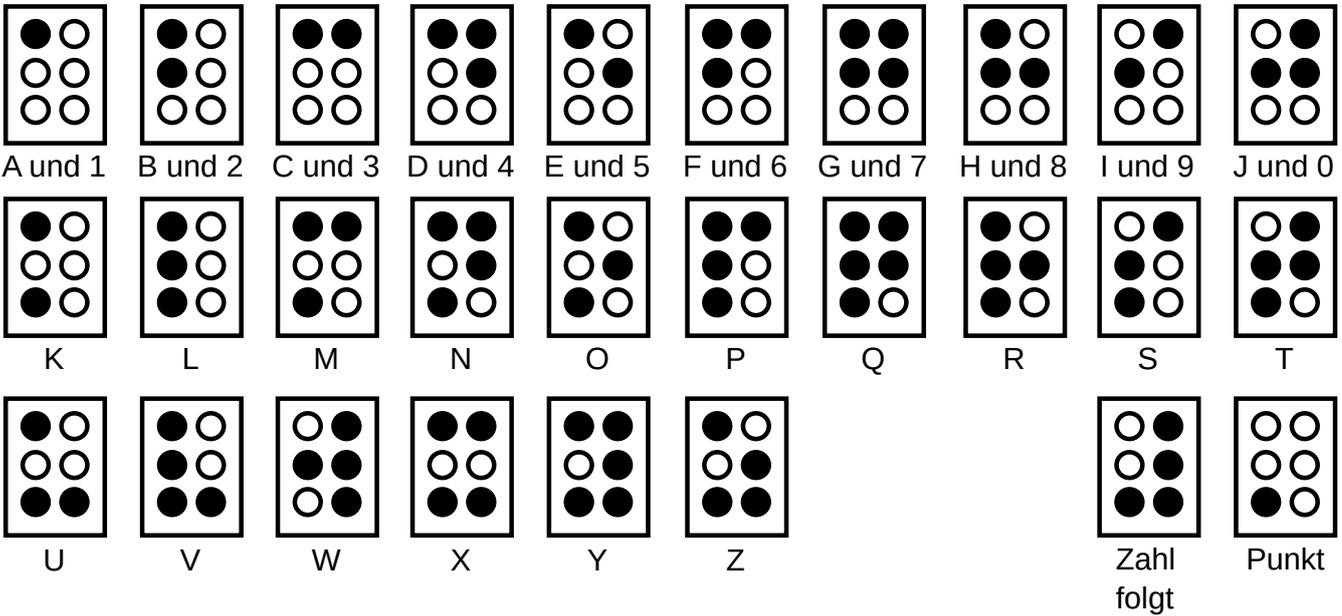


Quelle: Landesverband Bayern der Gehörlosen e. V. - Infokarte des Landesverband Bayern der Gehörlosen e. V., CC BY-SA 4.0,

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=53190516>

# NÄCHTSCHICHT

## C Brailleschrift

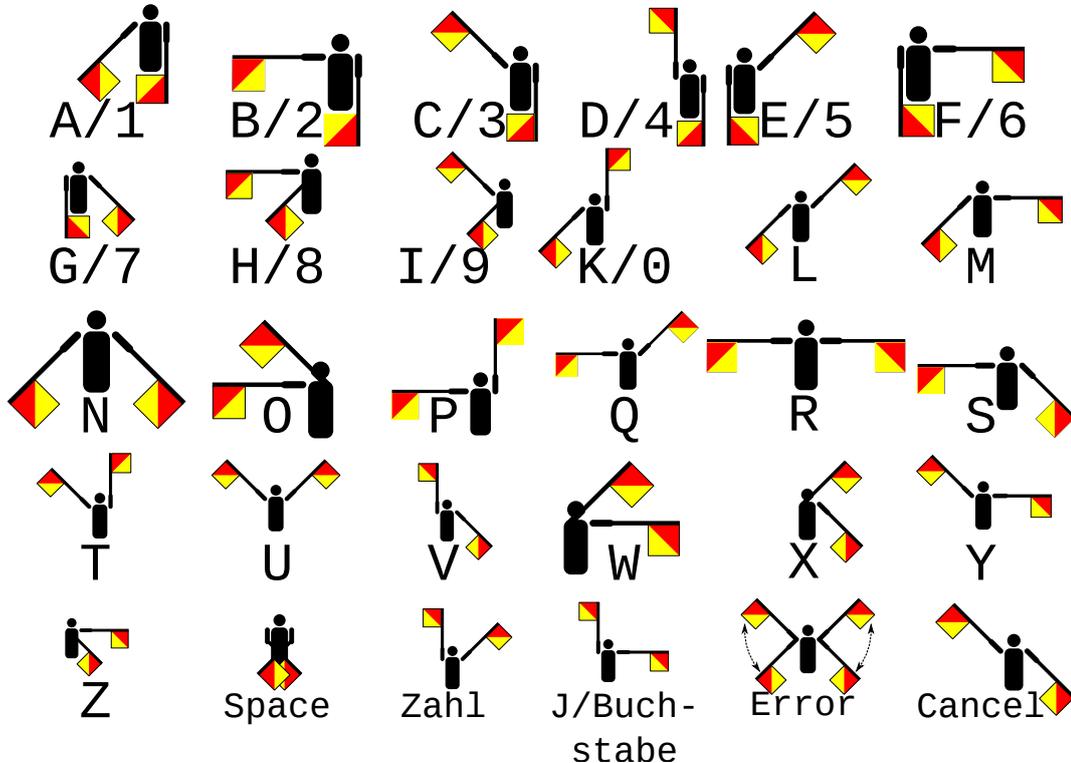


## D Morsezeichen

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

## E 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>

## F Georgisches Alphabet

an	ა	par	პ	čil	ჭ
ban	ბ	žan	ჯ	čar	ც
gan	გ	ran	რ	xan	ხ
don	დ	san	ს	džan	ჯ
en	ე	tar	თ	ha	ჰ
vin	ვ	un	უ	qar	კ
zen	ზ	par	გ	hē	ე
tan	თ	kan	კ	ho	ო
in	ი	gan	გ	jo	ე
kan	კ	qar	კ	wi	ი
las	ლ	šan	შ	fi	ფ
man	მ	čin	ჩ	schwa	შ
nar	ნ	can	ც	elifi	ე
on	ო	dzil	ძ	æ	ა

## G ASCII

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

Binär	Hexadez.	ASCII	Binär	Hexadez.	ASCII	Binär	Hexadez.	ASCII
100 0001	41	A	100 1110	4E	N	011 0000	30	0
100 0010	42	B	100 1111	4F	O	011 0001	31	1
100 0011	43	C	101 0000	50	P	011 0010	32	2
100 0100	44	D	101 0001	51	Q	011 0011	33	3
100 0101	45	E	101 0010	52	R	011 0100	34	4
100 0110	46	F	101 0011	53	S	011 0101	35	5
100 0111	47	G	101 0100	54	T	011 0110	36	6
100 1000	48	H	101 0101	55	U	011 0111	37	7
100 1001	49	I	101 0110	56	V	011 1000	38	8
100 1010	4A	J	101 0111	57	W	011 1001	39	9
100 1011	4B	K	101 1000	58	X			
100 1100	4C	L	101 1001	59	Y			
100 1101	4D	M	101 1010	5A	Z			

## H 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 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)

## K 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

## L 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

M

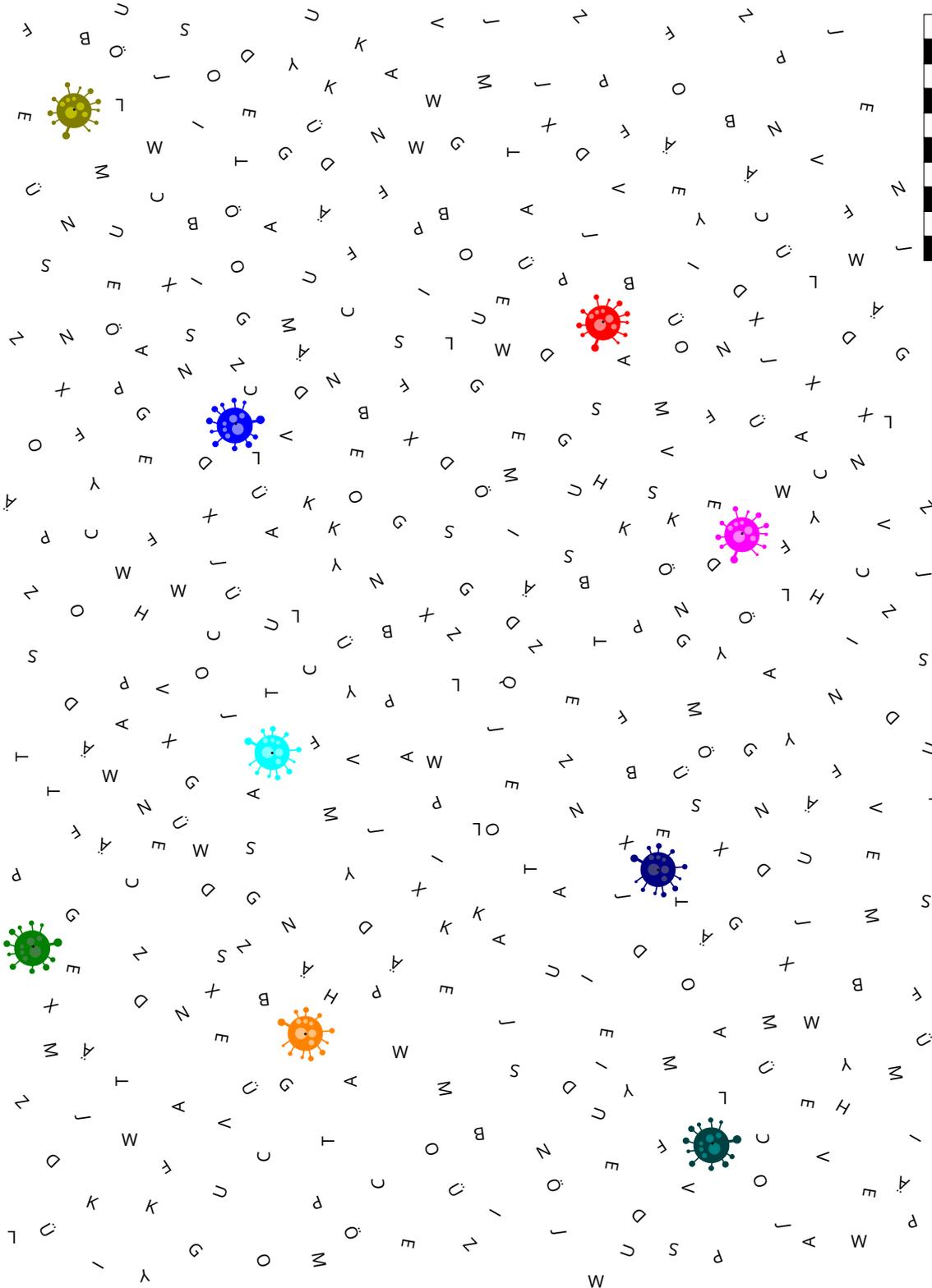
IPA-Tabelle

Phonem	Lautwert	Beispiel
[ə]	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
[χ]	ch-Laut	Bach
[x]	Ach-Laut	Loch
[ʔ]	Knacklaut	beachten

# NÄCHTSCHICHT

N

Buchstabensuppe



## O Kleine Geschichte der Navigation

Der Mensch war schon immer daran interessiert seinen Horizont zu erweitern und neue Lebensräume zu finden. Schon vor tausenden von Jahren gelang es den Menschen fast die gesamte Welt zu bevölkern. Weite Reisen waren vor allem auf dem Meer möglich, wobei die Orientierung ohne Karten, Kompass und Sextant natürlich eine Herausforderung war. Eine Orientierung war vor allem nachts am Sternenhimmel möglich, sowie durch die Beobachtung und der Orientierung an Tieren. Interessant sind hier z.B. die Experimente von Thor Heyerdahl, der ab 1969 versucht den Atlantik in einem Schilfboot (Ra) zu überqueren [1].

Schon in der Antike gab es Versuche geographische Koordinaten einzuführen, die Astronomen Hypsikles von Alexandria und Hipparch von Nikaia hatten diese Idee schon um 170 v. Chr. Auch danach gab es immer wieder Versuche – eine Schwierigkeit bestand aber darin, den Erdradius richtig zu vermessen, um damit die Grad-Einteilung korrekt zu ermitteln. Mit der Zeit gab es jedoch immer weitere Verbesserungen, bis sich schließlich der heute bekannte Null-Meridian durch Greenwich [2] in England ab 1738 durchsetzte – auch wenn mittlerweile feststeht, dass die Messung nicht ganz präzise war [3].

Die Verwendung eines „nassen“ Kompasses mit schwimmender Nadel ist aus China und Europa erst ungefähr ab 1000 – 1200 n. Chr. bekannt, obwohl die Ausrichtung von Magnetestein in Nord-Süd-Richtung schon um 500 v. Chr. bekannt war.

Die ersten Sextanten gab es ab 1730, sie wurden unabhängig von zwei Erfindern vorgestellt, zum einen von John Hadley und zum anderen Thomas Godfrey, sie gewannen damit einen Preis der Royal Society. Erst mit dem Sextanten [4] wurde eine genaue Ortsbestimmung auf dem Meer möglich.

Ein entscheidender Schritt zur Darstellung der Erde auf einer Flachen Karte gelang Gerhard Mercator, Professor für Kosmologie an der Universität Duisburg. Er stellte 1569 die erste Weltkarte mit „Mercator-Projektion“ vor, welche die Navigation auf See revolutionierte [5, 6].

Heute funktioniert die weltweite Navigation vorrangig über das bekannte GPS, erste Satelliten starteten 1978, allerdings war das System bis Mitte der 80er Jahre der militärischen Nutzung vorbehalten. Kaum bekannt hingegen ist, dass es seit 1964 bereits einen Vorgänger für militärische und zivile Nutzung gab, das NNSS (Navy Navigation Satellite System) [7]. Auch Russland entwickelte schon 1982 GLONASS als eigenes Satelliten-Navigationssystem. Das europäische System Galileo ist erst 2016 in den Pilotbetrieb gegangen und soll 2021 die vollständige Ausbauphase erreichen.

Heute sind alle Systeme in den meisten Smartphones verbaut und erlauben neben der Navigation mit unterschiedlichen Karten-Apps auch Spiele, wie das Geo-Caching, bei dem an bestimmten Koordinaten Schätze versteckt sind. Da die Geo-Koordinaten jedoch häufig etwas kryptisch und schwer zu merken sind, gibt es erste Ansätze eine einfachere Ortsbeschreibung zu ermöglichen. So erlaubt es what3words [8] z.B. jeden Ort auf der Erde mit einer Kombination aus 3 zufälligen Worten zu beschreiben, so liegt der Anstoßpunkt im Signal-Iduna-Park etwa bei „schau-feln.ecke.lüftung“.

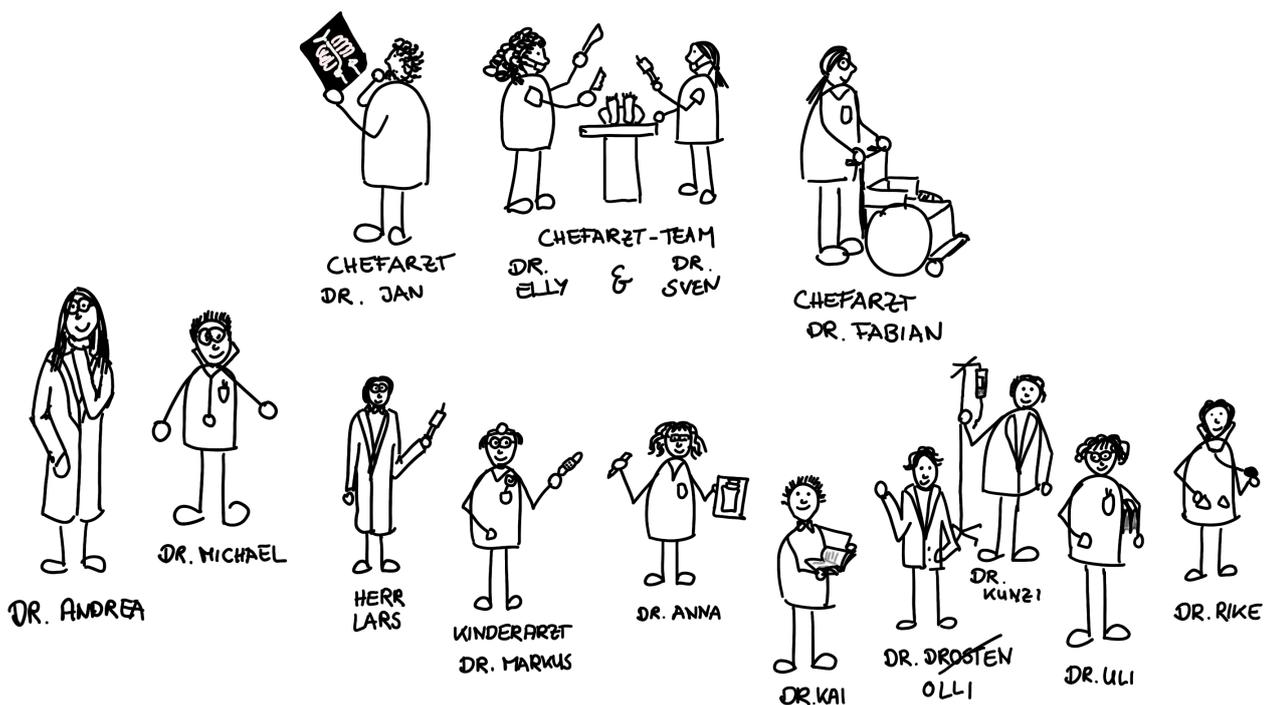
Neben der reinen Navigation spielen heute zusätzliche Informationen eine immer größere Rolle. So bieten Dienste wie Google Maps [9] Echtzeit Verkehrsinformationen wie Stau oder gesperrte Straßen. In Zukunft werden immer mehr Fahrzeuge (wie im neue Golf 8, der 2019 vorgestellt wurde) mit pWLAN ausgestattet [10], was es möglich macht, Informationen sowohl zwischen Fahrzeugen (Car-to-Car), als auch zwischen Fahrzeugen und Verkehrsinfrastruktur (Car-to-X) auszutauschen.

# NÄCHTSCHICHT

Somit kann beispielsweise das Wissen über den Verkehr, Unfälle und andere verkehrsrelevante Situationen noch schneller als bisher dem lokalen Umfeld, im Bereich von ca. 500 Metern, zur Verfügung gestellt werden.

- Links:
- [1] <https://www.kon-tiki.no/expeditions/ra-expeditions/?lang=de>
  - [2] <https://www.rmg.co.uk/plan-your-visit/language-guides/german/meridian-line>
  - [3] <https://www.spektrum.de/news/warum-sich-der-nullmeridian-verschoben-hat/1361529>
  - [4] <https://www.leifiphysik.de/optik/lichtreflexion/ausblick/sextant>
  - [5] <https://www.duisburg.de/wohnenleben/historie/gerhard-mercator/gerhard-mercator.php>
  - [6] <https://www.watson.ch/wissen/digital/981130157-16-landkarten-die-dir-einen-voellig-anderen-blick-auf-die-welt-verschaffen>
  - [7] <https://www.giz-wetzell.de/ausstellungen/satellitennavigation/nss/>
  - [8] <https://what3words.com/>
  - [9] <https://maps.google.com>
  - [10] <https://www.volkswagenag.com/de/news/2017/06/pwlan.html>

## Das Orgateam stellt sich vor



# NÄCHTSCHICHT

## Stellenanzeige

Der Dortmunder Nachtschicht e.V. sucht zum nächstmöglichen Zeitpunkt neue

### PR Organisatoren (m/w/d)

Das bringst du mit:

- Zeit und Lust, dich um PR-Angelegenheiten im Zusammenhang mit der Nachtschicht zu kümmern
- Kommunikationsfreude
- evtl. passende Kontakte

Die Tätigkeiten umfassen das Pflegen unserer Online-Präsenz, Verteilen von Flyern, Kontaktaufbau zu Unterstützern und die Organisation der Preise. Die Arbeitszeit im Vorfeld der Nachtschicht ist flexibel handhabbar.

Außerdem suchen wir laufend:

### Rätsel-Ersteller (m/w/d)

Notwendig:

- 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

Wünschenswert:

- Ortskenntnis
- Bereits erfolgte Teilnahme an Nachtschichten

Die Hauptarbeitszeit umfasst eine Nacht im Frühling oder Herbst und ist ansonsten flexibel handhabbar.

Wir bieten für alle ausgeschriebenen Tätigkeiten:

- Branchenübliche Entlohnung in Form von Ruhm und Ehre

Über uns: Der Dortmunder Nachtschicht e. V. ist seit mehr als einem Dutzend Jahren Marktführer für übernächtlige rätselbasierte Schnitzeljagden in Dortmund. Um diesem Anspruch auch zukünftig entsprechen zu können, streben wir eine Verjüngung des Orga-Teams an, weil wir einfach nicht mehr so viel Zeit haben, wie wir gerne hätten.

Kontakt: Per Mail unter [info@dortmunder-nachtschicht.de](mailto:info@dortmunder-nachtschicht.de)

# NÄCHTSCHICHT

---

## Hinweise zum Abschluss

Twitter, Facebook & Co.:

Wir sind über Twitter erreichbar (@NachtschichtD0). Da bekommt man zwar keine Tipps, aber die eine oder andere Orga-Anekdote gibt's sicherlich. Und solange Ihr keine Hinweise auf Lösungen und Orte gebt, freuen wir uns auf Eure Tweets mit dem Hashtag #nachtschicht2020. Auch auf Facebook (fb.com/DortmunderNachtschicht) sind wir online und warten auch hier auf spannende Kommentare und Erlebnisberichte, über Fotos freuen wir uns jederzeit. Achtet nur darauf dass Ihr nicht zu viel verrätet ;-) Für alle modernen Kommunikationsmittel gilt nur eine wichtige Regel: Es dürfen keine Lösungen oder Orte verraten werden, so dass 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 Helfern und Unterstützern bedanken.

Ein besonderer Dank geht an Steffi, Matthias, Leon, Katharina, Peter und Andrea, die Probetage/-nächte gerätselt haben, sowie unsere anderen Testrätseler\*innen. Außerdem noch mal an Andrea für ein beigesteuertes Rätsel.

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.