



Mission: Die Flucht vom Mars

MI-CB6A-AC51



max. 60 Min



2-4

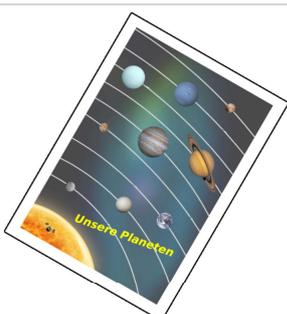
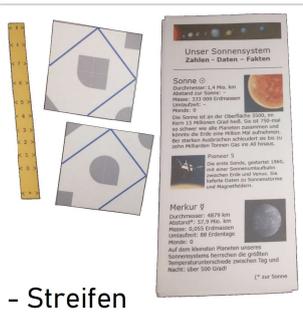


- Bleistift, Radiergumie
- Schere
- Ausdruck dieses PDFs

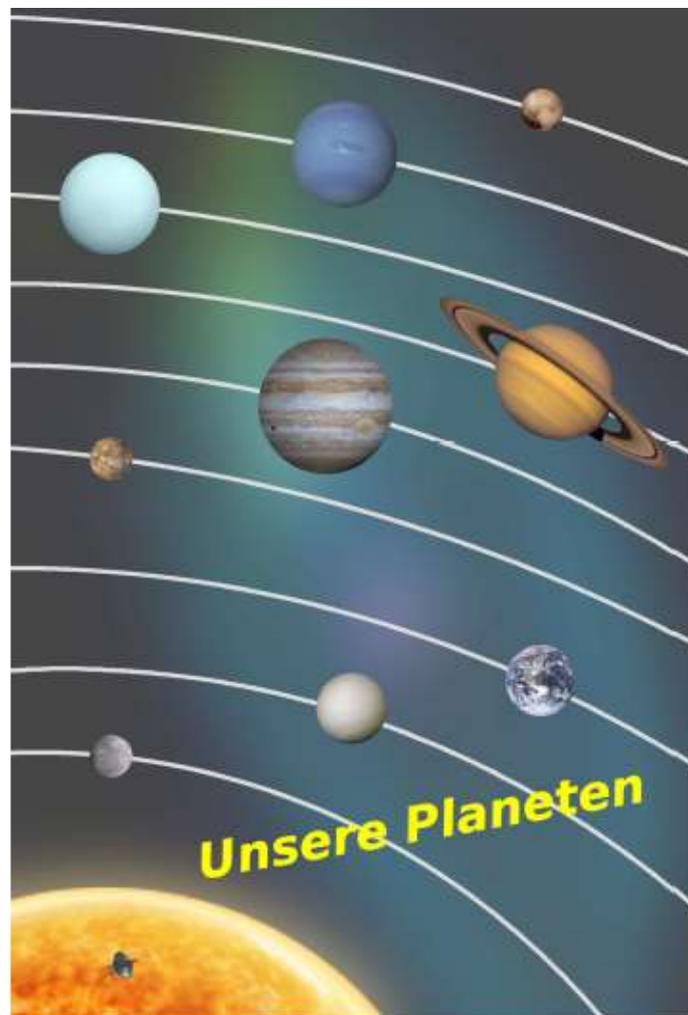
Vorbereitung

Bei dieser Mission dürft ihr die benötigten Einzelteile zuvor vorbereiten. Schneidet die untere Hälfte dieser Seite ab und faltet sie mit Bild und Schrift außen zu einer Postkarte zusammen. Faltet die nächste Seite zu einem dreispaltigen Faltblatt. Schneidet auf der dritten Seite die 1. Phase ab und schneidet dann die zwei Quadrate, den gelben Streifen und den Zettel mit dem Code aus. Faltet den Zettel ein mal mit der Schrift innen. Schneidet bei den letzten beiden Blättern die Phasen auseinander und sortiert sie.

Die Einzelteile kommen zu Beginn folgender Phasen ins Spiel:

Phase 1	Phase 2	Phase 5
 <p>- Postkarte</p>	 <p>- Streifen - Quadrate - Faltblatt</p>	 <p>- Zettel</p>

Wenn ihr fertig seid, gebt den Code MI-CB6A-AC51 in die App ein und beginnt mit Phase 1. Viel Erfolg.



Hallo Papa,

Zweifelloos bist du als
Commandant der Marsstation
mein Superheld. Hoffe
sie benachrichtigen euch
über alle Entwicklungen
hier auf der Erde, das ist
bestimmt neu nicht nur für dich.
Viel Erfolg für eure Mission
und gib auf dich acht.

LG Chris



Mr. L. Hammel
Commandant der MSS
Mars Space Station, MSS 1
MARS, WS 1524



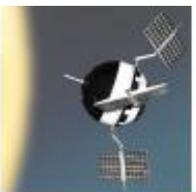
Unser Sonnensystem Zahlen - Daten – Fakten

Sonne ☉

Durchmesser: 1,4 Mio. km
Abstand zur Sonne: –
Masse: 333 000 Erdmassen
Umlaufzeit: –
Monde: 0



Die Sonne ist an der Oberfläche 5500, im Kern 15 Millionen Grad heiß. Sie ist 750-mal so schwer wie alle Planeten zusammen und könnte die Erde eine Million Mal aufnehmen. Bei starken Ausbrüchen schleudert sie bis zu zehn Milliarden Tonnen Gas ins All hinaus.



Pioneer 5
Die erste Sonde, gestartet 1960, mit einer Sonnenumlaufbahn zwischen Erde und Venus. Sie lieferte Daten zu Sonnenstürmen und Magnetfeldern.

Merkur ☿

Durchmesser: 4.879 km
Abstand*: 57,9 Mio. km
Masse: 0,055 Erdmassen
Umlaufzeit: 88 Erdenstage
Monde: 0



Auf dem kleinsten Planeten unseres Sonnensystems herrschen die größten Temperaturunterschiede zwischen Tag und Nacht: über 500 Grad!

(* zur Sonne

Venus ♀

Durchmesser: 12.104 km
Abstand*: 108,2 Mio. km
Masse: 0,815 Erdmassen
Umlaufzeit: 225 Erdenstage
Monde: 0



Durch die dichte Atmosphäre aus Kohlendioxid steigen die Temperaturen auf der Venus am Tag auf 460 Grad und es regnet ätzender Schwefelsäure.

Erde ♁

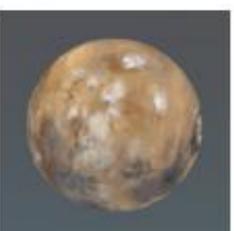
Durchmesser: 12.756 km
Abstand*: 149,6 Mio. km
Masse: 1 Erdmasse
Umlaufzeit: 365 Erdenstage
Monde: 1



Die Erde ist bisher der einzige Planet, auf dem es Leben gibt. Außerdem gibt es festes, flüssiges und gasförmiges Wasser.

Mars ♂

Durchmesser: 6794 km
Abstand*: 227,9 Mio. km
Masse: 0,107 Erdmassen
Umlaufzeit: 687 Erdenstage
Monde: 2



Der 27 km hohe Mons Olympus ist der höchste Berg im Sonnensystem, die mehr als acht km tiefen Valles Marineris auf dem Mars sind das größte Grabensystem.

Jupiter ♃

Durchmesser: 142.984 km
Abstand*: 779 Mio. km
Masse: 317,8 Erdmassen
Umlaufzeit: 11,9 Erdenjahre
Monde: mindestens 63



Der größte Planet hat die kürzesten Tage mit 9,8 Stunden und den langeligsten Sturm, sein Roter Fleck wirbelt seit 340 Jahren!

Saturn ♄

Durchmesser: 120.536 km
Abstand*: 1.433 Mio. km
Masse: 95,2 Erdmassen
Umlaufzeit: 29,5 Erdenjahre
Monde: mindestens 61



Der Saturn besitzt ein einzigartiges Ringsystem und die größten Eiskugeln: Einige der Saturnmonde bestehen ganz aus gefrorenem Wasser.

Uranus ♅

Durchmesser: 51.118 km
Abstand*: 2871 Mio. km
Masse: 14,5 Erdmassen
Umlaufzeit: 83,8 Erdenjahre
Monde: 27



Weil Uranus' Nordpol auf die Sonne zeigt, bleibt es dort im Sommer 40 Jahre lang hell.

Neptun ♆

Durchmesser: 49.528 km
Abstand*: 4.495 Mio. km
Masse: 17,1 Erdmassen
Umlaufzeit: 164 Erdenjahre
Monde: 13



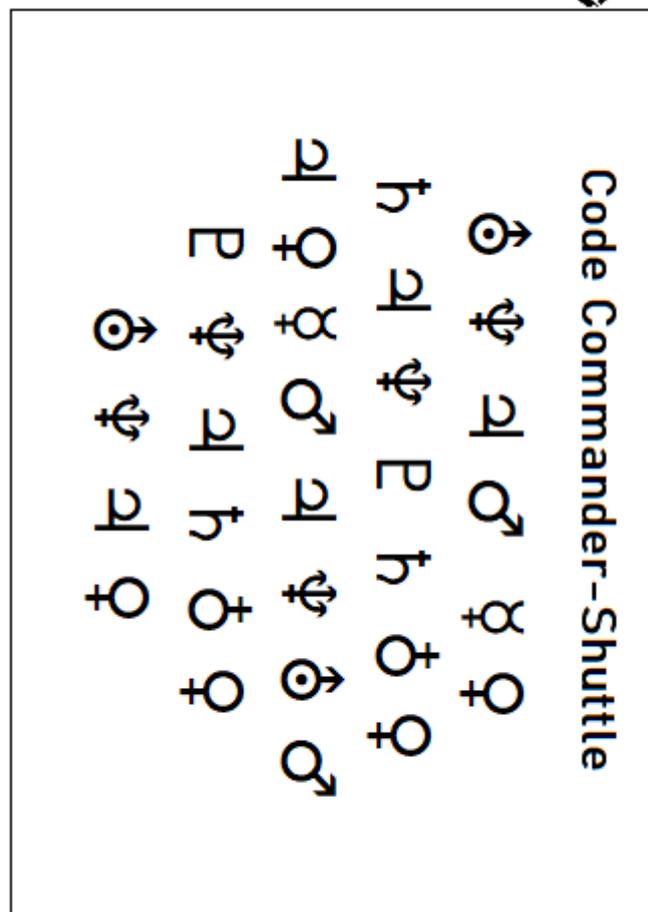
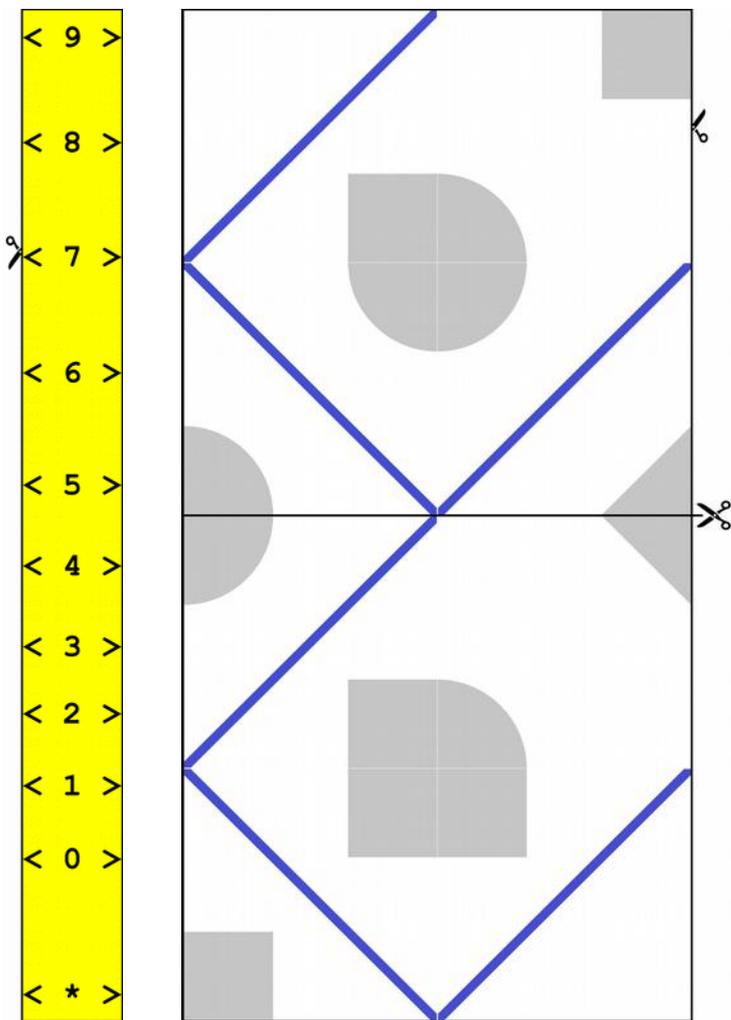
Über Neptun fegen die stärksten Stürme, mit Böen von über 2000 km pro Stunde. Die Eisvulkane auf dem Mond Triton speien minus 220 Grad kalten Stickstoff aus.

Pluto ♇

Durchmesser: 2.374 km
Abstand*: 5.906 Mio. km
Masse: 0,002 Erdmassen
Umlaufzeit: 248 Erdenjahre
Monde: 5



Auf Pluto wird es nie wärmer als -218° Celsius. Das Schwerpunktzentrum von Pluto und seinem Mond Charon liegt außerhalb von Pluto und bilden ein Doppelplanetenystem.



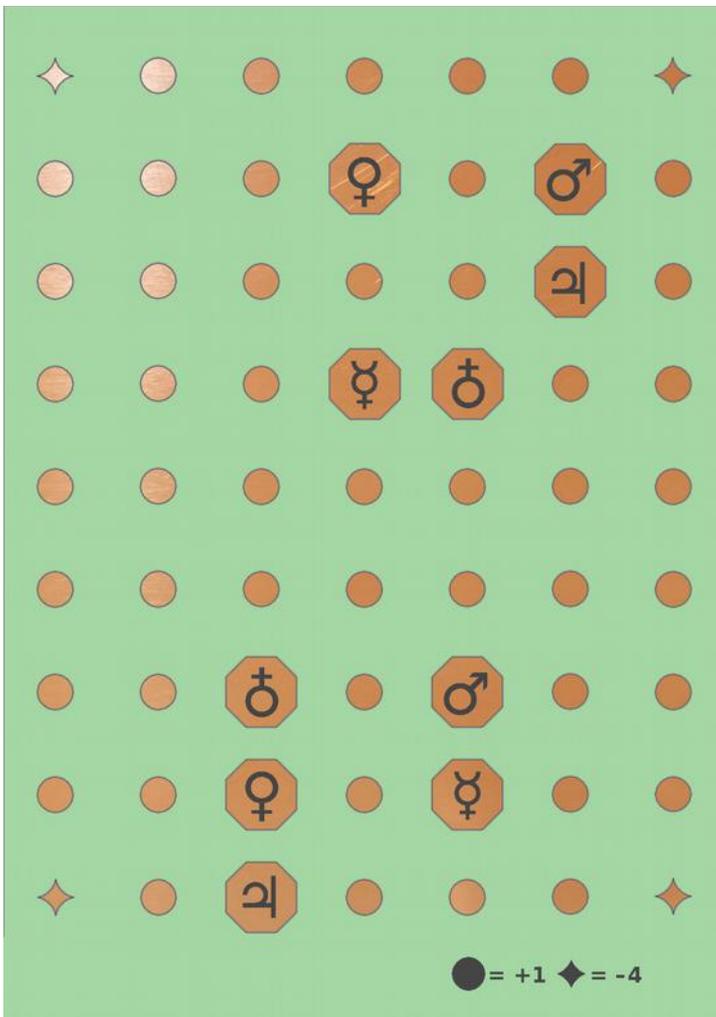
Die Flucht vom Mars

Phase 1 – der Aktenkoffer

Ihr befindet euch auf der Marsstation, die durch einen Meteoritenschauer beschädigt wurde. Die Evakuierung lief sehr chaotisch ab. Ihr seid als letztes übrig und die einzige Möglichkeit zu entkommen, ist das Commander-Shuttle. Dies lässt sich jedoch nur durch einen speziellen Code starten. Der Sauerstoff reicht nur noch für eine Stunde!

In der Kabine des Commanders hofft ihr den Code für die Tür der Kommandozentrale zu finden, denn dort vermutet ihr den Code für das Shuttle. Zum Glück findet ihr schnell den Aktenkoffer des Commanders, er bewahrt darin wichtige Dinge auf. Der Koffer hat ein fünfstelliges Zahlenschloss. Euch fällt die Postkarte auf, die als erstes auf dem Mars ankam. Vielleicht enthält sie ja Hinweise.

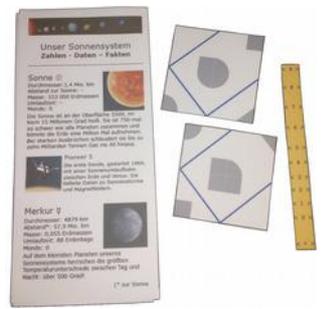




Phase 2 – die Platine

Im Doppelten Boden des Aktenkoffers findet Ihr:

- ein Faltblatt
- zwei Quadrate
- ein Papierstreifen



An der Tür der Kommandozentrale stellt ihr fest, dass der Nummernblock gar nicht angeschlossen ist. Nach dem ihr eine Abdeckung entfernt habt, müsst ihr nur noch die fehlenden Leitungen herstellen. Die Lötunkte dürfen nur waagrecht oder senkrecht verbunden werden. Diagonalen sowie Kreuzungen sind nicht erlaubt.

Wenn ihr die Symbolpaare richtig verbunden habt, müsst ihr einen fünfstelligen Aktivierungscode eingeben.

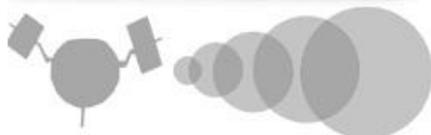


Phase 3 – das Türschloss

Das Tüfteln hat sich gelohnt! Nach dem alle Verbindungen hergestellt sind und der Aktivierungscode eingegeben wurde, erscheint im Display die Meldung, dass der Nummernblock einsatzbereit ist. Ihr habt somit das Türschloss erfolgreich in Gang gesetzt.

Doch jetzt kommt die schwierige Aufgabe, den fünfstelligen Zugangscode zu knacken.

Es ist zu hoffen, dass die Dinge, die Ihr aus der Kabine des Commanders mitgenommen habt, hilfreich sind.





Phase 4 – der Tresor

Nachdem sich die Tür geöffnet hat, seid ihr jetzt in der Kommandozentrale und habt sie komplett nach dem Code des Commander-Shuttles durchsucht. Leider ohne Erfolg.

Der einzige Ort, an dem sich der Code noch befinden könnte, ist im Tresor. Dieser ist mit einem fünfstelligen Code gesichert, den ihr jetzt schnellst möglich knacken müsst.



Phase 5 – das Shuttle

Nachdem ihr in der Kommandozentrale erfolgreich wart, habt ihr im Tresor einen Zettel mit der Aufschrift „Code Commander-Shuttle“ gefunden. Als ihr das Shuttle starten wollt stellt ihr fest, dass der Code verschlüsselt ist.



Da ihr bisher alle nötigen Codes entschlüsseln konntet, werdet ihr diesen bestimmt auch schnell lösen. Behaltet dabei die Zeit im Auge. Sollten die 60 Minuten vorbei sein, ist zu hoffen dass der Sauerstoff doch noch länger ausreicht.

Da ich an euren Erfolg glaube, wünsche ich eine gute Rückreise zur Erde. Falls euch diese Mission gefallen hat, freue ich mich über eine Nachricht im Escape Team Forum.

LG euer Lars Z.