

Liebe Spieler,

Bist du zu Hause und kannst, willst oder darfst Dein Daheim nicht verlassen? Du wolltest aber eigentlich unbedingt heute in den Escape Room? Dann pass auf – nichts ist unmöglich :)

Da du uns nicht besuchen kannst, kommt der Escape Room zu dir nach Hause. Um dieses Spiel zu spielen, benötigst du einen Drucker, einen Kugelschreiber, eine Schere (aber nicht unbedingt) und ein Klebeband (egal welches, aber am Besten ein leicht zerreißbares, wie Malerkrepp). Das Klebeband wird nämlich die Rolle der Schlösser übernehmen. Und du brauchst noch einen „Preis“, also etwas das die Spieler am Ende finden. Im Falle eines Geburtstags ist das vielleicht das Geburtstagsgeschenk, ansonsten kann das auch ein Gedicht sein, ein selbstgemaltes Bild oder eine kleine Leckerei.

Dieses Spiel kannst du entweder allein oder mit Anderen spielen. Es gibt ein paar Sachen, die du dann natürlich bereits weißt (wo du etwas versteckt hast), aber die Rätsel kannst du in jedem Fall auch selber versuchen zu lösen. Sei nur vorsichtig beim Ausdrucken: schau dir nicht aus Versehen die Blätter mit den Hinweisen und Lösungen an.

Lass uns mit der Vorbereitung beginnen:

Es gibt neun Rätsel. Ihr habt anderthalb Stunden Zeit, um alle Rätsel zu lösen, sonst.... Du brauchst neun Orte, an denen du die Rätsel versteckst und einen Kühlschrank für den Anfang. Die Rätsel kannst du in eine Schublade, ein Buch, eine Kiste, oder einem Schrank verstecken.

Also offensichtlich hast du diese Datei ausgedruckt. Hoffentlich einseitig? Es gibt nämlich verschiedene Rätsel und die sollten alle an verschiedenen Orten versteckt werden. Wir haben im Sinne der Ressourceneffizienz einen sehr minimalistischen Hintergrund gewählt, damit wenig Toner verbraucht wird. Huhu, immer mitdenken, oder?

Jetzt lege die letzten beiden Blätter- ohne sie dir anzuschauen - beiseite. Sie enthalten die Lösungen.

Alles andere kannst du dir ruhig anschauen.

Vor dir hast du diese Einleitung, dann einen Zettel mit dem Titel „Der Brief“, dann neun Rätsel, jeweils beschriftet mit den Zahlen von 1 bis 9, dann ein Blatt beschriftet mit dem Buchstaben „A“ und schlussendlich zwei Blätter mit sogenannten Schlössern.

Schau dir zuerst den Zettel „Der Brief“ an. Er enthält ein paar Varianten zur Einleitung des Spiels. Such dir diejenige Geschichte aus, die am Besten zu deiner Stimmung oder den Teilnehmern passt. Wenn du magst, kannst du dir aber natürlich auch gern eine individuell an die Situation und die Gruppe angepasste Geschichte ausdenken.

Schneide die gewählte Geschichte aus und entsorge die Reste deszettels so, dass sie beim Spielen nicht zufällig im Papierkorb gefunden werden und für Verwirrung sorgen.

Such das Blatt „A“ heraus. Schneide es in der Mitte durch und verstecke beide Teile, wo auch immer du willst – vielleicht einfach zerknittern und unter das Bett werfen? Oder in den Papiereimer? Pass auf, dass sie nicht zu gut versteckt sind: es macht keinen Spaß, wenn man mehr als fünf Minuten suchen muss. Das Blatt „A“ dient zur Entschlüsselung – du erkennst darauf Symbole, Buchstaben und Nummern...

So. Nun nimm die Rätsel gekennzeichnet mit Rätsel Nummer 1 bis Rätsel Nummer 9 in die Hand.

Liest den Text auf dem Rätsel Nummer 1. Folge den Anweisungen. Wenn du fertig bist, dann geht es hier weiter.

Wähle das Blatt „Rätsel Nummer 2“ und versteckt es beispielsweise in einer Schublade.

Auf diese Schublade klebst du jetzt das Papier-„Schloss“ mit der Nummer 1.

Das ist wichtig! Wenn Du nämlich das Rätsel Nummer 1 löst, dann öffnest du das Schloss Nummer 1 und dahinter wartet auf dich das Rätsel Nummer 2.

Nun verstecke das Rätsel Nummer 3 und klebe auf das Versteck das Papier-„Schloss“ Nummer 2.

Nun verstecke das Rätsel Nummer 4 und klebe auf das Versteck das Papier-„Schloss“ Nummer 3.

Nun verstecke das Rätsel Nummer 5 und klebe auf das Versteck das Papier-„Schloss“ Nummer 4.

Nun verstecke das Rätsel Nummer 6 und klebe auf das Versteck das Papier-„Schloss“ Nummer 5.

Nun verstecke das Rätsel Nummer 7 und klebe auf das Versteck das Papier-„Schloss“ Nummer 6.

Nun verstecke das Rätsel Nummer 8 und klebe auf das Versteck das Papier-„Schloss“ Nummer 7.

Nun verstecke das Rätsel Nummer 9 und klebe auf das Versteck das Papier-„Schloss“ Nummer 8.

Wähle nun einen Schatz / Preis / eine Belohnung, die am Ende des Spiels entdeckt werden soll. Bei einem Geburtstag könnte es das Geburtstagsgeschenk sein oder eine Torte oder eine kleine Aufmerksamkeit. Verstecke es und klebe auf das Versteck das Papier-„Schloss“ Nummer 9.

Dieser letzte Schatz mit dem Schloss Nummer 9, kannst du etwas besser verstecken als die anderen, da es das letzte zu suchende und zu öffnende Schloss ist.

Überprüfe sorgfältig, ob du alles richtig verteilt hast, sonst lenkst du den gerechten Zorn deiner Mitspieler auf dich. :)

Wenn du magst, kannst du bei den Such-Aktionen die Rolle eines Hinweisgebers übernehmen und die Spieler mit „heiß“ und „kalt“ in die richtige Richtung lenken.

Und das war es: du hast das ganze Spiel vorbereitet. Glückwunsch!
Jetzt kann das Spiel beginnen.

Nimm nun das „Brief“-Szenario, das du dir ausgewählt hast und zeige diesen Brief deinen Mitspielern: „Schaut euch mal an, was ich unter die Tür gefunden habe...“ - und das Spiel kann beginnen :)

Erste Schritte:

Wenn ihr (oder du alleine) das erste Rätsel im Kühlschrank findet und löst, dann dürft ihr das Schloss mit der Nummer 1 zerstören. Dahinter findet ihr das nächste Rätsel (Rätsel Nummer 2).

Ob die Lösung für das Schloss richtig ist, könnt ihr entweder auf dem Zettel „Hinweise und Lösungen“ nachprüfen oder bequem im Internet ausprobieren:

<https://www.escaperoom-rostock.de/heimspiel>

Wenn ihr in 90 Minuten alle Rätsel löst, dann habt ihr gewonnen. Falls nicht dann.... Ihr wisst schon.... Pech gehabt. Es war nett, euch kennen zu lernen!

Wir wünschen euch viel Spaß und hoffen, dass wir euren Tag zumindest für eine kurze Zeit versüßen und bereichern konnten.

Passt auf euch auf, bleibt gesund!

Liebe Grüße,

Dein [Escape Room „Cryptoraum“](#) (im Peter Weiss Haus, Rostock)

Wir freuen uns natürlich über jede Spende :) Den Spenden-Knopf und die aktuellste Version dieses Spiels findest du immer unter <https://escaperoom-rostock.de/heimspiel.pdf>.

Das Spiel ist unter der Lizenz [CC-by-sa \("Creative Commons"\)](#) veröffentlicht. Das bedeutet, es ist Freie Kultur – teilt es gern und genießt es. Sonst Giraffe.

Der Brief

Du findest hier drei Versionen des Spiel-Szenarios, wähle einen der dir passt, oder denk dir selbst einen angepassten Einstieg aus. „Schicke“ diesen Brief an deine Mitspieler: schieb ihn unter die Tür durch oder „finde“ ihn zufällig auf dem Boden ...

Szenario 1 – ein Nachbar hat Spaß

Liebe Nachbarn,

Ihr kennt mich als Herr G. Mein. Ich bin gestern Abend in eure Wohnung eingebrochen und irgendwo eine Bombe versteckt. Ihr habt 90 Minuten Zeit, um alle neun Rätsel zu lösen, sonst KABOOM! Und versucht nicht, clever zu sein: die Schlösser sind miteinander verdrahtet - achtet also auf die Reihenfolge. Ach, und bei jedem Schloss habt ihr nur drei Versuche, die richtige Nummer einzugeben, sonst KABOOM! Also kein Schummeln! Wenn ihr es schaffen solltet, dann findet ihr hinter dem Schloss Nummer 9 ein echt großartiges, unglaublich mega krass tolles Ding, falls nicht dann KABOOM! Die Lösungen sind immer drei oder vier Ziffern. Schau dir dazu das jeweilige Schloss an. Was? Es ist unfair? Natürlich ist es nicht fair! Ich heiße auch nicht umsonst so.

Liebe Grüße und viel Spaß,

Euer Nachbar, Herr G. Mein.

PS: Pinguine sind gern da, wo es kühl ist.

Szenario 2 - Geburtstag

Lieber Mensch!

Du siehst eigentlich gut aus für dein Alter. Ich habe ein Geburtstagsgeschenk für dich! Juhu! Du musst es nur noch finden... Es ist ganz einfach. Ich habe mir ein kleines Spiel für dich ausgedacht. Du musst lediglich neun Rätsel lösen, dann bekommst du dein Geschenk. Dafür hast du nur 90 Minuten Zeit. Nach 90 Minuten vernichtet sich das Geschenk natürlich von selbst, und dann – ja, Pech gehabt. Es wäre ein schönes Geschenk gewesen... Die Lösungen jedes Rätsels sind immer drei oder vier Ziffern. Schau dir dazu das jeweilige Schloss an.

Liebe Grüße und viel Spaß!!!

Tick tack tick tack... Worauf wartest du? Schnell, fang an!

Pinguine sind gerne da, wo es kühl ist.

Szenario 3 – Außerirdische und das Ende der Welt

Liebe Wesen, von Affen abstammende biologische Lebensformen, Bewohner der Erde, Menschen genannt, guten Tag,

Wir haben eure jämmerlichen menschlichen Ärsche jetzt drei Tage beobachtet und haben uns entschieden, diesen schäbigen, erbärmlichen Planeten in die Luft zu jagen. Ihr habt keinen Respekt für andere Lebewesen und für die wundervolle Natur. Ihr tötet euch sowieso ständig gegenseitig, also wieso nicht Zeit sparen und es endlich schnell beenden. Im Gegensatz dazu finden wir Katzen wundervoll niedlich. Also haben wir uns entschieden, nur euch Menschen zu vernichten. Die Natur und Tiere lassen wir am Leben. Doch dann kamen diese Cryptoraum-Menschen zu uns und baten uns, wir sollen euch doch bitte noch eine Chance geben. Nun gut – wir waren einverstanden. Wir haben in dieser Wohnung neun Rätsel versteckt und ihr habt jetzt 90 Erden-Minuten Zeit sie zu lösen. Falls ihr es in 90 Erden-Minuten schaffen solltet, alle Rätsel ohne Schummeln zu lösen, dann findet ihr hinter dem Schloss Nummer 9 eine total mega cool großartige Sache. Dieses Ding finden wir super toll. Das beste was dieser Planet zu bieten hat. Wenn ihr nicht in der Zeit schafft, dann sagt tschüßi und Adios Amigos zu deinen Freunden – wir voparisieren dann eure verzweifelten Erdlingsärsche. Na – worauf wartet ihr noch??? Ticki, tocki sagt die Uhr.

Pinguine sind gerne da wo es kühl ist. Liebe Grüße, Eure Außerirdischen.

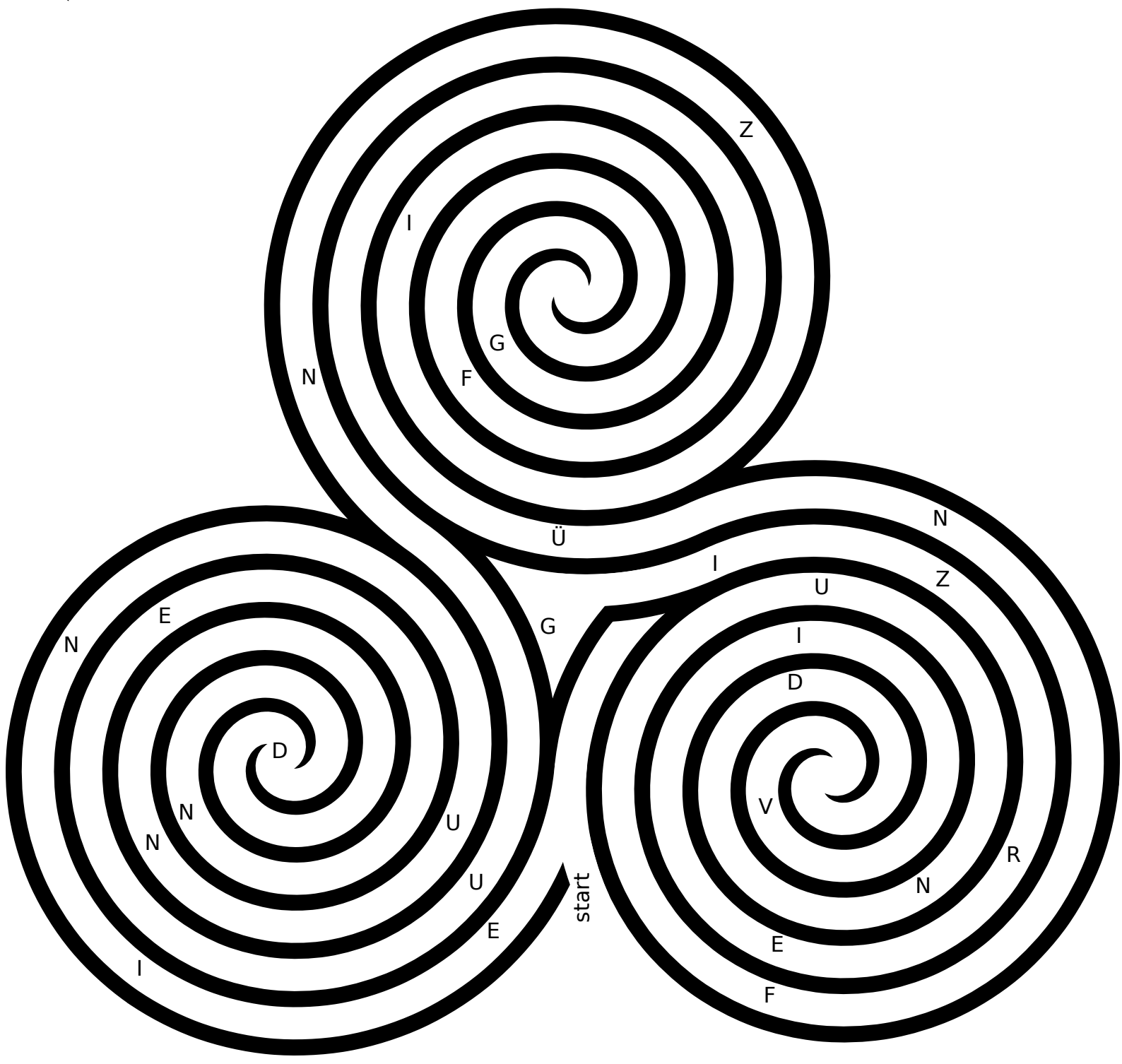
Nimm eine Schere in die Hand und zerschneide dieses Rätsel in mehrere Teile. Pass dabei auf, dass kein Teil verloren geht! Wenn du den Schwierigkeitsgrad erhöhen möchtest, dann zerschneide das Blatt in viele unregelmäßige Teile (mehrmals mit schrägen Schnitten halbieren), aber zerschneide es in nicht mehr als zwölf Teile: es macht keinen Spaß, wenn man zu lange am einem Rätsel sitzt. Jetzt steck alle Teile in einen Glass. Versteck diesen Glas im Kühlschrank. Falls du keinen Kühlschrank in Reichweite haben solltest, dann klebe einen Zettel mit dem Wort "Kühlschrank" auf einen beliebigen Schrank und lasse diesen Schrank jetzt so tun, als sei er ein Kühlschrank. Schneide diesen Anleitungstext ebenfalls weg: er ist nicht teil des Spiels.



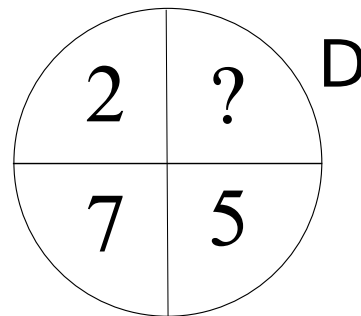
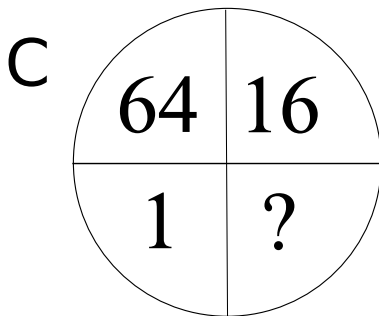
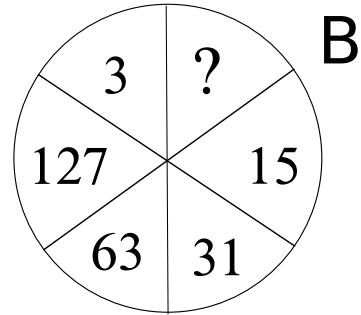
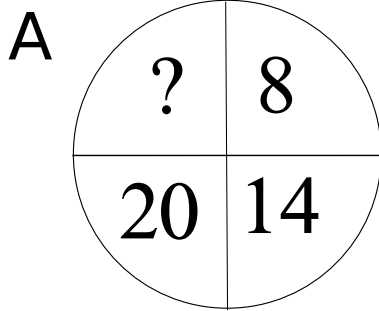
KÜHLSCHRANK



RÄTSEL NUMMER 1



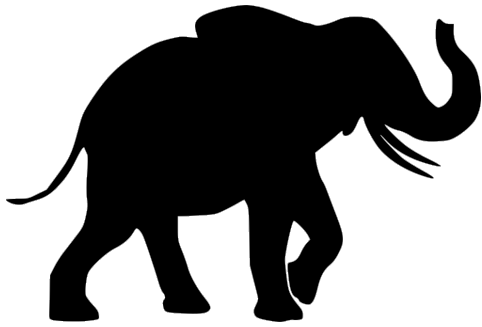
RÄTSEL NUMMER 2



ABCD = ?

RÄTSEL NUMMER 3

SCHLÜSSEL:



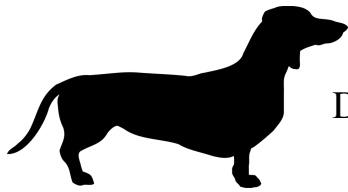
ELEFANT = 1



VOGEL = 4

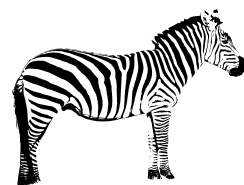
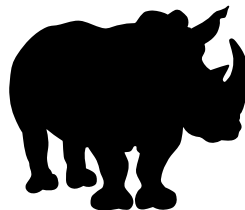


AMEISE = 8



DACKEL = 3

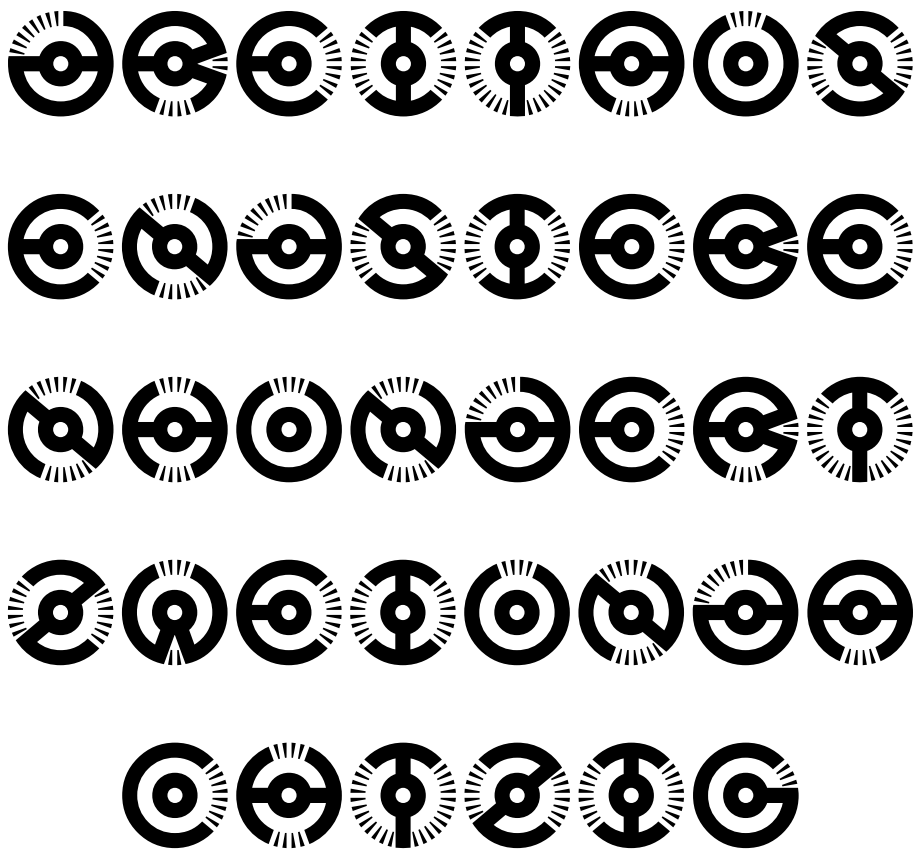
EUER CODE =



RÄTSEL NUMMER 4

Ich kann EUCH sehen. Ich habe EUCH in mein **Tastentfeld** eingegeben. Ihr seid jetzt da drinnen und könnt nicht mehr raus. Freut EUCH das?

RÄTSEL NUMMER 5



FYÜWN-F&HXU%NÄDWEaR2TgDWROE%I

RÄTSEL NUMMER 8

$$L + \vee = ?$$

$$\vee - \lrcorner = ?$$

$$\lrcorner + L = ?$$

RÄTSEL NUMMER 9









































































16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

= X

||
X

$X^2 = ? =$ 

Zettel A

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

1



SCHLOSS NUMMER 1

2



SCHLOSS NUMMER 2

3



SCHLOSS NUMMER 3

4





SCHLOSS NUMMER 4


5




SCHLOSS NUMMER 5

6  SCHLOSS NUMMER 6

7  SCHLOSS NUMMER 7

8  SCHLOSS NUMMER 8

9  SCHLOSS NUMMER 9

STOP - STOP - STOP!

FALLS DU KEINE LÖSUNGEN SEHEN MÖCHTEST DANN LIES NICHT WEITER

Willkommen zu den Hinweisen und Lösungen! Am Besten nimmst du dir ein extra Blatt Papier und verdeckst diejenigen Hinweise und Lösungen, die Du nicht sehen möchtest, damit Du nicht aus Versehen in die Zukunft schaust. Wir haben die Hinweise extra klein geschrieben, damit sie schwerer zu lesen sind. Ob die Lösung für ein Schloss richtig ist, kannst du entweder hier auf diesem Zettel nachlesen oder bequem im Internet prüfen:

<https://www.escaperoom-rostock.de/heimspiel>

Rätsel Nummer 1: Puzzle

Erster Hinweis: Das ist ein Puzzle. Versuche alle Teile richtig zusammen zu setzen.

Zweiter Hinweis: Reise mit deinem Finger durch die Spirale. Beginne bei "START" und lies das sich ergebende Wort laut.

Lösung Rätsel 1: Du kannst lesen: einundneunzigfünfundvierzig, also 91 45 also - 9145

Rätsel Nummer 2 – Mathe Rätsel

Erster Hinweis: es geht um eine mathematische logische Reihenfolge. Schauen wir in den Kreis A: die Nummern steigen jeweils um sechs. $8+6=14$, $14+6=20$. Welche Zahl kommt also vor der Zahl 8?

Zweiter Hinweis: Hast du Probleme mit dem letztem Kreis? Denk an Primzahlen...

Lösung: A=2, B=7, C=4, D=3 also: 2743

Erklärung: erster Kreis: es steigt jeweils um 6. $8+6=14$. Was verbirgt sich hinter dem Fragezeichen A? Es ist 2, da $2+6=8$.

Zweiter Kreis: Der Schlüssel zur Reihenfolge ist die Verdopplung plus eins. also $15 \times 2 + 1 = 31$. $31 \times 2 + 1 = 63$ Also $3 \times 2 + 1 = 7$. Die Fragezeichen B entspricht also 7.

Dritter Kreis: Der Schlüssel zur Reihenfolge ist die Teilung durch vier. $64/4=16$, $16/4=4$, $4/4=1$. Das Fragezeichen C entspricht also 4.

Vierter Kreis: Es sind Primzahlen. In der Reihenfolge fehlt die Zahl 3. Also ist das Fragezeichen D die Nummer 3.

Rätsel Nummer 3 – Tiere

Erster Hinweis: Es gibt einen Schlüssel, um das Rätsel zu lösen. Der Elefant ist Eins, der Vogel ist Vier, der Delphin ist Drei.... Merkst du was?

Zweiter Hinweis: Fisch ist Fünf. Wieso? Schau dir den erste Buchstaben an: F-isch, F-ünf....

Lösung: Du suchst nach einer dreistelligen Lösung, weil dein Schloss nur 3 Stellen hat. Schreib dir die Nummern von 0 bis 9 auf – mit Worten: eins, zwei, der, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun. Jede Anfangsbuchstabe eines Tiers entspricht einem Buchstaben von Null bis Neun. Also:

Fisch ergibt Fünf, Nashorn ergibt Neun, Zebra ergibt Zwei. Daraus ergibt sich 592.

Rätsel Nummer 4 – Euch

Erster Hinweis: Schaut euch das Tastenfeld eures Telefons an. Falls du kein Telefon hast, dann geht es so: unter der Nummer 2 sind Buchstaben ABC, unter 3 sind DEF, unter 4 sind GHI, unter 5 sind JKL, unter 6 sind MNO, unter 7 sind PQRS, unter 8 sind TUV, unter 9 ist WXYZ.

Zweiter Hinweis: Wieso ist wohl das Wort "EUCH" groß geschrieben? Ist das vielleicht wichtig?

Lösung: Wenn du die Buchstaben "EUCH" auf dem Telefontastefeld findest, siehst du über jedem Buchstaben eine Nummer. Das Wort "EUCH" ergibt die Nummer 3824.

Rätsel Nummer 5 – Code

Erster Hinweis: in Deinem „Spielraum“ befindet sich ein Dekodier-Zettel, mit dem du den Code entschlüsseln kannst. Finde ihn.

Lösung: der dekodierte Text ergibt "dreitausendsiebenhundertzweiundachtzig", also 3782.

Rätsel Nummer 6 – Textschlange

Erster Hinweis: Diese Rätsel ist so schwer, dass nur JEDER ZWEITE Mensch es lösen kann.

In diesem langen Text ist eine geschriebene Nummer versteckt. Findest du sie?

Zweiter Hinweis: Versuch nur jeden zweite Buchstaben zu lesen – beginnend mit dem ersten Buchstaben des Texts.

Lösung: Wenn du nur jeden zweiten Buchstaben liest, erhältst du: "fünfhundertdrei" also 503.

Rätsel Nummer 7 – Malen

Erster Hinweis: Du musst die Quadrate ausfüllen und zwar jeweils so viele wie es in den Zeilen und Spalten angegeben ist. 1 1 1 vertikal bedeutet: male ein Quadrat, dann musst du mindestens ein Quadrat leer lassen, dann kommt noch ein gemaltes Quadrat und dann wieder mindestens ein leeres und dann wieder ein bemaltes. So hast du das richtig gemacht. Falls dort beispielsweise vertikal 5 steht, bedeutet dies, dass du alle fünf Quadrate ausmalen musst.

Zweiter Hinweis: Beginne mit vertikal 5: hier musst du alle 5 Quadrate ausmalen. Dann schau mal die vertikalen mit 1 1 1 an, auch hier gibt es nur einen Weg, die Quadrate zu verteilen. Auch die erste horizontale Zeile mit 3 3 3 3 lässt sich nur auf eine Art eintragen.

Lösung: Wenn du alles richtig gemalt hast, solltest du Zahlen erkennen können.

Die Lösung ist 3702 (siehe Bild)

Rätsel Nummer 8 - die Zeit läuft...

Erster Hinweis: schau auf die Uhr mit den Uhrzeigern .

Zweiter Hinweis: Die komischen Symbole stellen die Zeiger einer Uhr dar. Die erste Gleichung enthält Symbole für 3 Uhr und 1 Uhr. In der Summe ergibt dies "4".

Lösung: $3+1=4$, $11-9=2$, $9+3=12$. Also ist die Lösung: 4212

Rätsel Nummer 9 – Magisches Quadrat

Erster Hinweis: Die Definition eines magischen Quadrates lautet: „Ein magisches Quadrat ist eine quadratische Anordnung der natürlichen Zahlen, so dass die Summe der Zahlen aller Zeilen, Spalten und der beiden Diagonalen gleich ist. Diese Summe wird als die magische Zahl des magischen Quadrates bezeichnet.“

Zweiter Hinweis: Addiere die Nummern einer vertikalen oder horizontalen Reihe. Beispielsweise ergibt $16+3+2+13$ die Nummer 34. Dasselbe gilt für alle vertikalen oder horizontalen Reihen. Dies ist also die magische Zahl.

Lösung: Die magische Zahl in diesem Magischen Quadrat (von Albrecht Dürer) ist 34. Die Formel „x hoch 2“ führt also zu $34 \text{ mal } 34$. Also $34 \times 34 = 1156$

Du hast es geschafft!!!

Wunderbar. Wir hoffen, du hast viel Spaß gehabt :)

Wir sind der Escape Room "Cryptoraum" aus Rostock (im Peter Weiss Haus). Wir haben verschiedene Indoor und Outdoor Spiele entwickelt. Kommt gerne vorbei, sobald dies wieder möglich ist :)

Wir wünschen dir und euch allen viel Gesundheit!

Ihr könnt das Spiel sehr gerne mit allen teilen, es weiter schicken, es verbessern und verändern. Wir haben es bewusst unter einer [Creative Commons Lizenz \(CC-by-sa\)](#) veröffentlicht, damit alle damit Spaß haben können.