

Entry Room Dinner

Sinn des Spiels ist es, dass die Kinder, ähnlich wie bei einem Escape-Room, zu einer Story verschiedene Rätsel lösen, damit am Ende eine Tür geöffnet werden kann.

Bei uns ist es so, dass die Kinder in einen Raum rein gelangen sollen, wo sie ein kleines Dinner erwartet.

Material:

Folgendes Material haben wir freundlicherweise vom KLJ-Büro ausleihen dürfen:

- Aktenschrank (durch einen Schlüssel zu öffnen)
- Tresor mit Zahleneingabe
- große schwarze Werkzeugkiste (durch ein Vorhängeschloss abschließbar)
- Kassettenrecorder zum Aufnehmen und abspielen von Kassetten
- Geldkassette
- Kassettenkiste
- Buch (mit integriertem Zahlenschloss)
- Seilverschluss mit 3 bzw. 4 Zahlen
- verschiedene Zahlen-Vorhängeschlösser
- ein Buchstaben-Vorhängeschloss
- ein Attrappen-Schloss mit Schlüssel
- ein Zentrifugalkraft-Schloss

Aus dem Medienzentrum haben wir folgendes Spiel ausgeliehen:

- "Escape Room - Das Spiel"

ZUSÄTZLICHES MATERIAL:

- Kette, um Kühlschrank zu verschließen
- weitere Schlüssel, die mit im Kühlschrank aufgehängt werden.
- Platte mit der Notiz von Dr. Krypton
- Rätsel



Story:

Eine Epidemie ist ausgebrochen und alle Kinder sind betroffen. Deswegen wurden sie von der Regierung in diesen Raum in Quarantäne gesteckt, damit sich die Epidemie nicht weiter ausbreitet. Sollten es die Kinder schaffen, rechtzeitig aus dem Raum zu kommen, haben sie sich die Behandlung mit dem Gegenmittel der Seuche von Dr. Krypton verdient und dürfen alle zusammen etwas trinken.

(Das Gegenmittel = ICE-TEA-Körner in einem Glas **im Tresor** in Wasser auflösen und trinken ist nur in Kombi mit anschließendem Essen wirksam!)

Start:

1. [Escape-Room - Das Spiel: Virus - Teil 1]: Die beidseitig beschriebene Notiz (Tischplatte) muss gelesen werden. Darauf steht, dass man beim Falträtsel (im Kühlschrank) gleiche Elemente aufeinander falten muss. Reihenfolge zum Falten: Au - Ag - Cu.

Das Falträtsel befindet sich im Kühlschrank beim Schlüssel für den Aktencontainer.

Die Reihenfolge findet man durch beschriftete Reagenzgläser heraus. Die Gläser 1 und Au; 2 und Ag; 3 und Cu sind jeweils mit gleichfarbigen Flüssigkeiten gefüllt.



2. Um das Buchstabenschloss an der schwarzen Werkzeugkiste zu öffnen, muss ein Sudoku gelöst werden, bei dem 5 Felder farblich schraffiert sind. Es gibt 5 farbige Gläser mit Buchstaben drauf, die in der richtigen Reihenfolge (1-5) nebeneinandergestellt werden müssen, um das Lösungswort für das Öffnen des Schlosses herauszufinden. (Lösungswort: WITZE)

		3		7		6		
		6	9					1
8		2	6			4		
			1		4	9	7	
6		1			9			4
9		8			7		6	3
	8	7				3		
	3			9		7	1	5
	6		7	5				

4	1	3	2	7	5	6	8	9
7	5	6	9	4	8	2	3	1
8	9	2	6	3	1	4	5	7
3	2	5	1	6	4	9	7	8
6	7	1	3	8	9	5	2	4
9	4	8	5	2	7	1	6	3
5	8	7	4	1	2	3	9	6
2	3	4	8	9	6	7	1	5
1	6	9	7	5	3	8	4	2



3. In der schwarzen Werkzeugkiste befindet sich eine Geldkassette. Der Schlüssel davon wird irgendwo im Raum versteckt (z.B. unterm Tisch). Unter der Kassette steht der Hinweis "unterm Tisch" im Morse Alphabet.

Morse-Alphabet

A . -	M - -	Y - . - -
B - . . .	N - .	Z - - . .
C - . - .	O - - - -	
D - . .	P . - . .	
E .	Q - - - . -	
F . . - .	R . - .	
G - - .	S . . .	
H	T -	
I . .	U . . -	
J . - - - -	V . . . -	
K - . - .	W - - - -	
L . - . .	X - . . . -	

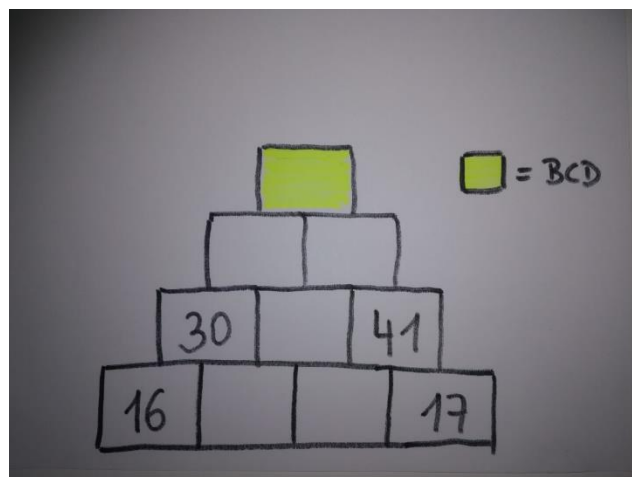
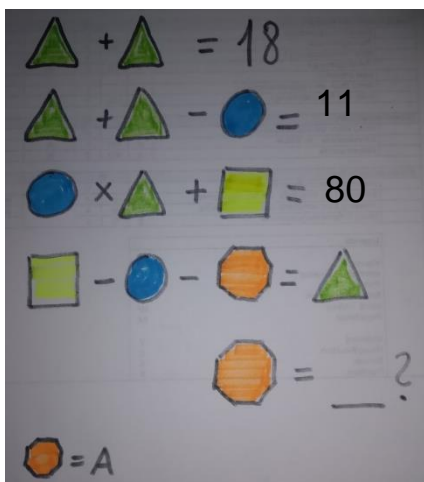
Schlüssel unter einem Tisch:



4. In der Geldkassette befindet sich das Zentrifugalschloss, in dem der Code "842" steht. Dieser Code öffnet das Zahlenschloss mit 3 Zahlen, welches sich an der Kassettenbox befindet.



5. In der Kassettenbox befinden sich zerknüllte Blätter. Auf zwei dieser Zettel befinden sich zwei Zahlenrätsel. Die Lösung dieser Zahlenrätsel öffnet ein Zahlenschloss, das den Kühlschrank verschließt.



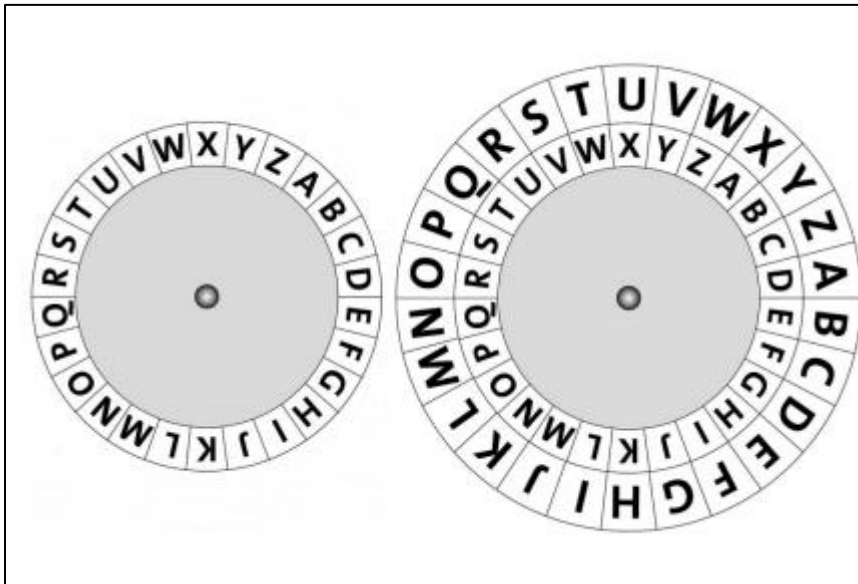
ABCD = 1 147

6. Im Kühlschrank befindet sich das Reagenzglas mit den Hinweisen für den Safe (siehe oben) und der Schlüssel für den Aktencontainer.

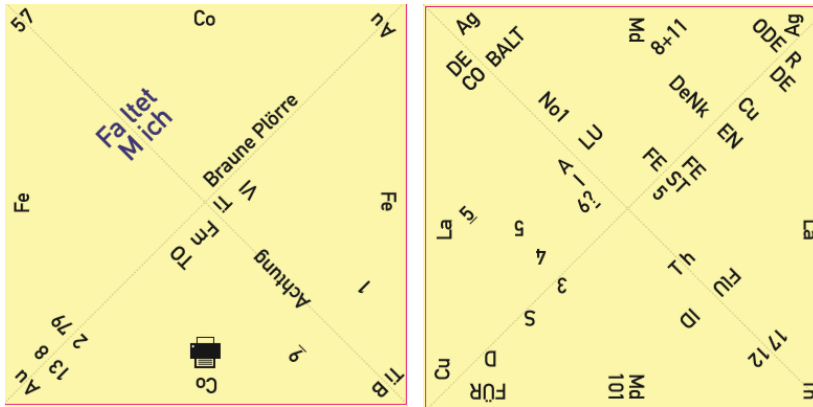


7. Im Aktencontainer befinden sich das Falträtsel und die Decodier-Scheibe für das Reagenzglas.

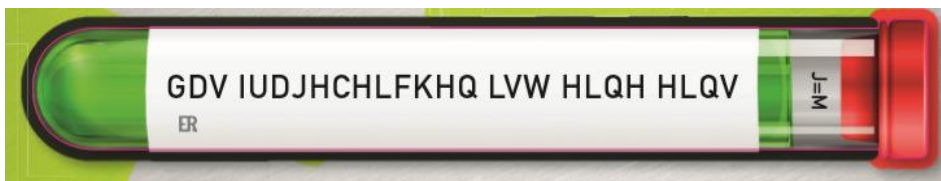
Dekodier-Scheibe



Falträtsel



Reagenzglas:



Bemerkung:

Das Lösen des Falträtsels hat zur Folge, dass man den Code für den Safe erhält: 36?5

Das Fragezeichen wird dadurch gelöst, dass das Buchstabenrätsel auf dem Reagenzglas mithilfe des Decoders und der Buchstabenscheibe auf der Seite des Decoders gelöst wird. Man erhält den Hinweis, dass das Fragezeichen = 1.

Der Code = 3615. (Dieser Code sollte dem Code für den Safe entsprechen)

8. Mit dem Code vom Reagenzglas und dem Falträtsel lässt sich der Tresor öffnen, indem sich das Gegenmittel und der Schlüssel für die Türe befinden.



Tipps:

Wir Leiter haben in einem Schrank ein Walkie-Talkie versteckt, welches so programmiert war, dass man die ganze Zeit hören konnte, was die Kinder sagten. Die Kinder konnten hier auch Fragen an die

Leiter stellen. Ein guter Zusatz wäre, wenn noch eine Webcam im Raum versteckt wäre, sodass man durchgehend die Kinder sieht, sodass man eingreifen kann, wenn es zu Regelbrüchen kommt. Um die Kinder zu verwirren können sich auch Fake-Gegenstände im Raum befinden.

KLJ Raeren Jungen Kerle Staff