

Escape Games in Bibliotheken

Eine praktische Arbeitshilfe zum Spielen eines
Escape Games mit Jugendlichen oder
Erwachsenen in der Bibliothek



CC BY-SA 4.0

Weiternutzung als OER ausdrücklich erlaubt:

Dieses Werk und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter CC BY-SA 4.0. Nennung gemäß TULLU-Regel bitte wie folgt:

"Escape Games in Bibliotheken- Eine praktische Arbeitshilfe zum Spielen eines Escape Games mit Jugendlichen und Erwachsenen in der Bibliothek" von Büchereizentrale Niedersachsen, Lizenz: CC BY-SA 4.0.

Der Lizenzvertrag ist hier abrufbar: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Das Werk ist online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/y369qcmn>

Einleitung

Seit einiger Zeit erfreuen sich Live-Escape Rooms zunehmender Beliebtheit. Auch Bibliotheken greifen den Trend gerne auf und bieten Escape Games als neues Veranstaltungsformat an.

Damit das Spiel für die Teilnehmer zu einem Erlebnis wird, sollte ein Escape Room immer an eine Geschichte geknüpft sein: Es könnte ein Kriminalfall gelöst, aus einem Gefängnis ausgebrochen oder eine Bombe entschärft werden. Alle Szenarien müssen innerhalb einer bestimmten Zeit aufgelöst werden. So agieren die Spieler immer ein wenig unter Zeitdruck, der die Spannung aufrechterhält.

Diese Arbeitshilfe beinhaltet zwei Storys, die Rätsel und der Aufbau der Räume sind bei beiden Versionen identisch. Beide Geschichten sind in der Bibliothek angesiedelt, so dass Sie wenig Dekorationsmaterialien benötigen und der Raum zur Hintergrundstory des Spieles passt und Authentizität besitzt.

Die Spiele sind geeignet für Gruppen von vier bis acht Personen. Die reine Spieldauer, die für das Lösen der Rätsel und Finden des Schlüssels vorgesehen ist, beträgt ca. 30 Minuten. Für die Einführung in die Geschichte und das Erklären einiger Grundregeln sollten Sie weitere 10 Minuten einplanen. Bevor die Teilnehmer den Raum betreten, muss dieser vollständig vorbereitet sein – lesen Sie die Anleitung also aufmerksam durch und bereiten ihn dementsprechend vor. Notieren Sie sich, wo Sie Dinge versteckt haben und mit welchen Zahlen Sie Schlösser codieren (Anm.: Nur ein Schloss muss individuell von Ihnen mit einer Zahl codiert werden, alle anderen Schlösser sind den Rätseln entsprechend bereits voreingestellt).

Beachten Sie bitte auch, dass es immer einen Spielleiter für die Gruppe geben muss, um auf etwaige Fragen reagieren zu können. Dieser bleibt allerdings neutral im Hintergrund und greift nur ein, wenn er explizit darum gebeten wird oder bemerkt, dass die Spieler einer falschen Idee zu lange nachgehen.

Mit diesem Angebot möchten wir Sie dabei unterstützen, sich mit der Erstellung eines Escape Rooms vertraut zu machen. Wenn Sie einen Escape Room mit größeren Gruppen spielen möchten, empfiehlt es sich, die Gruppe in mehrere Kleingruppen zu unterteilen und verschiedene Räume vorzubereiten. Auch hierfür ist zwingend ein weiterer Spielleiter pro Gruppe bzw. Raum nötig. Die Lösung des Spieles sollte dann gemeinsam erreicht werden – z.B., indem jede Gruppe eine Zahl zum Öffnen eines Zahlenschlosses beiträgt. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf beim Erfinden einer Geschichte. Viele Ideen zum Erstellen von Escape Games finden Sie im Internet. Auf Pinterest bspw. sind zahlreiche Vorlagen für Rätsel, Codes und Bastelideen zu finden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und viel Erfolg bei Ihrem Escape Room in der Bibliothek!

Variante1: Escape Game für Schüler

Hawaii, wir kommen – Schnell raus hier!

Story:

Eine Gruppe Schüler ist versehentlich in der Bibliothek eingeschlossen worden und muss innerhalb von 30 Minuten hinauskommen, da sonst eine extrem wichtige Prüfung verpasst wird.



„Strand BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](#)

Text zur Einführung in die Story:

Es ist Montagvormittag. Der Tag, dem ihr seit Wochen entgegenfiebert. Endlich habt ihr die Chance zu beweisen, dass ihr es draufhabt und deswegen zu den Auserwählten gehört, die mit eurem Lehrer auf die Expeditionsreise nach Hawaii reisen sollten, um dort sechs Wochen lang das Verhalten der Meeresbewohner zu studieren. Dass nebenbei genug Zeit bleibt, um die Sonne und den Strand zu genießen und zu surfen steht außer Frage. Und das Beste: Alles ist völlig kostenlos, weil die Expedition von einer bekannten Firma, die sich in Sachen Umweltschutz profilieren möchte, gesponsert wird. Einziges Problem: Nur wer den Auswahltest besteht, darf mit!

Also habt ihr euch heute in der Bibliothek getroffen, um noch einmal gemeinsam für den Auswahltest zu lernen. Eigentlich ist hier heute geschlossen, aber die nette Bibliothekarin hat euch den Schlüssel gegeben, damit ihr trotzdem lernen könnt. Natürlich nicht, ohne euch mehrfach darauf hinzuweisen, auch gründlich wieder abzusperrern, wenn ihr geht.

Einige eurer Freunde sind schon etwas früher gegangen, da sie lieber noch etwas essen und trinken wollten, bevor es in die Prüfung geht – Nervenfutter haben sie es genannt. Aber in 45 Minuten fängt die Prüfung an und ihr solltet euch allmählich auf den Weg machen. Mit Entsetzen stellt ihr nun jedoch fest, dass die Tür verriegelt ist und ihr nicht hinauskommt. Eure Freunde müssen euch versehentlich eingeschlossen haben!

Ihr wisst, etwas Ähnliches ist schon einmal passiert und irgendwo muss ein Ersatzschlüssel versteckt sein, mit dem ihr euch befreien könnt. Ihr müsst nur noch die Hinweise finden, die euch zum Schlüssel führen, damit ihr rechtzeitig in der Schule seid, um an der Prüfung teilnehmen zu können. Sonst ist der Traum von Sonne und Strand auf Hawaii für euch zu Ende, bevor er richtig angefangen hat.

Variante 2: Escape Game für Erwachsene

Schnell zum Flughafen – das Manuskript fehlt im Gepäck!

Story:

Der Autor hat das einzige Exemplar des Manuskriptes für ein Buch, das er bei einem wichtigen Literaturwettbewerb in New York einreichen möchte, in der Bibliothek vergessen. Er ist schon am Flughafen. Wenn er das Manuskript nicht innerhalb kurzer Zeit bekommt, ist seine Karriere ruiniert. Leider sind sie versehentlich in der Bibliothek eingesperrt worden.



„Schreibmaschine BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

Einführung in die Geschichte:

Hach! Das war ein schöner Abend. Sie haben mit einer Gruppe von Freunden heute Abend die Bibliothek besucht, um einer Autorenlesung beizuwohnen. Auf diesen besonderen Abend hatten Sie sich schon lange gefreut: endlich ihren Lieblingsautoren kennenzulernen und aus seinem neuen Roman vorgelesen zu bekommen (den Sie alle übrigens verschlungen haben). All Ihre Fragen hat er bei einem Gläschen Wein und ein paar Snacks beantwortet. Auch der Autor schien sich sichtlich wohl gefühlt zu haben in Ihrer Runde und ist richtig ins Plaudern geraten. Eine Marotte verriet er dabei: Er ist noch von der „alten Schule“ und findet, ein Manuskript muss klassisch auf einer Schreibmaschine entstehen. Erst dann spürt ein Autor, was er geschaffen hat. Das gilt auch für das Manuskript seines neuesten „Projekts“: die Teilnahme an einem internationalen Literaturwettbewerb. Wenn er diesen gewinnt, hat er es geschafft und seine Zukunft scheint gesichert. Noch heute Abend geht es mit dem Flieger nach New York, um rechtzeitig zum Abgabetermin vor Ort zu sein.

Da es nun doch später geworden ist als geplant, hat die Bibliothekarin angeboten, den Autoren zum Flughafen zu fahren. Das Angebot hat er gerne angenommen – beim Blick auf die Uhr wurde er plötzlich ganz hektisch. Nur nicht den Flieger verpassen! Das Aufräumen der Bibliothek und Abwaschen der Weingläser hat Ihre Gruppe übernommen.

Aber was finden Sie beim Aufräumen? Das einzige Manuskript!!! Es muss ihm unbemerkt aus der Tasche gerutscht sein und liegt noch unter seinem Stuhl! Jetzt muss es ganz schnell gehen. Wer fährt ihm zum Flughafen hinterher? Aber was ist das? Die Tür der Bibliothek ist verschlossen. Die Bibliothekarin muss sie in der plötzlichen Eile aus alter Gewohnheit verschlossen haben ohne daran zu denken, dass Sie ja noch aufräumen.

Wenn Sie nicht innerhalb der nächsten 30 Minuten die Bibliothek in Richtung Flughafen verlassen, ist Ihr Lieblingsautor ohne Manuskript auf dem Weg nach New York und die vor ihm liegende internationale Karriere vorbei, bevor sie begonnen hat.

Zum Glück ist irgendwo ein Ersatzschlüssel versteckt – Sie müssen nur den Hinweisen folgen, um ihn zu finden!

Vorbereitung:

Bevor die Spielgruppe den Raum betritt, müssen die Materialien vorbereitet und der Raum präpariert werden. In diesem Spiel wird die Gruppe nicht wirklich eingesperrt, sondern soll sich durch das Lesen der Vorabgeschichte nur vorstellen, sie sei eingesperrt. Das Ziel ist jeweils, den Schlüssel für die Bibliothek zu finden. Überlegen Sie, wie groß Sie die Spielfläche gestalten möchten. Ein klar abgegrenzter Raum ist für die Spieler hilfreich. Um räumliche Begrenzungen zu suggerieren besteht die Möglichkeit, mit Hilfe von Kreppband eine Raumbegrenzung zu markieren. Wählen Sie den Raum nicht zu groß – die Spieldauer beträgt 30 Minuten und in dieser Zeit sollten alle Verstecke gefunden und alle Rätsel gelöst werden können. Wählen Sie ihn aber auch nicht zu klein – es sollte ausreichende Möglichkeiten zum Verstecken der Dinge geben und nicht alles auf einmal gefunden werden.

Laut Story haben die Schüler gemeinsam für eine Prüfung gelernt bzw. es hat eine Lesung stattgefunden. Folgende Vorbereitungen müssen im Raum getroffen werden:

1. Game für Schüler: Es wird ein Gruppenarbeitsstisch mit Geographiebüchern, Atlanten, Sachbücher zum Tauchen, Surfen u. ä. aus der Bücherei bestückt.

Game für Erwachsene: Ein Tisch mit Stuhl und Leselampe für die Autorenlesung sowie eine Wasserflasche und einem Glas.
2. Auf dem Tisch liegt zusätzlich ein Schreibblock und steht der Stiftebecher mit einigen Filzstiften. Auch das Batteriepack aus der UV-Lampe, ein paar kleine Münzen sowie ein Puzzleteil legen Sie hinein. Der Stiftebecher ist so markiert, dass die Teilnehmer erkennen können, wie viele Stifte noch fehlen. (s.u.).

3. In das blaue Etui wird in eine Seite die Schere, die mit einem kleinen silbernen Schloss mit Schlüssel gesichert wird, gelegt. Das Etui wird mit einem 3-stelligen Schloss gesichert. Die Zahlenkombination des Schlosses für diese Etuseite wird so eingestellt, dass sie dem Gewicht eines Buches, welches im Laufe des Spieles gesucht werden muss, entspricht. Da die Waage nicht immer auf das Gramm genau wiegt, runden Sie auf den nächsten Zehner auf. In dieses Etuifach kommt außerdem ein zusammengefaltetes Zettelchen mit der Zahlenreihe:

2 8 4 16 ? 32 16 64
Druckvorlage siehe unten.

4. In das andere Fach des Etuis kommt die Taschenlampe (UV-Licht) ohne Batteriepack und 2-3 Puzzleteile. Nun wird das Etui mit dem Schloss verschlossen, dessen Zahlenreihen farbig markiert sind. Der Code für dieses Schloss ist **blau-2, grün-3, rot-1**. Diesen Farben entsprechend werden Filzstifte im Raum versteckt bzw. 1-2 bereits in den Stiftebecher gelegt. Achtung: Ziehen Sie den Bügel des



„Schere mit Schloss BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)



„Etui mit Schlössern BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

Schlusses durch die Metallschlaufe und den unteren Ring am Reißverschlusszipper (siehe Foto). Ansonsten lässt sich ggf. auch ohne den Code der Reißverschluss so weit öffnen, dass die Teilnehmer an den Inhalt kommen.

5. Die restlichen Puzzleteile werden im Raum versteckt. Achtung: Notieren oder fotografieren Sie, wo Sie die Teile versteckt haben. Insgesamt sind es 25.

6. Verstecken Sie die Pinzette im Raum.

7. Mit Klebestreifen wird der kleine Schlüssel des Schlosses, das die Schere verschließt, in einer der Dekodosen befestigt. Diese wird irgendwo im Raum aufgestellt.

8. In die kleine Glasflasche wird der Dechiffriercode eingerollt gesteckt. Am besten nur locker rollen, damit man ihn nicht einfach rausschütteln kann. Zur Not können die TN die Pinzette zu Hilfe nehmen.



„Flaschenpost BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

9. An dem Wandplakat „Malalas magischer Stift“ ist mit dem UV-Stift eine Botschaft in Geheimschrift (Stiller Ort) angebracht. Da die Schrift nur mit UV-Lampe zu sehen ist, wird die Nachricht wahrscheinlich nicht sofort entdeckt! Das Plakat im Raum an der Wand befestigen. Falls Sie ein anderes Versteck verwenden, notieren Sie mit dem UV-Marker den entsprechenden Geheimcode auf dem Blanko-Plakat und hängen dieses auf.



„Spatelpuzzle BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

10. In den Pappkarton kommen die zum Puzzle beklebten Holzspatel und die Geldkassette. Diese ist mit einem 3-zahligen Code gesichert. In der Geldkassette befinden sich Rubbellose (auf einem steht $2=2$, alle anderen sind Nieten. Hinweise zum Erstellen der Lose s.u.). Unter der Geldkassette befindet sich ein Morsecode (dieser enthält den Code für das Schloss).

11. Das Paket wird mit der Paketschnur oder Kabelbindern gut verschnürt, so dass es sich nur mit einer Schere öffnen lässt! An die Paketschnur kommt ein Zettel mit dem Text: *Wenn du schon so viel Zeit in der Bibliothek verbringst, solltest du dieses Buch schnell finden: XY (Buch aus dem Bestand wählen). Das kann doch nicht so schwer sein? Die Lösung hat Gewicht. Aber runde das Ergebnis auf den nächsten Zehner auf*. Dies ist das Buch, dessen Gewicht das Schloss des Etuis öffnen soll, in dem sich die Schere befindet. Z. B. Buch wiegt 324g=Code für das Schloss 3-3-0.

12. Das Paket wird irgendwo im Waschraum / Toilette versteckt.

13. Deponieren Sie die Küchenwaage im Raum. Dekorieren Sie z.B. ein paar Kochbücher und Kochutensilien mit der Waage auf einem Tisch/ Fensterbank/ im Regal. Auch die

beiliegenden Döschen mit Lebensmittelmotiven lassen sich hier gut aufstellen. Die Batterie aus der Waage können Sie zunächst rausnehmen und in der Nähe verstecken (z.B. mit Klebestreifen in den Deckel einer Dose).



„Küchenwaage BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

14. Hängen oder stellen Sie die beiden Meeresbilder im Raum auf. Auf der Innenseite des Rahmens des Bildes mit der Flaschenpost wird ein winziges Hinweisschild „Am Strand lese ich gerne „XY“ mit befestigt. Am besten in ganz kleiner Schrift ausdrucken, ausschneiden und mit Klebefilm in den Rahmen kleben. Wählen Sie dazu ein Buch aus dem Bestand aus. Das ausgewählte Buch bleibt im Bücherregal stehen. Legen Sie das Labyrinth in das Buch (Druckvorlage s.u.), dessen Lösung eine Ziffer offenbart.

15. In die Rückseite des anderen Bildes (Leuchtturm) klemmen Sie die laminierte weiße Karte (Morsealphabet im Gegenlicht zu erkennen).

16. Füllen Sie den Dekosand aus der Flasche auf den im Paket liegenden Teller in Blattform und dekorieren es mit der kleinen Schatztruhe (hier drin versteckt ist der Symbol-Schlüssel der Bibliothek, verschlossen ist die Truhe mit Ziffernfolge aus den Rätseln 8-2-1), der Flaschenpost und den Muscheln. Dekorieren Sie ein paar passende Bücher drum herum.



„Schatzkiste mit Schlüssel BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

Die Rolle des Spielleiters:

Jeder Escape Room benötigt einen Spielleiter, der die Geschichte, die Rätsel und die Verstecke kennt und ständig im Raum bleibt. Idealerweise spielen Sie den Escape Room mit unbeteiligten Kollegen einmal zur Probe, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie Sie sich in der Rolle des Spielleiters verhalten und wie die Spieler agieren, ob die Verstecke zu leicht oder zu schwer sind, etc.

Der Spielleiter erklärt zunächst die Spielregeln und Verhaltensregeln und seine Rolle im Spiel. Erklären Sie unbedingt, dass Sie zwar immer in der Nähe sind, aber nur eingreifen oder Hilfestellung geben, wenn die Spieler *explizit* darum bitten. Damit nicht zu schnell aufgegeben wird und sofort um Hilfe gebeten wird, können Sie z.B. 3 Hinweis-Kärtchen (die beiliegenden Karten mit einem Fragezeichen) vorab verteilen. Die Teilnehmer müssen also gut überlegen, ob Sie einen Hinweis wollen oder nicht. Alternativ können auch Strafzeiten für Hinweise festgelegt werden – z.B. 2 Minuten für einen Hinweis. Auch dann gehen die Teilnehmer zögerlicher mit Fragen um. Wenn Sie das Spiel öfters spielen, werden Sie feststellen, dass jede Gruppe anders agiert, unterschiedlich schnell die Rätsel löst oder sich in Ideen verrennt, die gar nicht zum Spiel gehören. Es ist wichtig, dass der Spielleiter auch die Fehlschläge der Gruppe aushalten kann und nicht sofort helfend eingreift. Das macht einen Escape Room auch für Beobachter immer wieder spannend.

Folgende Regeln können Sie den Teilnehmern mit auf den Weg geben:

Arbeitet zusammen! Um den Escape Room zu lösen, solltet ihr als Team zusammenarbeiten. Jeder im Team kann seinen Teil beitragen.

Kommunikation ist wichtig! Wenn alle Spieler losrennen und Dinge finden und Rätsel lösen, bekommen die anderen Teilnehmer dies oft nicht mit. Teilt eure Gedanken, Ideen und Lösungen.

Sammelt alles was ihr findet an einem zentralen Ort. Auch Dinge, die zunächst keinen Sinn ergeben oder nicht gelöst werden können, sind zu einem späteren Zeitpunkt vielleicht wichtig.

Habt Spaß und lasst euch auf die Story ein. So behaltet ihr das Ziel im Auge und könnt aus der Bibliothek entkommen.

Achtung: Da Teilnehmer sehr kreativ in ihrer Suche werden können, verstecken Sie keine Dinge an Orten, die das Klettern auf Tische und Stühle oder das Abhängen schwerer Wandbilder erfordert etc. und klären Sie die Teilnehmer vorab darüber auf. Auch das gewaltsame Öffnen oder Zerstören von Gegenständen sollte untersagt und die Raumbegrenzungen deutlich gemacht werden.

Spielverlauf – die Zeit läuft:

Ein Escape Game wird erst richtig spannend, wenn gegen die Zeit gespielt wird. Stellen Sie also gut sichtbar einen Timer auf. Wenn Sie z.B. auf einem Arbeitsplatz-PC oder Laptop einen 30-Minuten-Timer über YouTube laufen lassen (z.B.

<https://www.youtube.com/watch?v=Xk24DMOInnQ>), wird durch das Abspielen des Videos verhindert, dass sich der Bildschirmschoner einschaltet.



Screenshot [YouTube](#)

Nachdem die Einführungsgeschichte vorgelesen wurde, tritt der Spielleiter zurück.

Nun werden die Teilnehmer aktiv. Auf dem Tisch, an dem die Schüler gelernt haben bzw. an dem die Autorenlesung stattgefunden hat, liegen einige zum Thema passende Sachbücher, Atlanten, etc. bzw. ein Schreibblock und der Stiftebehälter. Hier ist auch ein Puzzleteil zu finden, die anderen müssen noch gesucht werden. Bei der Suche werden andere versteckte Gegenstände vermutlich bereits gefunden und am Tisch gesammelt.

Da auf dem Stiftebecher steht, dass sechs Stifte hineingehören, müssen die restlichen Stifte gesucht werden. Wenn alle Filzstifte gefunden wurden, kann mit der Anzahl der Stifte einer Farbe die Zahl in die entsprechend farbig markierte Zahlenreihe am Etui-Schloss eingegeben und das Schloss geöffnet werden. Im Etui sind weitere Puzzleteile zu finden. Vielleicht die letzten noch Fehlenden? Auf dem fertig zusammengesetzten Puzzle steht folgender Text:

„Es ist also mal wieder so weit: Die Bibliothek wurde zum Gefängnis. Wolltet wohl in Ruhe lesen, ohne von der nervigen Bibliothekarin belästigt zu werden, was? Strengt euch an, den Schlüssel zu finden. Wer weiß, ob ihr sonst jemals befreit werdet! Übrigens: Wer (zwischen den Zeilen) lesen kann, ist klar im Vorteil!“

Mit dem UV-Licht (Taschenlampe, Batterien sind im Stiftebecher) kann man eine versteckte Botschaft zwischen den Zeilen auf dem Puzzle finden.

„Malala hilft dir.“

Lösung:

Am Wandplakat „Malalas magischer Stift“ ist ein Geheimcode mit der UV-Lampe zu entdecken. Um ihn zu knacken, muss der Dechiffrierer benutzt werden – er befindet sich versteckt in der Flaschenpost auf dem Dekoteller mit Sand und Muscheln.
Der entschlüsselte Geheimcode heißt „Stiller Ort“ - also die Waschräume /WCs.

Hier ist zu finden: Ein verpacktes Paket, mit Paketschnur gut verschnürt oder mit Kabelbindern verschlossen. Man benötigt unbedingt eine Schere, um es zu öffnen.
An dem Paket hängt eine Karte. Auf der Karte ist ein Hinweis „Wenn du schon so viel Zeit in der Bibliothek verbringst, solltest du dieses Buch schnell finden: *Titel oder Signatur*. Das kann doch nicht so schwer sein? Die Lösung hat Gewicht. Aber runde auf den nächsten Zehner auf“. Im Raum ist eine Küchenwaage zu finden (z.B. als Deko-Element mit Büchern zum Kochen und Backen). Das gesuchte Buch muss mit der Küchenwaage gewogen werden – das Gewicht des Buches sollte dreistellig sein und ist der Code für das Schloss der Etuiseite, in dem die Schere versteckt ist. Der Hinweis auf das Wiegen kommt durch den Nachsatz auf der Postkarte „Das kann doch nicht so schwer sein! Die Lösung hat Gewicht“. Aber da die Waagen nicht immer aufs Gramm genau wiegen, auf den nächsten Zehner aufrunden und diese Zahl als Code nutzen. In diesem Etuifach befindet sich auch ein Zettel mit einer Zahlenreihe. Die Lösung offenbart die gesuchte **erste Zahl: Es ist die 8.**

Die Schere ist mit einem Schloss gesichert – man benötigt einen Schlüssel. Dieser kleine Schlüssel ist mit Tesafilm in einer Dose befestigt, die im Raum versteckt ist. Mit der Schere das Paket öffnen. In der Kiste befinden sich eine Geldkassette und Holzspatel. Auf einer Seite der Holzspatel sind Bruchstücke eines Bildes zu sehen. Also werden sie zum Bild zusammengesetzt. Das Bild hat das gleiche Motiv wie das Leinwandbild aus der Kiste, welches gut sichtbar im Escape Room aufgehängt sein sollte (Bild mit Flaschenpost). Vielleicht hat der eine oder andere Spieler das zusammengesetzte Bild bereits im Laufe des Spieles an der Wand hängen sehen. Bild gefunden? Auf der Rückseite des Bildes ist eine Nachricht. „Am Strand lese ich gerne Titel XY“. Das ist ein Hinweis, diesen Titel zu suchen. Im Buch ist ein Labyrinth versteckt. Die Lösung des Labyrinths offenbart: **DRITTEZAHLEINS.**

Die Rückseite des Holzspatelpuzzles enthält Buchstaben. Richtig zusammengesetzt ergeben Sie „Leuchtturm“. Hinter dem Leuchtturmbild ist ein Morsealphabet zu finden – zu erkennen bei Gegenlicht. Mit diesem Morsealphabet kann der Code auf der Geldkassette geknackt werden, die sich ebenfalls im verschnürten Karton befindet. Jetzt können die darin enthaltenen Rubbellose freigerubbelt werden. So wird die Nachricht **2=2** gefunden.

Die Schatztruhe im Sand der Dekoschale ist mit einem dreizahligen Schloss gesichert. Alle Zahlen sind nun gefunden: Die 8 aus der Zahlenreihe im Etui, die 2 aus dem Rubbellos in der Geldkassette und die 1 aus dem Labyrinth, welches im Buch gefunden wurde.

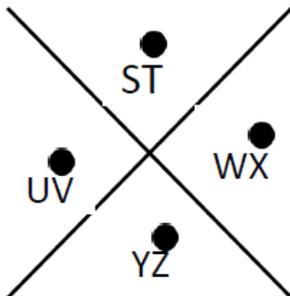
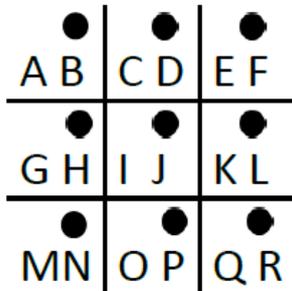
Mit den drei Zahlen (8-2-1) wird das Schloss der kleinen Truhe geöffnet und siehe da – der Schlüssel zur Bibliothek ist darin.

Die Spieler sind befreit!

Druckvorlagen und Anleitungen:

Geheimcode /Dechiffriercode:

Code zum chiffrieren des Hinweises auf den Ort, an dem das verschnürte Paket zu finden ist. Dieser Code wird ausgedruckt und in die kleine Glasflasche als „Flaschenpost“ gerollt:

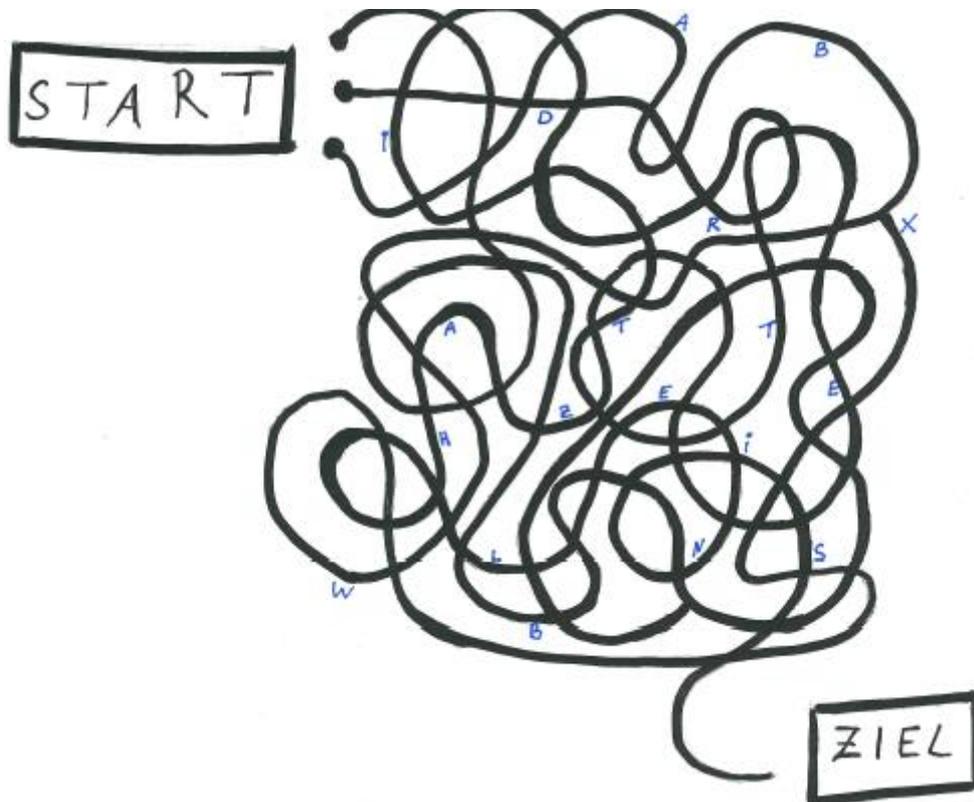


Dieser „Text“ ist mit UV-Marker im unteren rechten weißen Bereich des Malala-Posters notiert und heißt decodiert „Stiller Ort“ und gibt Hinweis darauf, im WC-Bereich zu suchen. Wenn Sie das Paket an einem anderen Ort verstecken möchten, codieren Sie den Hinweis mit Hilfe des Codes und notieren es auf dem beiliegenden Blanko-Poster unten rechts mit dem beiliegenden UV-Marker.

V V O E E L F
N F V

Druckvorlage Labyrinth:

Wenn man den Weg vom Start (mittlerer Weg) auf der linken Seite zum Ausgang auf der rechten Seite entlangfährt, kommt man an Buchstaben vorbei. Zusammengesetzt ergibt sich die Lösung: DRITTEZAHLEINS



Sie benötigen ein Blankolabyrinth? Labyrinth stehen hier kostenlos zum Download zur Verfügung: http://de.hellokids.com/r_280/kostenlose-spiele/labyrinth-zum-ausdrucken

Zahlenreihe zum Einlegen in eines der Fächer im blauen Etui. Der Satz „Die Lösung ist der Anfang“ wird mit ausgedruckt:

Die Lösung ist der Anfang:
2 8 4 16 ? 32 16 64

Lösung: 8 (ist die erste Zahl des Schlosses der Schatztruhe)
Immer abwechseln $\times 4$, $:2$, $\times 4$, $:2$, ...

Morsealphabet:

Dieses Morsealphabet finden Sie als laminierte weiße Karte im Paket. Wenn sie gegen das Licht gehalten wird, kann man das Alphabet gut erkennen.

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

Unter der Geldkassette klebt ein kleiner Zettel mit dem Aufdruck:

· · · _ _ / · · _ · · · / _ · · · _ ·

Es bedeutet neun/eins/neun. Mit dieser Kombination lässt sich die Kassette öffnen.

Herstellung „Rubbellose“:

Sie brauchen:

Acrylfarbe (dunkle Farbe oder silber)

Spülmittel

Bucheinbandfolie/ Klebefilm

Pinsel

Mischen Sie die Acrylfarbe mit dem Spülmittel im Verhältnis 1/3 Spülmittel und 2/3 Acryl.

Drucken Sie die Tabelle aus und bekleben Sie die Textseite mit Folie. Zerschneiden Sie die foliierte Tabelle in einzelne kleine Zellen und bepinseln die Lose satt mit der Acryl-Spülmittelmischung.

Lassen Sie die Lose über Nacht trocknen. Fertigen Sie ggf. vorab Rubbellose zum Testen an, da das Ergebnis je nach Acrylfarbe variieren kann.

2=2	Niete	Niete	Niete
Niete	Niete	Niete	Niete

Druckvorlage für den Text an dem Paket im WC-Bereich:

Wenn du schon so viel Zeit in der Bibliothek verbringst, solltest du dieses Buch schnell finden:

.....

Das kann doch nicht so schwer sein? Die Lösung hat Gewicht. Aber runde das Ergebnis auf den nächsten Zehner auf

Anleitung Einstellung Zahlencode Schloss am blauen Etui:

Nur das Schloss, welches mit dem Gewicht eines von Ihnen gewählten Buches codiert wird, muss eingestellt werden. Es ist mit einem Fragezeichen auf der Rückseite markiert. Alle anderen Schlösser sind laut Spielplan eingestellt.

Das Schloss ist so eingestellt, dass Sie es mit der Kombination 000 öffnen können. Sie müssen das Schloss mit einem eigenen Code, dem Gewicht eines von Ihnen ausgewählten Buches entsprechend, sichern. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Das mit 000 geöffnete Schloss mit der Öffnung nach links halten und den schwarzen Knopf am Boden nach oben drücken (z.B. mit einer Bleistiftspitze oder Scherenspitze) und halten.
2. Den durch Auswiegen des gewünschten Buches ermittelten Code durch Drehen auf die entsprechende Position einstellen.
3. Den Knopf loslassen. Das Schloss kann nun geöffnet werden.
4. Das Schloss verschließen und den Code durch Verdrehen der Zahlen verbergen.



„Zahlenschloss BZ Nds“ by „Büchereizentrale Niedersachsen“ is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

Zahlenkombinationen Schlösser und Geldkassette:

Schloss	Kombination	Rätsel	Ort
Zahlenschloss (Farbige Punkte)	2-3-1	Anzahl Filzstifte einer Farbe = Zahl entsprechender Farbe auf Schloss	blaues Etui auf dem Anfangstisch
Zahlenschloss	Bitte notieren	Aufgerundetes Gewicht eines von der Bibliothek gewählten Buches	blaues Etui auf dem Anfangstisch
Zahlenschloss	8-2-1	Diverse im Laufe des Spieles	an der kleinen Schatztruhe im Sand
Geldkassette	9-1-9	Morsealphabet	im Pappkarton im stillen Ort versteckt
silbernes Schloss	Schlüssel	versteckt in Dekodose o.ä.	an der Schere, im blauen Etui