

# Spielanleitung



## *Ihr braucht:*

- ausgedruckt: Bastelvorlage „Der kaputte Buchstabe“, Bastelbogen „Das Kaleidozykel“ sowie den Lageplan
- Schere
- Klebestift, flüssiger Kleber oder Klebefilm
- Papier und Stift

Ihr könnt das Spiel entweder analog mit einer Spielleitung oder digital mit einem Programm spielen.

## *Analoges Spiel:*

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, bestimmt ihr eine:n Spielleiter:in. Diese:r liest sich die „Anleitung für die Spielleitung“ durch und bewahrt alle Rätselseiten, Hinweise und Lösungen auf, bis sie für das Spiel relevant sind. Die Rätsel sind nicht in der richtigen Reihenfolge angeordnet. Wenn ein Rätsel richtig gelöst wird, erhaltet ihr die Seiten des nächsten Rätsels von eurem/eurer Spielleiter:in. Auf den Lösungsseiten ist zusätzlich vermerkt, mit welcher Rätselseite es weitergeht. Für Notizen könnt ihr Papier und Stift verwenden, weitere Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Alle Aufgaben lassen sich ohne Taschenrechner lösen. Kommt ihr bei einem Rätsel nicht weiter, gibt es zwei Hinweise. Nehmt diese Möglichkeit nur in Anspruch, wenn es wirklich nicht mehr weiter geht. Ansonsten sind nur eure Köpfe gefragt. Die ersten Seiten, die ihr braucht, haben die Nummern 37 und 2. Viel Spaß beim Spielen!

## *Digitales Spiel:*

Ladet euch auf der Website der hochschule 21 das PC-Programm für das Escape Game herunter (Mindestanforderungen Windows 7) und öffnet es. Alle weiteren Rätselseiten werden euch im Programm zum richtigen Zeitpunkt angezeigt. Um zum nächsten Rätsel zu kommen, gebt ihr eure Antwort in dem jeweiligen Eingabefeld ein. Ist diese richtig, gelangt ihr zum nächsten Rätsel. Kommt ihr bei einem Rätsel nicht weiter, könnt ihr euch Hilfe über die Hinweis-Buttons holen. Nehmt diese Möglichkeit nur in Anspruch, wenn es wirklich nicht mehr weiter geht. Sollten diese euch nicht zum richtigen Ergebnis bringen, könnt ihr euch über einen weiteren Button die Lösung anschauen. Nehmt für Notizen Papier und Stift zur Hand, weitere Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Alle Aufgaben lassen sich ohne Taschenrechner lösen. Ansonsten sind nur eure Köpfe gefragt. Viel Spaß beim Spielen!



## Anleitung für die Spielleitung

Die Spielleitung macht vor Spielbeginn einige Vorbereitungen: Als Spielleiter:in druckst du alle Rätselseiten, den Lageplan, alle Hinweise, alle Lösungen sowie alle Bastelvorlagen aus und sortierst diese. Du kannst die Hinweise und Lösungen zu den jeweiligen Rätseln auch in Umschläge packen. Zumindest solltest du die Hinweise und Lösungen separiert von den Rätseln und weiteren Unterlagen aufbewahren, um zu vermeiden, dass die Spielenden diese vorzeitig anschauen können. So bleibt der Spielspaß erhalten. Die folgende Liste zeigt dir alle Rätsel mit (Seiten-)Nummern und dessen Lösungen.

Rätsel-Nr.	Seiten-Nr. für Spielende	Rätselname	Rätsel-Ziel	Ort	Lösung
	37	Einleitung	/	Foyer	
1	2	Der kaputte Buchstabe	Buchstabe T legen, um richtigen Schlüsselkasten zu wählen	Bauversuchshalle	Buchstabe T
2	31	Die Zahlenfolge	Zahlen an den Schnittkanten des Ts in richtige Reihenfolge bringen	Bauversuchshalle	gesuchte Zahl: 33, vollständige Zahlenfolge: 13, 17, 21, 25, 29, 33
3	3	Rückwärtsrechnung	Raumnummer der Cafeteria herausfinden	Bauversuchshalle	Raum-Nr. 315
4	23	Das vertrackte Dach	Rätsellösung verrät Geldbeträge der zwei Mensakarten	Flur beim Automaten	Karte 1: 18 €, Karte 2: 6 €

Rätsel-Nr.	Seiten-Nr. für Spielende	Rätselname	Rätsel-Ziel	Ort	Lösung
5	7	Die Mensarechnung	Nach der Bezahlung des Essens wird der Ort des Generalschlüssels bekannt	Cafeteria	mehrere Möglichkeiten, die 24 € müssen vollständig ausgegeben werden, Vorgabe: mind. 5 Mittagessen kaufen
6	11	Das magische Quadrat	Spieler kommen an Generalschlüssel	Cafeteria	1. Zeile: 2, 7, 6; 2. Zeile: 9, 5, 1; 3. Zeile: 4, 3, 8
7	69	Der verzwickte PIN-Code	Richtige Zahlenabfolge finden, um die Küchentür zu öffnen	Cafeteria, Küche	zu tippende Zahlenfolge: 618753294
8	17	Kaleidozykel	Spieler können Zwischentür zum Ausgang passieren	Foyer	gesuchte Zahlen: 6, 6, 3
	41	Epilog	/	Foyer	