

# ESCAPE ROOM™

## DAS SPIEL 2

### SPIELREGELN

Seid ihr bereit für 5 Abenteuer, die euch alles abverlangen werden? Bei **Escape Room Das Spiel** spielt ihr gemeinsam und versucht wie in einem der vielen Escape Rooms weltweit innerhalb einer Stunde zu entkommen. Ihr werdet aus einem Keller ausbrechen, einen Zug im Wilden Westen zum Stoppen bringen, eine wertvolle Skulptur stehlen, Alice im Wunderland besuchen und eine andere Dimension erforschen. Für jedes dieser Abenteuer stehen euch nur 60 Minuten zur Verfügung. Nur durch gute Kommunikation, Einfallsreichtum, Kreativität und Logik habt ihr eine Chance. Arbeitet zusammen, um rechtzeitig zu entkommen!

Los geht 's!

Chrono Decoder



Schlüssel



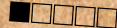
Hinweiskarten und Hinweisdecoder



### Inhalt:

- Chrono Decoder
- 16 Schlüssel
- 8 Hinweiskarten pro Abenteuer (bzw. 2 bei The Basement)
- Hinweisdecoder
- 5 Abenteuer

The Basement (15 Min.)



1. Wild West Express



2. The Break-In



3. Alice In Wonderland



4. Another Dimension



Abenteuer



- Einführungsabenteuer

## 1. SPIELVORBEREITUNG

Legt drei frische 1,5V R6 Batterien in den Chrono Decoder ein und deponiert die 16 Schlüssel neben ihn.

Entscheidet euch für ein Abenteuer und legt die dazupassenden Umschläge bereit. Spielt die Abenteuer in der folgenden Reihenfolge: The Basement (15-Minuten Tutorial), Wild West Express, The Break-In, Alice in Wonderland, Another Dimension.

Legt den Hinweisdecoder bereit und legt die Hinweiskarten des gewählten Abenteuers verdeckt neben den Chrono Decoder (bei The Basement findet ihr die Hinweiskarten im Umschlag).

Schaltet den Chrono Decoder auf der Unterseite an. Die Zeit auf der Zeitanzeige beginnt erst zu laufen, wenn ihr den START-Knopf betätigt.

Wenn ihr The Basement spielt, müsst ihr zuerst den Chrono Decoder auf einen 15-Minuten-Timer umstellen. Haltet dafür den START-Knopf etwa 3 Sekunden gedrückt.

Legt Papier und Stift bereit, damit ihr euch Notizen machen könnt.

Schaut euch vor jedem Abenteuer die Details auf den Schlüsseln und auf dem Chrono Decoder genau an. Das kann euch später kostbare Zeit sparen!

## 2. SPIELZIEL

Jedes Abenteuer (bis auf The Basement) besteht aus drei Teilen und stellt euch besondere Aufgaben. Um einen Teil abzuschließen, müsst ihr einen Code finden, der aus vier Schlüsseln besteht, und diesen in den Chrono Decoder eingeben. Habt ihr alle drei Codes mit Hilfe der Schlüssel innerhalb von 60 Minuten richtig eingegeben, habt ihr das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen und gewonnen!

## 3. WEB-APP UND WEBSITE

Um thematische Hintergrundmusik zum jeweiligen Abenteuer auf eurem Smartphone abzuspielen, geht zur Web-App [app.escaperoomthegame.com](http://app.escaperoomthegame.com). Über die Web-App gelangt ihr auch zur Website [www.escaperoomthegame.com](http://www.escaperoomthegame.com), wo ihr Einführungstexte zu den Abenteuern, Lösungen, Downloads zu den verbrauchten Materialien und FAQs findet.

## 4. SPIELABLAUF

Sobald ihr alle bereit seid, nehmt ihr den Umschlag zu Teil 1 des Abenteuers, das ihr spielt, und lest den Einführungstext in Ruhe vor. Danach dürft ihr den Umschlag öffnen. Vergewissert euch, dass alles enthalten ist, was auf dem Umschlag steht. Drückt dann den START-Knopf auf dem Chrono Decoder. Nun beginnt die Zeitanzeige herunterzuzählen. Ihr habt genau 60 Minuten Zeit, um die Codes zu finden!



Schaut euch **alle Komponenten** genau an (und vergesst dabei nicht die Rückseiten!). Sucht nach Informationen, Codes, Rätseln und sonstigen mysteriösen Zeichen. Arbeitet zusammen, um die Logik hinter den Aufgaben zu verstehen. Vergesst nicht: Ihr sucht immer einen vierstelligen Code. Wenn ihr also z.B. vier Aufgaben findet, ist es gut möglich, dass jede dieser Aufgaben für ein Rätsel steht. Achtet immer auf den Auftrag, der euch auf dem Umschlag gegeben wurde. Auch er kann wertvolle Hinweise enthalten. Sobald ihr den ersten der drei Codes gefunden habt, müsst ihr die vier richtigen Schlüssel in den Chrono Decoder stecken (siehe 5. SCHLÜSSEL). Ist der Code korrekt, so hört ihr eine Fanfare und dürft nun den Umschlag zu Teil 2 nehmen. (Die Komponenten von Teil 1 gehören noch zum Spiel, möglicherweise benötigt ihr sie noch, legt sie also nicht ganz weg.) Lest nun wie gewohnt den Text auf dem Umschlag vor und nehmt dann alle Komponenten heraus. In Teil 2 fahrt ihr genauso fort wie in Teil 1: Ihr sucht wieder einen vierstelligen Code. Habt ihr diesen richtig eingegeben, dürft ihr den letzten Umschlag nehmen, den Text vorlesen, und die Komponenten aus dem Umschlag nehmen. Sobald ihr den dritten Code richtig eingegeben habt, werdet ihr eine Siegesmusik hören und der Countdown wird stoppen. Auf allen Umschlägen findet ihr eine kurze Information, wann ihr sie öffnen dürft. Öffnet einen Teil niemals, wenn ihr die Bedingungen dafür noch nicht erfüllt habt!

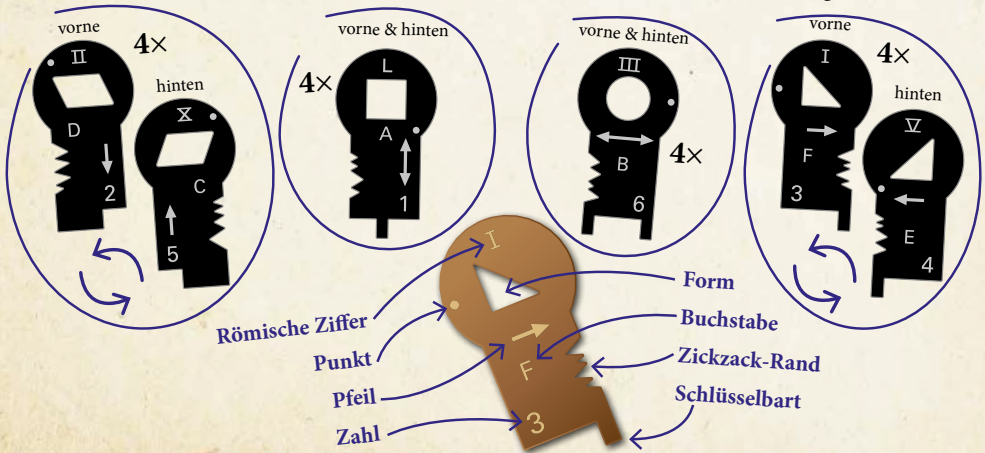
Manche Komponenten müsst ihr beschriften, sie falten oder auf „kreative“ Art und Weise verwenden. Ihr erkennt sie am Druckersymbol. Ihr könnt sie nach dem Abenteuer von der Homepage herunterladen und ausdrucken.



## 5. SCHLÜSSEL

Das Spiel enthält 16 Schlüssel – vier verschiedene Schlüssel mit sechs verschiedenen Seiten. Acht Schlüssel (die mit einem Kreis bzw. einem Quadrat) haben die gleiche Vorder- und Rückseite, während die anderen Schlüssel (mit einem Dreieck bzw. Parallelogramm) hinten und vorne unterschiedlich sind.

Auf jedem Schlüssel seht ihr verschiedene Merkmale wie Zahlen, Pfeile, Punkte und Buchstaben. Die Codes bestehen aus manchen dieser Merkmale und werden mit Hilfe der Schlüssel gesteckt. Stimmen zwei Schlüssel in einem Merkmal überein, so stimmen sie in allen Merkmalen überein und es ist egal, welchen der beiden Schlüssel ihr in den Chrono Decoder steckt. Da es jeden Schlüssel vier Mal gibt, können Merkmale auch doppelt vorkommen. Schaut euch die Schlüssel vor Beginn des Abenteuers genau an!

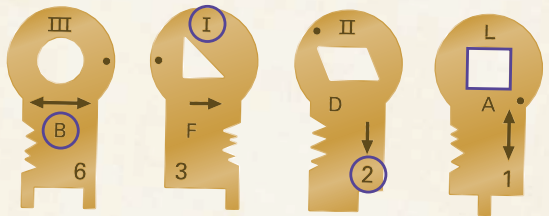


## CODE EINGEBEN

Wenn ihr denkt, den korrekten Code zu wissen, müsst ihr die vier richtigen Schlüssel von links nach rechts in den Chrono Decoder stecken. Ist der Code falsch, hört ihr ein Fehlschlagsignal und verliert eine Minute eurer Zeit. Versucht es nochmal mit einem anderen Code! Ihr könnt erst zum nächsten Teil des Abenteuers gelangen, wenn ihr den richtigen Code eingegeben habt. Ist der Code richtig, hört ihr eine Fanfare und dürft zum nächsten Teil übergehen. Entfernt dann die Schlüssel aus dem Chrono Decoder.



**Beispiel:** Wenn ihr denkt, dass der korrekte Code **B I 2 ■** lautet, müsst ihr die folgenden Schlüssel (in dieser Reihenfolge!) in den Chrono Decoder stecken:

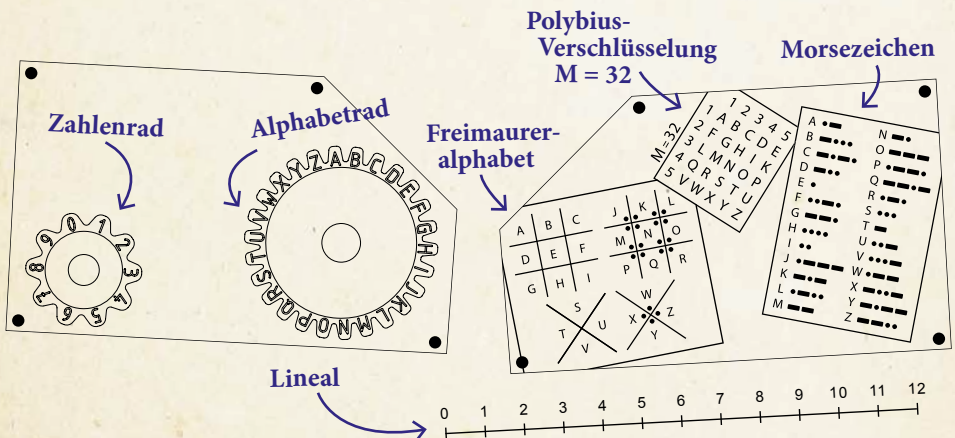


## 6. CHRONO DECODER

In den Abenteuern stoßt ihr immer wieder auf die Bezeichnung ER. Das bedeutet, dass ihr die Inschriften auf dem Chrono Decoder verwenden müsst.

# ER

Auf diesem findet ihr mehrere Decodierungssysteme (siehe Abbildung). Die Inschriften benötigt ihr nur, wenn ihr das ER-Symbol seht. Schaut euch die Inschriften vor Beginn des Abenteuers genau an!





## 7. HINWEISKARTEN

Für jedes Abenteuer gibt es Hinweiskarten. Der Chrono Decoder wird euch in regelmäßigen Abständen durch ein akustisches Signal mitteilen, dass ihr eine Hinweiskarte nehmen dürft, das erste Mal nach 5 Minuten. Nehmt dazu die Hinweiskarte und legt sie in den Hinweisdecoder. **Lest den ganzen Hinweis genau durch!** Er schickt euch auf den richtigen Weg, wenn ihr feststeckt.

Es kann passieren, dass ihr in einem Teil komplett hängen bleibt – das ist aber nicht schlimm! Auf zwei der Hinweiskarten seht ihr auf der Rückseite den richtigen Code des vorherigen Teils, indem ihr die Karte in den Hinweisdecoder steckt. Gebt den Code ein, um sofort zum nächsten Teil des Abenteuers zu kommen und nicht zu viel Zeit zu verlieren!



HINWEISKARTE



HINWEISDECODER

- (A) Die Zahl gibt an, in welcher Reihenfolge ihr die Hinweiskarten nehmen dürft.
- (B) Nehmt diese Hinweiskarte nur, wenn diese Zeit auf der Zeitanzeige schon unterschritten ist.
- (C) Jede Hinweiskarte gehört zu einem bestimmten Teil. Seht sie euch nur an, wenn ihr schon in diesem Teil seid!
- (D) Wenn ihr noch im vorherigen Teil seid, könnt ihr den Code eingeben um sofort zum nächsten Teil zu kommen.

## 8. DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn ihr die drei richtigen Codes innerhalb von 60 Minuten den Chrono Decoder eingegeben habt, hört ihr eine Fanfare und habt das Abenteuer gemeistert! Ihr habt gewonnen!

Wurden nicht alle drei Codes in 60 Minuten eingegeben, habt ihr leider verloren. Das ist aber nicht so schlimm! Der Chrono Decoder zählt dann aufwärts und ihr könnt weiterhin versuchen, die richtigen Codes einzugeben. Er wird stoppen, wenn der dritte korrekte Code eingegeben wurde.

## 9. NACH DEM SPIEL

Auf [www.escaperoomthegame.com](http://www.escaperoomthegame.com) findet ihr die Komplettlösungen inklusive aller Codes und Hinweise. Mit ihnen könnt ihr eure Abenteuer Revue passieren lassen. Außerdem könnt ihr die Komponenten mit Druckersymbol von der Homepage herunterladen und ausdrucken, damit eine andere Gruppe das Abenteuer auch spielen kann. Habt ihr alle Abenteuer gespielt? Dann warten noch viele spannende Stunden mit den Erweiterungsabenteuern auf euch!

## 10. TIPPS FÜR DIE ERFOLGREICHE FLUCHT

- TIPP 1:** Reden, reden, reden! Kommunikation ist der Schlüssel zum Erfolg! Manchmal sind die dümmsten Ideen die richtigen...
- TIPP 2:** Vergesst nicht, dass ihr Komponenten mit Druckersymbol beschriften und falten dürft.
- TIPP 3:** Macht euch Notizen. Möglicherweise könnt ihr daraus Zusammenhänge erkennen.
- TIPP 4:** Nicht vergessen: Ihr sucht immer nach einem vierstelligen Code.
- TIPP 5:** Ihr dürft Hilfsmittel wie Rechner, Handys und Taschenlampen verwenden. Alles, was euch helfen könnte, ist erlaubt!
- TIPP 6:** Schaut euch vor dem Spiel die Merkmale auf den Schlüsseln und dem Chrono Decoder nochmal genau an.
- TIPP 7:** Vergesst nicht, dass ihr in Teil 2 bzw. Teil 3 des Abenteuers auch auf Komponenten von Umschlag 1 bzw. Umschlag 2 zurückgreifen dürft!
- TIPP 8:** Es kann passieren, dass ihr frustriert werdet, doch das gehört zu einem Escape Room! Findet zurück auf den richtigen Weg, z.B. indem ihr die Hinweise nochmal durchgeht. Schaut euch alles nochmal genau an.
- TIPP 9:** Gebt niemals auf! Glaubt an euch! Kommuniziert viel und schaut euch alles genau an! Ihr könnt es schaffen!

MADE IN CHINA

Art. Nr.: 60 610 1891

Spielidee und Konzept: White Castle Games & Markus Müller  
Illustration *Wild West Express* und *The Break-In*: Fiore GmbH  
Illustration *Alice in Wonderland* und *Another Dimension*: Christian Opperer  
Entwicklung: Team Identity Games  
Redaktion: Markus Müller & Andrea Hofbeck



Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth, Germany  
[noris-spiele.de](http://noris-spiele.de), [service.noris-spiele.de](http://service.noris-spiele.de)  
Simba Toys Austria  
Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien  
Simba/Dickie (Switzerland) AG  
Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon

©2020, Identity Games International BV,  
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, NL  
[www.identitygames.com](http://www.identitygames.com)

