

Escape-Game

Schatz in der Dunkelheit

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

- I. Kapitel 1 Eine seltsame Truhe
- II. Kapitel 2 Botschaft der Vergangenheit
- III. Kapitel 3 Richtung Eisenberg
- IV. Kapitel 4 Eine weitere Hürde
- V. Kapitel 5 Die Schürfstelle
- VI. Kapitel 6 Das Refugium
- VII. Kapitel 7 Weiter ins Dunkel hinab!
- VIII. Kapitel 8 Der Schatz

Information und Kontakt:
Landkreis Waldeck-Frankenberg
Fachdienst Sport und Jugendarbeit
Südring 2 - 34497 Korbach
Tel.: 05631 954 – 563
Fax: 05631 954 - 95636
www.landkreis-waldeck-frankenberg.de
E-Mail: jugendarbeit@lkwafkb.de

Vorwort

Herzlich Willkommen zum zweiten Escape - Game des Landkreis Waldeck-Frankenberg!

Dieses Spiel führt euch im Laufe der Geschichte an Orte, die schon lange in Dunkelheit liegen. Nun werden diese Bereiche endlich wieder mit Licht gefüllt- vorausgesetzt ihr schafft es soweit! Es gibt viele Geheimnisse zu ergründen und knifflige Rätsel zu lösen.

Bevor ihr anfangt zu spielen hier noch ein paar Tipps:

- Druckt das Spiel unbedingt aus: Ihr müsst bei den Rätseln flexibel in der Handhabung sein, sonst funktioniert es nicht.
- Sucht euch einen Spielleiter aus: Wenn ihr das Spiel ausgedruckt habt, übergebt ihr alle Seiten euren ausgesuchten Spielleiter. Der Spielleiter führt euch durch das Spiel indem er - und nur er-euch das Drehbuch vorliest und euch die jeweiligen Rätsel stellt und aushändigt. (Beachtet das, da im laufenden Text die Lösungen zu finden sind.) Solltet ihr Hilfe benötigen, könnt ihr euren Spielleiter nach Hinweisen fragen. Wenn ihr die Lösung gefunden habt, prüft der Spielleiter diese auf Richtigkeit. Danach kann die Geschichte weitergehen.
- Ihr könnt entscheiden ob ihr eine Stoppuhr stellen oder ganz ohne Zeitdruck rätseln wollt
- Haltet Stift und Blatt bereit, um euch Notizen zu machen. Für manche Rätsel werden außerdem andere alltägliche Gegenstände gebraucht.

Wir bedanken uns für Eure Aufmerksamkeit! Jetzt könnt ihr loslegen! Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen, Raten und Rätseln und hoffentlich eine spannende Zeit!

Über eine Rückmeldung würden wir uns sehr freuen!

Euer Landkreis Waldeck-Frankenberg

I. Kapitel 1 Eine seltsame Truhe

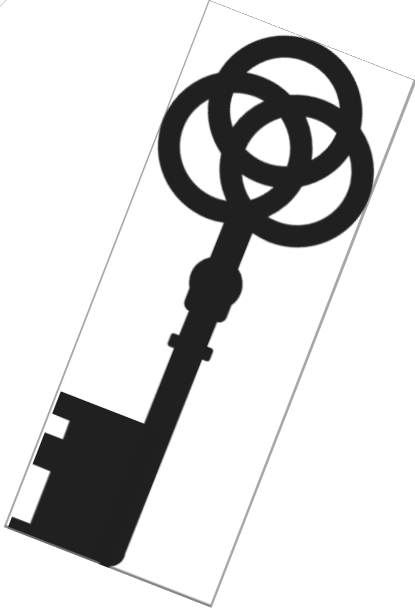
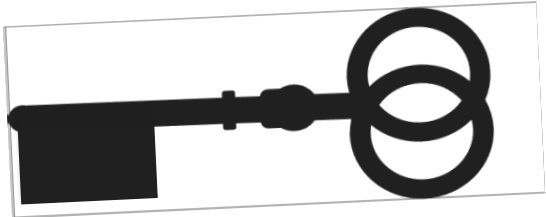
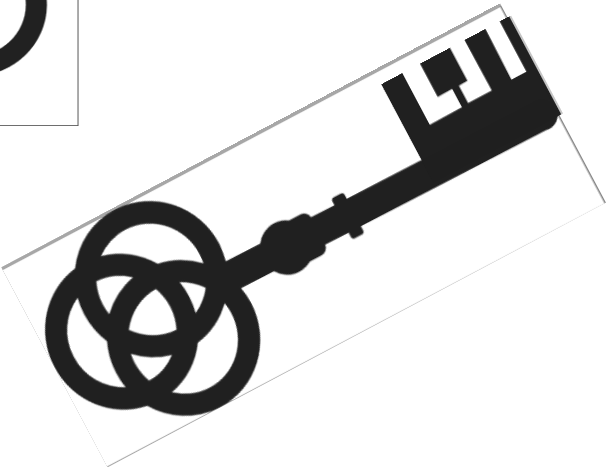
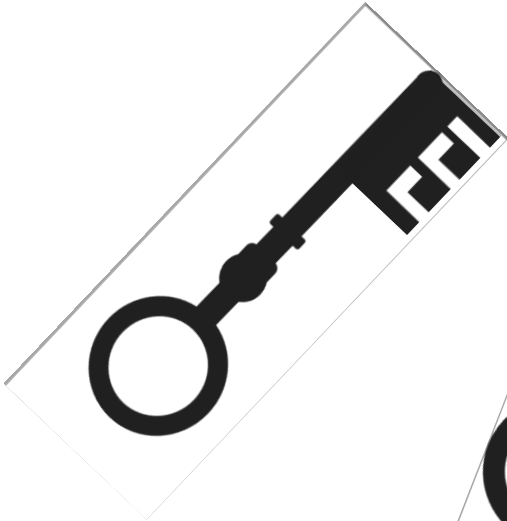
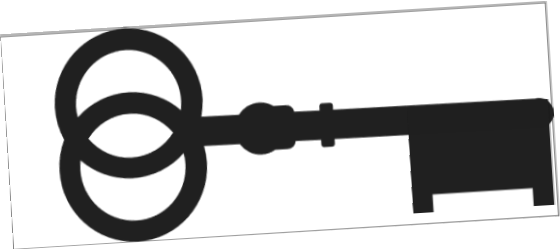
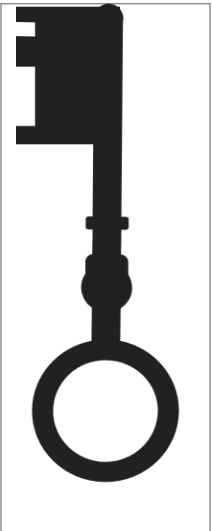
Dieses Abenteuer beginnt an einem sonnigen Tag an einem Wochenende. Der Flohmarkt hat geöffnet und ihr beschließt als Freunde oder Familie dort hinzugehen.

Als ihr auf dem Flohmarkt angekommen seid, lauft ihr einige Zeit durch die Gänge und seht euch die verschiedenen Stände an. Ihr werdet alle fündig und kauft etwas. Nach einiger Zeit sind eure Taschen ordentlich und ziemlich schwer gefüllt. Ihr überlegt gerade, einen Einkaufswagen vom nahen Supermarkt zu holen, um eure Einkäufe nicht schleppen zu müssen, als euch ein Stand auffällt, an dem nur eine große staubige Truhe steht. Der Besitzer winkt euch zu sich. „Kommt ruhig näher. Ich habe ein besonderes Angebot für euch.“, flüstert er euch verschwörerisch zu. Ihr tretet gespannt näher. „Ich möchte die Truhe gerne loswerden. Ich bekomme sie einfach nicht auf. Ihr müsst ein Rätsel lösen, um an die Gegenstände in der Truhe zu kommen. Ich selbst habe keine Ahnung, was in dieser Truhe ist und möchte sie auch nicht weiter besitzen, deswegen steht es euch frei, alles zu behalten, was ihr findet. Zu der Truhe gehören diese sechs Schlüssel. Keine Ahnung wofür die sind. Die Truhe hat sechs Schlösser, aber die Schlüssel wollen irgendwie nicht passen. Vielleicht haben die Schlüssel etwas mit dem Zahlenschloss zu tun, welches vorne dranhängt.“ Ihr seid interessiert und kommt ins Geschäft. Der Besitzer händigt euch die sechs Schlüssel aus und verlässt dann schnellen Schrittes den Flohmarkt. Ihr scharft euch um die Truhe und fangt an die Truhe und das Zahlenschloss zu untersuchen. Ihr könnt es nicht abwarten und probiert an Ort und Stelle das Zahlenschloss zu öffnen.

Ihr wendet euch nun den Schlüsseln und dem Zahlenschloss zu.

Der Spielleiter übergibt euch nun das 1. Rätsel, das Blatt mit den Schlüsseln. Findet eine Möglichkeit das Zahlenschloss zu öffnen. Braucht ihr Hilfe, fragt den Spielleiter nach Hinweisen.

Bitte Ausschneiden



Hinweise Rätsel 1

Rätsel 1 Hinweis 1

Findet ihr nicht, dass einige Schlüssel Gemeinsamkeiten vorweisen?

Rätsel 1 Hinweis 2

Die Schlüssel haben verschiedene Griffe. Manche haben aber Gemeinsamkeiten. Gemeinsamkeiten verbinden sagt man doch, oder?

Rätsel 1 Hinweis 3

Haltet mal die passenden Schlüssel aneinander. Sind da Zahlen zu erkennen?

Rätsel 1 Lösung

Das Schloss öffnet sich mit der Kombination 915.

II.

Kapitel 2 Botschaft der Vergangenheit

Das Schloss öffnet sich mit der Kombination 915 mit Leichtigkeit.

Als ihr die Truhe öffnet, seht ihr, dass die Truhe randvoll mit Plunder gefüllt ist. „Holt mal jemand den Einkaufswagen?“ fragt ihr. Jemand von euch holt schnell den Einkaufswagen. Ihr fangt an den Inhalt der Truhe in den Einkaufswagen zu legen. Es befindet sich in der Truhe lauter altes Zeug, wie Besteck, Kerzenständer, alte Kleidung und Porzellan, aber bisher habt ihr findet nichts Wertvolles gefunden. Als ihr die Truhe bis auf den letzten Gegenstand ausgeräumt habt, findet ihr, auf dem Boden der Truhe liegend, einen alten vergilbten Brief. Ihr klaubt den Brief vom Boden auf und steckt ihn in eure Taschen. Ihr nehmt eure Taschen aus dem Einkaufswagen und lasst ihn und samt dem Plunder beim Stand stehen. Die Truhe lasst ihr auch da.

Ihr verlasst mit euren Eroberungen den Flohmarkt und geht zurück nach Hause. Als ihr zu Hause angekommen seid und eure Einkäufe verstaut sind, wendet ihr euch dem Brief zu. Dieser ist so alt wie die Truhe und eine dicke Staubschicht liegt auf dem Brief. Ihr pustet sie weg und lest den Brief.

An den Finder dieses Briefes,

ich habe euch etwas zu berichten. Zum Zeitpunkt, an dem ich diesen Brief schreibe, habe ich nicht mehr genug Kraft und Mumm in den Knochen, um mir zu holen was versteckt liegt. Meinen Schatz möchte ich somit an den Finder dieses Briefes vermachen. Das heißt... wenn ihr, werter Leser, Manns genug seid, meine Rätsel und Sicherheitsvorkehrungen zu lösen und zu überwinden. Steigt hinab. Ins Dunkel hinab.

Ich hatte ein gutes Leben.

Archibald der Schatzfinder

Der Brief weckt in euch ein nie gekanntes Verlangen. Ihr wollt diesen Schatz unbedingt finden. Aber ihr wisst noch nicht wo ihr den Schatz finden könnt. Der Brief hat definitiv einige Eigenheiten, welche euch über geheime Nachrichten im Brief nachdenken lassen. Ihr macht euch an die Entschlüsselung des Briefes. Der Spielleiter händigt euch das 2. Rätsel auf der nächsten Seite aus.

Verehrte Finder dieses Briefes ich habe euch etwas zu Verkünden. Zum Zeitpunkt, an dem ich diesen Brief schreibe, habe ich nicht mehr genug Kraft und Mumm in den Knochen, um zu holen was versteckt liegt. Meinen Schatz möchte ich somit an den Finder dieses Briefes vermachen. Das heißt... wenn Ihr, werter Leser, Manns genug seid, meine Rätsel und Sicherheitsvorkehrungen zu lösen und zu überwinden. Steigt hinab. Ins Dunkel hinab.

Ich hatte ein gutes Leben.

Archibald der Schatzfinder

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

Hinweise Rätsel 2

Rätsel 2 Hinweis 1

Das umgedrehte Alphabet soll euch eine Hilfe sein. Die Frage ist jetzt nur, welche Buchstaben ihr mit diesem "Schlüssel" entschlüsseln sollt. Schaut euch den Brief also nochmal genau an und sucht Unregelmäßigkeiten.

Rätsel 2 Hinweis 2

Einige Buchstaben im Brief wurden mit einer Besonderheit geschrieben. Das sind die Buchstaben, welche Ihr sucht.

Rätsel 2 Hinweis 3

Nehmt nun die Alphabete und wendet diese auf eure Buchstaben an. Zu jedem Buchstaben gehört im unteren Alphabet ein anderer Buchstabe.

Rätsel 2 Lösung

Der Brief weist euch den Weg zur Eisenbergmine.

III.

Kapitel 3 Richtung Eisenberg

Ihr habt nun herausgefunden, dass der Schatz im Eisenberg schlummert. Ihr packt euch Taschenlampen und Batterien ein, steigt in euer Auto und begeben euch nach Goldhausen, wo die Eisenbergmine liegt. Corona lies auch Goldhausen nicht in Ruhe. Die Stadt ist ziemlich leergefegt und ihr kommt schnell zur Mine. Das Tor zur Mine ist verrammelt und ihr wollt schon aufgeben, als ihr neben dem Tor eine Brechstange findet. Ihr brecht mit einiger Mühe das Tor auf und betretet die Mine. In der Mine ist es stockdunkel, nur das Licht vom Eingang erhellt den Weg ein paar Meter. Gut, dass ihr an Taschenlampen gedacht habt. Ihr schaltet eure Taschenlampen an und geht vorsichtig und an einander gedrängt in den ersten Stollen. Der Eingang hinter euch wird immer kleiner und verschwindet irgendwann ganz. In euch breitet sich ein mulmiges Gefühl aus. Der erste Stollen führt euch tief in den Berg. Ihr seid mehr als eine halbe Stunde gerade ausgegangen, als sich der Weg gabelt. Ihr könnt entweder links oder rechts weitergehen. Ihr müsst jetzt wählen welchen Weg ihr weitergehen wollt.

Der Spielleiter gibt euch jetzt einen Ausdruck des Wegweisers in der Mine. Ihr müsst nun entschlüsseln welchen Weg ihr nehmt.

Besondere Stellen



Zentrum



Hinweise Rätsel 3

Rätsel 3 Hinweis 1

Die Worte scheinen auf den ersten Blick keinen Sinn zu ergeben. Aber mit einem Gegenstand den jeder von euch täglich benutzt könnt Ihr das Rätsel lösen.

Rätsel 3 Hinweis 2

Habt Ihr den Gegenstand gefunden? Haltet diesen Gegenstand in der richtigen Position und ihr erkennt die Lösung des Rätsels.

Rätsel 3 Hinweis 3

Der Gegenstand ist ein Spiegel.

Rätsel 3 Lösung

Links geht es zu den Arbeitsplätzen der Minenarbeiter.

IV.

Kapitel 4 Eine weitere Hürde

Ihr wendet euch nach links und geht in Richtung der Schürfstelle. Ihr seid noch gar nicht weit gegangen als ihr nach ein paar Biegungen ein Tor findet, dass an einen passwortgeschützten PC angeschlossen ist. Neben dem PC steht ein großer Metallschrank. Ihr zieht die Türen des Schrank auf. Mehrere Lochkarten, mit dem Namen des jeweiligen Mitarbeiters hängen in dem Schrank. Ihr sucht eine Lochkarte mit dem Namen Archibald. Ein Wunder, dass die Karte noch existiert. Archibald arbeitete bis zu seinem letzten Tag im Hauptschacht der Mine. Der Lochkartenschrank wurde offensichtlich nie aussortiert. Die Lochkarten wurden scheinbar fortwährend aktualisiert und auf dem neuesten Stand gehalten. Ihr nehmt Archibalds Lochkarte aus dem Schrank und geht zur Stempelmaschine. Ihr steckt die Karte in die Stempelmaschine und sie wird gestempelt. Als ihr die Karte aus der Stempelmaschine, zieht macht ihr große Augen. Es steht weder ein Datum noch die Uhrzeit da. Alles was man sehen kann, sind Punkte und Striche. Ihr schaut euch ratlos an. Der Spielleiter übergibt euch jetzt das 4. Rätsel.

Was können die Striche und Punkte nur wohl bedeuten?

Archibald Mustermann

Hauptschacht

— — . . . — .

— — . . — . . — — —

.

. — . . — — — — . —

... . . — . —

Hinweise Rätsel 4

Rätsel 4 Hinweis 1

Wie hat man früher ein Telegraph hin und her geschickt?

Rätsel 4 Hinweis 2

Vor euch liegt ein Morsecode. Einen Morsecodeschlüssel könnt ihr euch im Internet raussuchen.

Rätsel 4 Lösung

Das Passwort für den PC lautet: **Tiefer graben lohnt sich.**

V.

















Kapitel 5 Die Schürfstelle

Ihr könnt das Tor öffnen und geht in einen weiteren vor euch liegenden Stollen. Ihr kommt an einigen Toren vorbei, die mit Steinen gefüllt sind. Ihr geht an mehreren abzweigenden Gängen vorbei, aber ihr haltet euch im Hauptstollen, da ihr wisst das Archibald in diesem gearbeitet hat. Ihr geht nun den Stollen entlang und kommt an einer großen Wand vorbei in der noch ein paar Spitzhacken stecken. Auf dieser Wand sind einige Inschriften zu sehen, die an 3 Stellen verwischt sind, wo früher vermutlich etwas stand. Eine vergilbte Notiz liegt unter einem Stein.

“Sprich den Code und mein Refugium öffnet sich euch.”, steht dort geschrieben.

Der Spielleiter übergibt euch nun das 5. Rätsel.

Ihr habt nun ein Rätsel vor euch, welches als Lösung einen dreistelligen Code als Lösung benötigt.

8	10	4	12	
				5
				9
				10
				10

Hinweise Rätsel 5

Rätsel 5 Hinweis 1

Die Symbole entsprechen Zahlen.

Rätsel 5 Hinweis 2

Addiert die Symbole einer Reihe, um die Zahlen am Ende zu erhalten. Addiert die Symbole der Spalten, um die oberen Zahlen zu erhalten.

Rätsel 5 Lösung

Die Zahlen für den Code lauten 4-1-4. Diese standen an den Stellen, wo die Symbole verschwunden waren.

VI.

Kapitel 6 Das Refugium

Da sich keine Tür in der Wand befindet spricht ihr laut die drei Zahlen aus. Ein Signalton erklingt, als ob sich Türen eines Fahrstuhls öffnen. Daraufhin schiebt sich ein Teil der, massiv wirkenden, Felswand zur Seite. Ihr staunt nicht schlecht, als dahinter eine alte Bunkertür erscheint. Die Tür lässt sich öffnen. Ihr schreitet ehrfürchtig durch die Tür und findet euch in einem dunklen länglichen Raum wieder. Ihr leuchtet mit euren Taschenlampen den Raum ab und seht eine herabhängende Strippe. Als ihr an der Strippe zieht, geht ein Licht an. An der gegenüberliegenden Seite des Raumes befindet sich eine weitere Tür. Die Tür ist verschlossen. Ihr sucht an der Tür und am Türrahmen nach Hinweisen. Über dem Türrahmen sind Buchstaben eingeritzt. Ihr lest das Wort Aufzug. Ihr seht euch ratlos an und könnt euch noch keinen Reim darauf machen. Ihr seht euch nochmal ganz genau in dem Raum um und stellt fest, dass ihr einen Tisch übersehen habt, weil ihr es so eilig hattet an die Tür zu gelangen. Ihr geht zu dem Tisch und findet eine darauf liegende Schiefertafel. Vor der Tafel liegen eine Menge Spielkarten.

Auf der Tafel steht:

“Eine weitere Lösung braucht ihr. Diese besteht aus zwei Worten. Einen Hinweis vorab. Die eine Hälfte bildet Kreuz, die andere Hälfte Pik.

Viel Glück ihr Schatzsucher.

A.

Der Spielleiter übergibt euch das 6. Rätsel.

Die Karten liegen vor euch. Sowohl Kreuz als auch Pik. In zwei angestaubten und gefächerten Stapeln sollen sie die beiden Worte verstecken. Wie nützen euch die Hinweise des alten Archibald?

Rätsel 6-Das Kartenspiel

K: A B C D E F G H I J K L M

P: N O P Q R S T U V W X Y Z



Hinweise Rätsel 6

Rätsel 6 Hinweis 1

Jede Karte entspricht einem Buchstaben. Also haben wir hier ein Wort mit 6 und ein Wort mit 4 Buchstaben.

Rätsel 6 Hinweis 2

Jede Zahl der Karten entspricht einem Buchstaben des Alphabets. Das Ass steht hierbei für die Zahl 1. Bube = 11, Dame = 12, König = 13.

Rätsel 6 Hinweis 3

Die Kreuzkarten stehen für die erste Hälfte des Alphabets, die Pik-Karten für die andere.

Rätsel 6 Lösung

Die Lösung lautet RUMPEL DUNK

VII.

Kapitel 7 Weiter ins Dunkel hinab!

Ihr sprecht die Lösung und die Türe gleitet beiseite und gibt einen Fahrstuhl frei. Das Aufzugsgitter rasselt scheppernd auseinander. Ihr tretet in den Lift und drückt die einzige Taste, die es gibt. Zunächst passiert nichts, dann neigt sich der Fahrstuhl nach unten links und dann erst nach rechts und so geht es geht ruckelnd und klirrend nach unten. Eure Fahrt dauert über eine Minute lang und es geht immer und immer tiefer nach unten und ihr befürchtet schon, wenn ihr angekommen seid im Stockdunkeln zu stehen, nur mit euren Taschenlampen, aber eure Befürchtungen sind belanglos. Als ihr endlich nach dem Höllenritt im Fahrstuhl unten angekommen seid und die Türen sich öffnen findet ihr euch in einem Gang wieder der gut beleuchtet ist. Neonröhren an der Decke führen euch durch lange Stollen, ohne auf Hindernisse oder Nebestollen zu treffen. Nach einer halben Stunde in den neonbeleuchteten Stollen kommt nun in der Ferne eine große wuchtige Tresortür in Sicht. Diese ist natürlich verschlossen und mit einem Farbcode gesichert. Fünf Zahlen gibt es zu ermitteln.

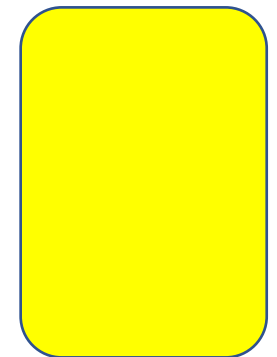
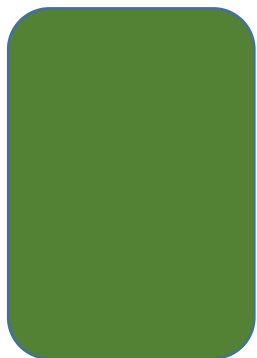
Der Spielleiter übergibt euch nun das 7. Rätsel. Bevor ihr anfangt hier noch ein paar Tipps:

Neben dem Tresor findet ihr eine handgeschriebene Notiz. Folgende Hinweise gibt euch diese

- Jede Zahl liegt zwischen 1 und 9
- Addiert man die grüne und die gelbe Zahl, ergibt das die blaue Zahl.
- Teilt man eine der Zahlen durch eine andere, bekommt man die rote Zahl.
- Es gibt zwei gerade und drei ungerade Zahlen.
- Weder die höchste noch die tiefste Zahl sind an den beiden Enden.
- Keine Zahl kommt doppelt vor.
- Die grüne Zahl ist eine 6.
- Addiert man 4 zur gelben Zahl erhält man die braune Zahl.

Neben dem Tresor findet ihr eine handgeschriebene Notiz. Folgende Hinweise gibt euch diese

- **Jede Zahl liegt zwischen 1 und 9**
- **Addiert man die grüne und die gelbe Zahl, ergibt das die blaue Zahl.**
- **Teilt man eine der Zahlen durch eine andere, bekommt man die rote Zahl.**
- **Es gibt zwei gerade und drei ungerade Zahlen.**
- **Weder die höchste noch die tiefste Zahl sind an den beiden Enden.**
- **Keine Zahl kommt doppelt vor.**
- **Die grüne Zahl ist eine 6.**
- **Addiert man 4 zur gelben Zahl erhält man die braune Zahl.**



Kapitel 8 Der Schatz

Ihr gibt die Zahlen ein und die Tresortür öffnet sich. Dahinter liegt ein staubiger Raum. Ihr geht in den Raum hinein und seht ein Podest, das in der Mitte des Raumes steht. Auf dem Podest steht ein vertrockneter Strauß Blumen und eine Grabkerze. Davor liegt ein Brief.

Meine lieben Freunde,

Ihr habt es bis in die Tiefen der Mine geschafft. Der Bunkercode hat die meisten Sucher schon zu meinen Lebzeiten abgeschreckt. Ich möchte euch nun verraten wo ihr meinen Schatz finden könnt. Ihr habt ihn euch verdient.

Den Schatz, den ihr sucht, habt ihr die ganze Zeit schon bei euch. Es ist der Teamgeist und der Zusammenhalt der Familie oder Freunde. Ihr habt die Rätsel und Wagnisse mit Neugier und Entdeckergeist bewältigt und so bewiesen, dass ihr zusammen vieles schaffen könnt. Ich weiß das viele Menschen meiner Zeit sich nichts aus diesen Werten gemacht haben, aber hoffe inständig, dass dies sich zu eurer Zeit geändert hat.

Danke dass Ihr mein Spiel gespielt habt.

Archibald der Spielemeister