

INGO MÜLLER ❶ TIMO NÖH ❷ SIMON SANDER ❸ MICHAEL STÖHR



DER GEHEIMNISVOLLE RAUM

7 LIVE ESCAPE GAMES ZUR BIBEL

EIN RAUM. EIN TEAM. EINE AUFGABE. EINE STUNDE.

buch+
musik



In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Sofern nicht anders angegeben, sind die im Buch enthaltenen Bibeltexte zitiert aus Lutherbibel in der revidierten Fassung von 1984, herausgegeben von der Evangelischen Kirche in Deutschland, Copyright © 1992 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart.

Impressum



© 8. unveränderte Auflage 2021
buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart 2016
Printed in Germany. All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

ISBN Buch 978-3-86687-164-9
ISBN E-Book 978-3-86687-165-6

Verlag Haus Altenberg GmbH, Düsseldorf

ISBN Buch 978-3-7761-0330-4
ISBN E-Book 978-3-7761-0331-1

Lektorat: Federwerke, Birgit Götz, Marburg
Umschlaggestaltung: d-sign-struve, Simone Struve, Renningen
Gestaltung: buch+musik – Heike Volz, Stuttgart
Satz: buch+musik – Heike Volz, Stuttgart, und Claudia Siebert, Kassel
Bildrechte Umschlag: Simone Struve (Illustrationen); Andrey Kuzmin, Fotolia (Metall)
Bildrechte Skizzen: buch+musik – Heike Volz, Stuttgart
Bildrechte Autorenfotos: privat
Druck und Gesamtherstellung: Eberl & Koesel GmbH & Co. KG, Altusried-Krugzell

www.ejw-buch.de

INGO MÜLLER • TIMO NÖH • SIMON SANDER • MICHAEL STÖHR



DER GEHEIMNISVOLLE RAUM

7 LIVE ESCAPE GAMES ZUR BIBEL
EIN RAUM. EIN TEAM. EINE AUFGABE. EINE STUNDE.

buch+
musik

vha



Es hat „boom“ gemacht!

Die Kerzen leuchteten und der Duft von Lebkuchen lag in der Luft. Es war der 24. Dezember, als ich mein Weihnachtsgeschenk von meiner Frau Johanna auspackte. Es war mehr als rätselhaft. Fast ein bisschen enttäuschend. Was soll das sein? Ein Gutschein für was genau? Ich wusste nicht so recht, ob ich mich freuen sollte oder wenigstens so tun als ob. Ich wusste einfach nicht, was es ist. Als ich das Worträtsel nach gefühlten 30 Minuten Ausprobieren endlich entschlüsselt hatte, waren aus dem Buchstabensalat drei Wörter geworden. Da stand: „Live Escape Game“. Mir war die Ahnungslosigkeit ins Gesicht geschrieben. Hä? Ich hatte ja keine Ahnung.

Ein paar Monate später haben wir uns mit Freunden verabredet, um genau dieses „Live Escape Game“ zu spielen. Es soll eine Art Rätsel in einem Raum sein und wir müssen es als Team in 60 Minuten lösen. Keine Ahnung, was uns erwartet.

Wir bekommen eine Einführung und dann stehen wir plötzlich in einem durchgestylten Raum. Die Zeit läuft und in meinem Kopf beginnt ein Gedankenchaos. Nur 60 Minuten Zeit! Jetzt nur noch 57 Minuten! Los, du musst suchen, suchen und sammeln, Infos, Nummern, Schlüssel, Codes, alles, was irgendwie Sinn macht. Ach du meine Güte, hier ist nichts! Doch, da! Adrenalin schießt durch meinen Körper. Die Faszination hat mich. Ich habe einen Tunnelblick und durchsuche so den gesamten Raum. Wir als Team sprechen uns ab, auf einem Ohr höre ich, was jemand sagt, und im nächsten Moment bin ich wieder ganz bei dem Schrank, den ich gerade nach einem Hinweis durchsuche.

30 Minuten später. Oh Mann! Es ist nicht leicht, wir kommen nicht weiter. Wir brauchen noch mindestens diesen einen Schlüssel. Plötzlich ruft jemand: „Hier, ich habe ihn!“ Alle jubeln und rennen zur entsprechenden Stelle. Das Schloss öffnet sich und wir können weitermachen. Die nächsten Hinweise! Ein Blick auf die Zeit. Ticktack, sie vergeht unglaublich schnell. Nur noch 15 Minuten! Langsam steigt die Panik, und Hektik macht sich breit. Aber jetzt nicht die Konzentration verlieren! Ich sage mir: „Wir haben alle Zeit der Welt, nur die Ruhe!“ Ob das stimmt, keine Ahnung.

Noch wenige Sekunden auf der Uhr. Wir sind mitten in der finalen Phase. Eins ist sicher: Wir stehen kurz vor der Lösung. Und dann: vorbei! Die Zeit ist um. Innerlich sacke ich zusammen. Mist! Die Auflösung bekomme ich gar nicht richtig mit. Mein nächster Gedanke ist: Wie toll! Ich bin fasziniert. Am liebsten würde ich gleich das nächste Live Escape Game machen.

Wir haben zwar die Aufgabe knapp nicht geschafft, aber in mir ging eine Tür auf. Es hat „boom“ gemacht. Tatsächlich ist es gerade ein Boom, der das „Live Escape Game“ auf der ganzen Welt zu einem erfolgreichen Veranstaltungskonzept werden lässt. Überall machen neue Veranstaltungsräume auf und begeistern Tausende von Menschen mit verschlüsselten Hinweisen und kniffligen Aufgaben, die es zu lösen gilt.

Im Radio, Fernsehen und bei Youtube laufen Berichte über diese neue Art der Beschäftigung. Selbst im Urlaub in Spanien begegnet uns bei tripadvisor eine Veranstaltungsempfehlung. Ein Ort an der Küste mit vielen schönen Orten und Möglichkeiten der Beschäf-



tigung. Es gibt über 100 Möglichkeiten für Aktivitäten. An vierter Stelle steht ein „Live Escape Game“. Leider können wir es nicht spielen, da uns die fremde Sprache im Weg steht. Doch der Mitarbeiter ist so nett und führt uns durch den Raum. Mich überkommt der Wunsch, diesen Raum zu durchsuchen, Infos zu sammeln und entsprechend zu kombinieren, damit wir die Aufgabe lösen können und gewinnen.

Schon als ich mein erstes „Live Escape Game“ gespielt habe, ging mir ein Gedanke nicht mehr aus dem Kopf. Ich wünschte mir solche Spiele für die christliche Jugendarbeit, um Jugendliche und Junge Erwachsene mit dieser Art des Spiels und der Bibel zu faszinieren. So entstand die Idee und so kam es zu diesem Buch.

Wir hoffen, dass es euch genauso geht wie uns, den vielen Testpersonen und dem Boom, der es aus Asien und Bulgarien weiter zu uns herüber schwappen ließ und uns begeistert!

Mein Dank geht an meine Frau für dieses rätselhafte Geschenk.
Viel Vergnügen mit den Live Escape Games!

Für die Autoren

INGO MÜLLER



Inhaltsverzeichnis

Teil 1: Allgemeine Grundlagen

Geschichtliches	10
Rätsелеlemente	12
Morsezeichen	12
Blindenschrift	14
ROTx	16
Buchstabenwert	18
Lückentext	20
Markierter Text	20
Freimaurercode	21
UV-Licht	22
Weitere Ideen in Kurzform	23
<i>Optik</i>	23
<i>Widerstandswerte</i>	23
<i>Zahlenpyramide</i>	24
<i>Römische Zahlen</i>	24
<i>Gespiegelte Buchstaben</i>	25
<i>Zollstock (Zoll vs. Zentimeter)</i>	25
<i>Waage und Wiegen</i>	25
Gestaltung und Beachtung von Schwierigkeitsgraden	26
Mut zum Scheitern	33

Teil 2: Anforderungen und Anleitung

Raumanforderung	38
Materialanforderung	41
Geistlichen Inhalt transportieren	43
Rolle der Mitarbeitenden	46



Teil 3: Die Games

Die Spiele im Überblick 52

Luthers Entführung 55

Die Flucht 71

Odyssee nach Ninive 89

Rettet die Hochzeit 111

Das Geheimnis Gottes 133

Findet den Verräter 151

Ein sonderbares Wunder 169

Autoren 188

Danksagung..... 189

Downloads zum Buch



Einige der in diesem Buch enthaltenen sowie zusätzliche Vorlagen zu den Games können unter download.ejw-verlag.de als digitale Daten heruntergeladen werden. Der Kauf des Buches berechtigt zum Downloaden, Ausdrucken, Kopieren und Verwenden dieser Daten, sofern sie zur Vorbereitung und Durchführung der Inhalte dieses Buches verwendet werden. Eine Vervielfältigung, Verwendung oder Weitergabe darüber hinaus ist ohne Erlaubnis ausdrücklich nicht gestattet.



Die Spiele im Überblick

Titel	Bibelstelle	Notiz	Autor
Luthers Entführung		Reformation	Ingo Müller
Die Flucht	2. Mose 7 – 11	Die zehn Plagen	Timo Nöh
Odyssee nach Ninive	Jona 1 – 4	Jona	Ingo Müller
Rettet die Hochzeit	Johannes 2,1-12	Hochzeit zu Kana	Simon Sander
Das Geheimnis Gottes	Johannes 3,16	Bibel	Ingo Müller
Findet den Verräter	Matthäus 26,20-24	Das letzte Abendmahl	Ingo Müller
Ein sonderbares Wunder	Apostelgeschichte 2	Pfingsten	Michael Stöhr



Personenzahl		Raumelemente		Inhalte		Vorbereitungsaufwand				Material		
3 bis 6	3 bis 8	Standard	darüber hinaus	biblich	Andacht danach möglich	bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	3 bis 4 Stunden	4 und mehr Stunden	Standard	leicht erreichbar	besorgen/kaufen
x		x		(x)	x		x			x	x	
	x	x		x	x		x			x	x	x
	x		x	x	x				x	x	x	x
x			x	x	x		x			x	x	
	x	x		x	x			x		x	x	
	x		x	x	x				x	x	x	
x		x		x	x	x				x	x	



DAS GAME

**LUTHERS
ENTFÜHRUNG**

von Ingo Müller



1. Allgemeine Informationen

Ziel des Spiels:	Das Ziel des Spieles ist es, sich auf den Spuren Luthers mit der Reformation zu beschäftigen, einen Teil der Geschichte nachzuempfinden und ein Gefühl für Luthers Situation zu bekommen.
Bibelstelle/Thema:	Reformation
Alter:	ab 14 Jahren
Spieleranzahl:	3 bis 6 Personen
Aufgabe der Spielenden:	Die Spielenden müssen Luther entführen und ihn so vor seinen Feinden beschützen, die ihn aus dem Weg räumen wollen. Dafür müssen sich die Spielenden auf Luthers Spuren begeben.
Dauer:	Vorbereitung zu Hause: 1 bis 2 Stunden Aufbau vor Ort: 1 bis 2 Stunden Spieldauer: 1 Stunde plus 10 Minuten Einführung, 15 Minuten für die Auswertung und Andacht
Raumanforderungen:	Im Idealfall gestaltet man den Raum wie ein Studentenzimmer. Ein Bett mit Nachttischchen, dazu einen Schreibtisch mit Stuhl, ergänzt durch ein kleines Regal oder Schränkchen, eben alles, was Luther benötigte, um zu schlafen und die Bibel zu übersetzen. Es sollte die Möglichkeit bestehen, Dinge mit Kreppklebeband oder einem Reißnagel an der Wand zu befestigen. Der Raum kann sonst leer sein.



Spielprofil mit Schlussbemerkung

	wenig				viel
	1	2	3	4	5
Raumanforderungen	•				
Vorbereitungsaufwand		•			
Wiederaufbau	•				
Materialaufwand		•			
Kosten			•		
inhaltlicher Bezug					•
Bibel-Vorwissen	•				
suchen			•		
kombinieren			•		
Teamwork		•			
Schwierigkeitsgrad		•			

Dieses Live Escape Game ist ein guter Einstieg in diese Art von Spiel, da es recht einfach vorzubereiten, aufzubauen, zu lösen und zu betreuen ist.

Dazu bietet es jährlich eine zeitlich attraktive Einsatzmöglichkeit: den Reformationstag.

2. Herangehensweise für die Mitarbeitenden

- Zuerst ist es wichtig, dass du dich näher mit dem Hintergrund der Reformation und Luthers Anliegen vertraut machst. Schließlich handelt es sich dabei um die Grundlage dieses Live Escape Game. Überlege dir anschließend, was dir an den geschichtlichen Ereignissen wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmenden vermitteln möchtest. Du kannst auch bereits damit beginnen, die abschließende Andacht vorzubereiten. Lies dazu das Kapitel „Tipps zur Andacht“ (siehe Seite 68).
- Nun solltest du dir einen ersten Überblick über die Spielvorbereitungen und den Spielablauf verschaffen. Wirf dazu einen Blick auf die „Materialliste“ (siehe Seite 58) und lies die Kapitel „Vorbereitung zu Hause“ (siehe Seite 59), „Aufbau vor Ort“ (siehe Seite 59) und „Spieldurchführung“ (siehe Seite 61).
- Besorge sämtliche Materialien, die auf der Liste stehen. Im Idealfall spricht ihr euch im Team zwei Wochen vorher ab, wer welches Material besorgen kann. Einige Gegenstände (Schreibtisch, Stuhl, Matratze, Kerze ...) werden allerdings erst für den Aufbau vor Ort benötigt und sind dort möglicherweise schon vorhanden. Diese Dinge musst du also nicht extra im Voraus besorgen.
- Wenn du die erforderlichen Materialien beschafft hast, kannst du mit den Vorbereitungen zu Hause beginnen, indem du die Arbeitsschritte 1 bis 13 befolgst. Vorher solltest du jedoch das Kapitel „Lösungswege“ (siehe Seite 63) mit der Erklärung der



Rätsel gelesen haben. Die Vorbereitungen fallen nämlich leichter, wenn man weiß, wie die einzelnen Rätsel funktionieren.

- Nach den Vorbereitungen zu Hause kannst du dich um den Aufbau vor Ort kümmern. Wähle einen Raum aus, der die erforderlichen Bedingungen erfüllt, und absolviere die Arbeitsschritte 14 bis 27. Auch hier gilt: Der Sinn der einzelnen Aktionen ist teilweise erst dann erkennbar, wenn man weiß, wie das Spiel später abläuft.
- Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies dir noch einmal sorgfältig das Kapitel „Spieldurchführung“ (siehe Seite 61) durch. Dann kann es endlich losgehen!

3. Materialliste

Viele Materialien dienen dem Flair und der Veranschaulichung, sie sind nicht notwendig und werden darum extra aufgeführt. Einige Materialien kann man mit einer passenden Idee auch durch etwas anderes ersetzen. Ihre Funktion ist aber zwingend erforderlich.

- Papier
- Tesafilm®
- Kreppklebeband
- Euro- und Cent-Stücke (davon 1 x 5 Cent, 4 x 2 Cent, 9 x 1 Cent aus Deutschland)
- 10 x zusätzlich ausländisches Geld
- 3 Schlösser mit 3-stelligem Zahlencode
- 1 Schloss mit 4-stelligem Zahlencode
- 1 Schloss mit Schlüssel
- 1 Geldkassette mit Schlüssel
- 4 Kisten oder Reisetaschen/Rucksack zum Verschließen mit einem Schloss
- UV-Lampe
- Eieruhr oder ähnlicher Counter
- Luther-Figur (Playmobil) oder Bild von Luther
- Umschlag
- Notizbuch
- Reißnägel
- alte Fotos
- Mantel
- Liederbuch (mit dem Lied von Luther: „Ein feste Burg“)
- Latein-Wörterbuch (mind. 30 000 Wörter)

- Nachttischchen
- evtl. Absperrband

Material, das nur zur Dekoration dient

- Bett mit Matratze und Bettzeug
- Schreibtisch
- Stuhl
- Kerze
- Wörterbücher in anderen Sprachen

Dateien aus dem Downloadbereich ausgedruckt

- Liedtext „Ein feste Burg“ (3-fach)
- Flaggen mit 3, 4 und 9 Farben
- 95 Thesen (wichtig sind dabei die Thesen 1, 7 und 15)
- Hinweise
- Lösung

Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird

- Drucker und Papier
- Locher
- Schere
- Briefumschlag
- UV-Stift



4. Vorbereitung zu Hause

1. Erstelle dir eine Materialliste anhand der angegebenen Liste und besorge die Materialien.
2. Drucke alle nötigen Seiten aus: „Hinweise“, „Lösung“, „95 Thesen“, „Ein feste Burg“, „Flaggen“.
3. Schneide alle drei Flaggen aus.
4. Schneide die Hinweise einzeln aus und merke dir, welcher Hinweis was bedeutet.
5. Schneide die 95 Thesen auseinander.
6. Male mit dem UV-Stift vorsichtig einen Kreis um die Zahlen der Thesen 1, 7 und 15.
7. Markiere auf einem Liedzettel mit dem UV-Stift die Eins der 1. Strophe und das entsprechende T (Buchstabe 7) und R (Buchstabe 35) mit einem Kreis.
8. Falte die drei Liedzettel so klein, dass sie in ein Liederbuch o. Ä. passen. Klebe den Hinweis für das Geld „Wert des deutschen Geldes multipliziert mit der Anzahl derselben Münzen“ auf die Rückseite der These 28. Sie passt thematisch sehr gut zum Hinweis.
9. Stelle die vier Codeschlösser mit dem passenden Code ein und klebe mit Kreppklebeband den entsprechenden Code auf das Schloss. Die Codes sind: 1517, 312, 985, 108. Das Kreppklebeband wird dann beim Anbringen der Schlösser wieder entfernt.
10. Lege den Hinweis für die Flaggen „Multipliziere die Flaggenfarben. Farbe der ersten Fahne multipliziert mit der Farbe der zweiten Fahne multipliziert mit der Farbe der dritten Fahne“ in das Notizbuch.

5. Aufbau vor Ort

11. Baue das Grundsetting des Raumes auf: Schreibtisch, Stuhl, Wörterbücher, Liederbuch in einer Ecke, in einen anderen Teil des Raumes die Schlafecke mit dem Bett, der Matratze, dem Nachttischchen, den alten Fotos ...
12. Lege den Hinweis für das Lied „Carmen“ 1. 7-35-71-96, 2. 42-62-147, 3. - , 4. 56-88-112-170 in einen Briefumschlag.
13. Loch nun den Briefumschlag an einer Stelle, damit du dort später ein Schloss befestigen kannst.
14. Befestige das Schloss 108 an dem Briefumschlag und lege ihn in die Geldkassette.



Der geheimnisvolle Raum

15. Hänge oder klebe die Thesen verteilt im Raum auf. Dabei sollten die drei markierten Thesen (1, 7, 15) und die eine mit dem Hinweis auf der Rückseite (Nr. 28) nicht alle an derselben Stelle sein. Die Thesen sollten mit einem Kreppklebeband oder einem Reißnagel am oberen Rand befestigt sein, damit man die Thesen noch umklappen kann, um den Hinweis unter der These 28 zu finden.
16. Hänge nun ebenso im Raum verteilt die drei Flaggen auf. Achte dabei darauf, dass die Flaggen fest angebracht sind.
17. Lege das 5-Cent-Stück und ein wenig ausländisches Geld in die Geldkassette.
18. Das restliche Geld verteilst du an drei bis vier verschiedenen Plätzen, z. B. in der Manteltasche, unter der Matratze, in einer offenen Kiste oder offen liegen lassen.
19. Lege die UV-Lampe in eine sofort erreichbare Kiste/Schublade o. Ä. Diese Taschenlampe muss leicht zu finden sein.
20. Schließe die Geldkassette zu, positioniere die Geldkassette in Raum und lege den Schlüssel in ein Seitenfach einer Tasche. Zusätzlich kommt in diese Tasche das Notizbuch mit dem Hinweis für die Flaggen. Dieses Fach mit dem Notizbuch verschließt du mit dem Zahlencode 985. Es lässt sich später durch den Code auf dem Geld öffnen.
21. Jetzt legst du diese Reisetasche/Kiste in eine größere Tasche/Kiste, die du dann mit dem Zahlenschloss 1517 verschließt. 1517 entspricht dem Datum der Reformation und ist anhand der mit UV markierten Thesen zu öffnen.
22. Nun legst du die „Lösung“ und die Luther-Figur in eine Tasche/Kiste und verschließt sie mit dem Code 312. Dieser Code geht als letztes auf und wird durch den Code im Lied „Ein feste Burg“ ermittelt.
23. Lege das notwendige Lateinwörterbuch in eine Tasche/Kiste und verschließe diese mit einem Schloss. Den Schlüssel dafür versteckst du im Raum, z. B. zwischen den alten Fotos, in einer anderen Manteltasche, im Nachttischchen, in einem anderen Buch o. Ä.
24. Verstecke nun die drei Kopien des Liedes „Ein feste Burg“: im Liederbuch, zwischen den Fotos, in einer Außentasche einer Tasche
25. Verstecke noch den Hinweis: „X = vervielfältigen/multiplizieren“ an einem einfach zu findenden Ort.
26. Gehe noch einmal alle Codes und den Lösungsweg anhand des Spielschemas (siehe Seite 67) durch.
27. Verteile nun die Koffer/Kisten im Raum.

Wiederaufbau

Für den Wiederaufbau für eine neue Spielrunde müssen alle Schritte ab 10 noch einmal durchgegangen werden. Mit ein wenig Erfahrung sollte es reichen, wenn du den Raum anhand der Großraumskizze (siehe Downloads zum Buch) wieder aufbaust.



6. Spieldurchführung

6.1 Anmoderation

Bevor das Spiel losgehen kann, musst du der Gruppe noch erklären, was sie in der folgenden Stunde erwartet, an welche Regeln sie sich beim Spielen halten muss und wie ihre genaue Aufgabe lautet. Die Anmoderation unterteilt sich somit in die drei Phasen: Erklärung, Regeln und Aufgabe.

Erklärung

Da Live Escape Games noch ein sehr neuer Spieletrend sind, ist es unwahrscheinlich, dass alle Teilnehmenden wissen, was sie in der nächsten Stunde erwartet. Aus diesem Grund solltest du erst einmal ganz allgemein erklären, was Live Escape Games überhaupt sind und wie sie gespielt werden.

Ein Live Escape Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Man hat als Gruppe eine Stunde Zeit, um in einem Raum gemeinsam eine bestimmte Aufgabe zu meistern. Dazu ist es notwendig, viele Hinweise richtig zusammenzubringen. Das lässt sich nach einem ganz einfachen Prinzip umsetzen: suchen, sammeln, kombinieren und anwenden. Man muss also verschiedene Rätsel lösen, indem man Hinweise findet und diese entsprechend miteinander kombiniert. Auf gewisse Weise ist es wie bei einer Schnitzeljagd: Jedes gelöste Rätsel und jeder gefundene Hinweis bringen die Gruppe dem Spielziel ein Stück näher.

Häufig schlüpft ihr als Gruppe in unterschiedliche Rollen. So seid ihr zum Beispiel Mitglieder einer Polizeieinheit, die einen spannenden Kriminalfall lösen, oder aber Gefangene, die aus der Haft ausbrechen müssen. In diesem Spiel „Luthers Entführung“ schlüpft ihr in die Rolle von Freunden der Reformation, die Luther entführen und somit vor seinen Widersachern schützen müssen.

Unsere Live Escape Games haben die Besonderheit, dass sowohl der Glaube als auch die Bibel eine zentrale Rolle spielen.

Viel Spaß und Freude beim Öffnen von Schubladen, Schränken und Taschen!

Regeln

Bevor es losgehen kann, musst du den Teilnehmenden noch mitteilen, an welche Regeln sie sich während des Spiels halten müssen. Diese sind im Wesentlichen bei den meisten Live Escape Games gleich.

- Die Aufgaben und Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr müsst nichts demontieren oder mutwillig auseinandernehmen.
- Schlösser werden mittels Schlüssel oder Codes geöffnet und nicht „geknackt“. Es darf nur dann herumprobiert werden, wenn es eine Vermutung gibt, z. B. die Zahlen sind bekannt, aber nicht die Reihenfolge.
- Alles, was durch Kreppklebeband festgeklebt ist, soll an diesem Ort bleiben. Damit wird manchmal die Teamarbeit erzwungen.



Der geheimnisvolle Raum

- Mit rot-weißem Band markierte Bereiche dürfen nicht betreten werden bzw. die Gegenstände dürfen nicht berührt werden. Sie gehören nicht zum Spiel.
- Bitte nicht an elektrischen Dingen „herumschrauben“ – alles ist gefahrlos lösbar.
- Schaut genau – im Team kommt ihr weiter.
- Die Nutzung eigener technischer Hilfsmittel ist verboten, ebenso das Anfertigen von Foto-, Video- oder Audioaufnahmen, damit das Geheimnis des Spiels gewahrt werden kann.
- Bewahrt das Geheimnis, damit sich bei einem solchen Spiel nicht die Lösung vor dem Spiel verbreitet.
- Lasst bitte geöffnete Schlösser ggf. mit Schlüssel einfach hängen.
- Ihr habt 60 Minuten Zeit. Stellt euch einen Wecker / eine Uhr, den/die ihr alle einsehen könnt. Und los geht's!

Aufgabe

Luther ist vielen mächtigen Menschen der Kirche ein Dorn im Auge. Auf euch wird es ankommen. Findet Luther und entführt ihn, so bewahrt ihr ihn vor seinen Feinden. Denn die wollen ihn aus dem Weg räumen.

6.2 Tipps und Team begleiten

Sobald das Spiel beginnt, rückst du selbst in den Hintergrund und überlässt der Gruppe nun die Führung. Halte dich besonders am Anfang mit Tipps und Hinweisen zurück. Die Spielenden sollen ruhig etwas knobeln und herumprobieren. Dabei ist es auch nicht weiter schlimm, wenn nicht sofort alle Elemente gefunden und den richtigen Rätseln zugeordnet werden. Es dürfen ruhig Fehler gemacht werden. Schließlich sind es manchmal gerade die Irrtümer, die letztendlich zur gesuchten Lösung führen. Ganz ohne Ratschläge geht es meistens jedoch nicht. Manchmal geraten die Teilnehmenden nämlich in eine Sackgasse, übersehen einen wichtigen Gegenstand oder brauchen für das Lösen eines Rätsels einfach zu lange, sodass das Spiel unmöglich in der vorgesehenen Zeit geschafft werden kann. Deshalb musst du in bestimmten Situationen immer mal wieder Hilfestellungen geben. Einen Leitfaden für den richtigen Einsatz von Tipps gibt es allerdings nicht. Du musst selbstständig entscheiden, wann du welche Hinweise gibst. Spätestens, wenn sich ein Team ganz verrannt hat und sie die Motivation verlieren sollten, dann hilf ihnen.

6.3 Spielablauf

- Regeln erklären und Aufgabe vorlesen
- Wecker/Uhr auf 60 Minuten stellen
- suchen, finden, kombinieren und anwenden
- markierte Thesen mit der UV-Lampe finden und Jahreszahl entdecken
- Geldkassette öffnen und das Geldrätsel lösen
- Lateinübersetzungen und Flaggenrätsel lösen
- Liedcodierung entschlüsseln, übersetzen und Luther finden