

HALT

ÖFFNE KEINEN DER UMSCHLÄGE.
Lies **ABSCHNITT EINS** vor der Ankunft deiner Gäste.

HALT

ESCAPE THE ROOM

DAS GEHEIMNIS DER STERNWART

Anleitung



— ABSCHNITT EINS: Anweisungen für den Veranstalter —

Was sind “Escape the Room” Spiele?

Die Wurzeln der Escape the Room Spiele liegen in digitalen Abenteuern, und innerhalb kurzer Zeit wurden daraus auch Veranstaltungen, die man live erleben kann. In beiden Varianten sind Spieler in einem Raum eingeschlossen und müssen Hinweise aufdecken und versteckte Objekte finden, um zu entkommen. ThinkFun bringt euch die ganze Spannung nach Hause, die solch eine Veranstaltung mit sich bringt, natürlich ohne dabei wirklich jemanden einzusperren. Das Ganze wurde so konzipiert, dass auch der Gastgeber mitspielen kann. Es muss nicht viel vorbereitet werden. Lade einfach ein paar Gäste ein und mach dich bereit für jede Menge Spaß, beim Lösen der Rätsel und dem Entschlüsseln des Geheimnisses.

Willkommen

Gastgeber, wir heißen dich herzlich willkommen zu Escape the Room, dem interaktiven Rätsel für Gruppen von drei bis acht Personen. Du und deine Gäste werden den Abend als Figuren in einer Geschichte verbringen, und raffinierte Rätsel lösen, um dem Geheimnis der Sternwarte auf die Spur zu kommen.

Hinein in die Geschichte:

Wir schreiben das Jahr 1869 und du bist der kürzlich entlassene Verwalter der Sternwarte. Du lädst deine Freunde dazu ein, etwas über das merkwürdige Verhalten des renommierten Astronomen des kleinen Küstenstädtchens herauszufinden. Der Astronom begann sich nach dem Ableben seiner Frau, einige Jahre zuvor, zunehmend eigenartig zu verhalten, bis er letztlich vollends in seinem Anwesen verschwand. Und jetzt geschehen merkwürdige Dinge um sein Haus – man hört laute, fremdartige Geräusche und ein unangenehmer Geruch, sowie wabernde Rauchschwaden umgeben das Observatorium. Du und deine Freunde seid auf der Mission herauszufinden, was in dem Anwesen vor sich geht. Aber nehmt euch in Acht, nicht dass ihr es am Ende seid, die gerettet werden müssen...

Als Gastgeber und Veranstalter ist es deine Aufgabe, Freunde einzuladen, den Aufbau vorzubereiten sowie deine Gäste durch die Einleitung der Geschichte zu führen. Nach der Einleitung, nimmst du am Spiel teil und ihr versucht gemeinsam das Geheimnis zu lüften, indem ihr die Rätsel löst und aus dem Haus entkommt.

Inhalt

- 1) Anleitung
- 2) Szene 1: Die Erforschung des Herrenhauses
- 3) 5 versiegelte Umschläge – folgendermaßen gekennzeichnet:
 - Der Aktenschrank • Das Teleskop • Die Frisierkommode
 - Das Bücherregal • Die Tür
- 4) Rätselhafte Geheimgegenstände (in den 5 versiegelten Umschlägen)
- 5) Lösungsrad (Solution Wheel)

Die Planung des Events

Als Gastgeber musst du die folgenden Schritte unbedingt befolgen, um das Event vorzubereiten:

1) ÖFFNE KEINEN DER UMSCHLÄGE.

Alle Umschläge werden beim Spielen nach und nach geöffnet. Die Umschläge bleiben vorerst in der Schachtel.

2) LIES NICHT DIE ERSTE SZENE.

Diese Karte sollte in der Verpackung bleiben, um nicht versehentlich einen Blick darauf zu erhaschen. Du wirst die Karte deinen Gästen vorlesen, wenn das Spiel beginnt.

3) Aufbau:

Das Spiel “Das Geheimnis der Sternwarte” enthält einige Teile. Du brauchst ausreichend Platz, darum solltest du die Veranstaltung an einem großen Tisch planen, an dem jeder Spieler einen Sitzplatz, mit guter Sicht auf das Spielfeld halt.

4) Uhr:

Du benötigst eine Uhr während des Spiels.

5) Stift und Papier:

Das brauchst du um Notizen zu machen, die dabei helfen, das Rätsel zu lösen.

6) Internet Zugang (optional):

Wenn deine Gruppe während des Spiels unsere Online Tipps nutzen möchte, brauchst du Internetzugang.

7) Stimmung aufbauen (optional):

Vielleicht möchtest du das Ganze etwas beleben, indem du deine Gäste in zeitgemäßer Garderobe kommen lässt. Du kannst außerdem Cembalomusik oder klassische Opernmusik im Hintergrund abspielen lassen, um die Atmosphäre zu beleben.

8) Spieler einladen:

Das Geheimnis der Sternwarte ist für Gruppen von drei bis acht Spielern. Lade also Gäste ein.

Online Tipps, passende Musikvorschläge, eine individuell gestaltbare Vorlage für einen Einladungsbrief zum Ausdrucken, sowie die Anleitung zur Remontage des Spielmaterials findest du auf:

www.ThinkFun.com/escapetheroom/de

— ABSCHNITT ZWEI: Escape the Room Anleitung —

Aufbau

- 1) Nehmt die fünf Umschläge, die Karte mit Szene 1, sowie das Lösungsrad aus der Verpackung und breitet alles auf dem Tisch aus.
ÖFFNET KEINEN DER UMSCHLÄGE.
- 2) Wenn nicht alle Mitspieler mit Escape the Room Spielen vertraut sind, lest den Abschnitt "Was sind "Escape the Room" Spiele auf Seite 2 vor.
- 3) (Optional) Wenn ihr unsere Online Tipps nutzen wollt, geht über ein Smartphone, Tablet oder Computer ins Internet auf:
www.ThinkFun.com/escapetheroom/de und sucht nach den entsprechenden Tipps für dieses Spiel. Schaut euch die Tipps erst an, wenn ihr sie braucht!
- 4) (Optional) Wenn möglich, lasst im Hintergrund zeitgemäße Musik abspielen.
- 5) Legt euch die Uhr bereit und bereitet die Spielzeit entsprechend vor (aber startet noch nicht)

3-5 Spieler	2 Stunden
6-8 Spieler	1.5 Stunden

- 6) Haltet Stift und Papier für Notizen bereit.

Vorgeschichte

Es ist über ein Jahr vergangen, seitdem der Verwalter (euer Gastgeber) von Richard Harrison, dem stadtbekannten, zurückgezogenen Astronomen, entlassen wurde. Nach dem Tod seiner Frau, drei Jahre zuvor, verhielt sich der Astronom zunehmend merkwürdig. Er ließ keinen Besuch mehr kommen, schickte, ausgenommen vom Koch und dem Verwalter, alle Bediensteten des Anwesens weg und zog sich mehr und mehr in sein Observatorium zurück. Ganz plötzlich, eines Tages, warf er den Koch und den Verwalter auch noch raus.

Als Angestellter, der über 20 Jahre in dem Anwesen beschäftigt war, hat der Verwalter den sonderbaren Astronomen ins Herz geschlossen. Vor kurzem hat er sich auf die lange Reise, hinauf zu dem alten Herrenhaus begeben, um den Astronomen davon zu überzeugen, sich von seinen Freunden helfen zu lassen die Dinge in Ordnung zu bringen. Das Tor war verschlossen, der Briefkasten überhäuft mit Post, aber was den Verwalter am meisten beunruhigt hat, waren die eigenartigen Geräusche, der unangenehme Geruch sowie der Rauch, der aus dem Observatorium aufstieg. Er schrieb daraufhin einige Freunde aus dem Städtchen an, um gemeinsam eine Untersuchung des Herrenhauses vorzunehmen. Glücklicherweise haben alle zugestimmt und sich heute Abend vor einem Nebeneingang des Gebäudes versammelt, um schon bald die Erforschung des Anwesens zu wagen...

Ziel

Ihr müsst gemeinsam als Gruppe das Geheimnis des Astronomen lösen und aus einem Raum entkommen. Ihr werdet auf eurem Weg Hinweise aufdecken und Rätsel lösen. Alles was ihr braucht, befindet sich in den Umschlägen, **aber ihr müsst immer zuerst die jeweilige Lösung finden, bevor ihr einen Umschlag öffnen dürft.** Egal, wie ihr aus dem Raum entkommt, könnt ihr es als Sieg verbuchen. Aber ihr könnt noch mehr von der Geschichte erleben, wenn ihr dazu bereit seid, ein wenig weiter zu gehen.

Szenen Karten

Über das gesamte Spiel hindurch, werdet ihr Karten mit neuen Szenen entdecken. Immer wenn das passiert, sollte ein Spieler diese Karte unverzüglich laut vorlesen.

Lösungsrad

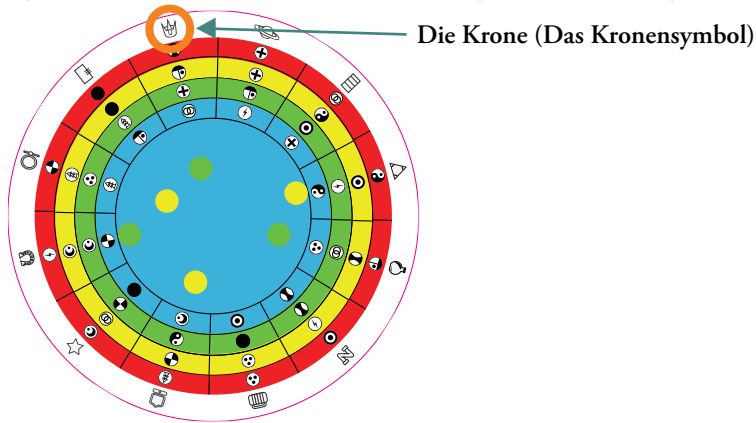
Alle Rätsel sind mit einem weißen Symbol, sowie vier farbigen Quadraten gekennzeichnet (rot, gelb, grün, blau).



Diese Symbole dienen als Hinweis auf verborgene Inhalte, die aufgedeckt werden wollen. Das Lösungsrad zeigt euch, ob ihr ein Rätsel richtig gelöst habt.

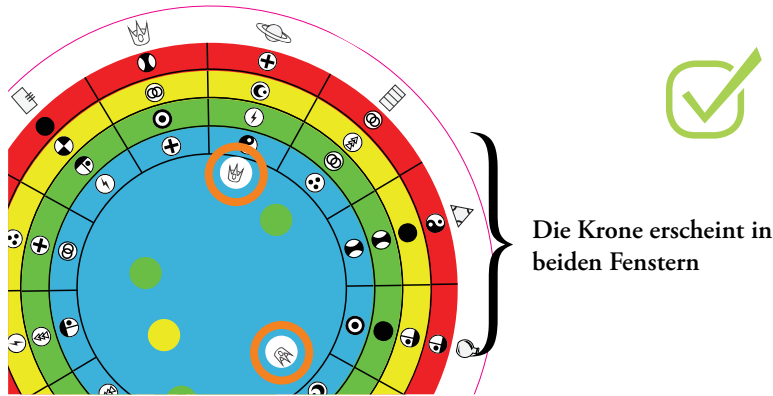
Wenn ihr glaubt, eine Lösung für ein Rätsel zu haben:

- 1) Beginnt beim weißen Symbol des äußeren Ringes auf dem Lösungsrad.



- 2) Dreht jeden der farbigen Ringe des Lösungsrad auf das Symbol, welches eurer Lösung entspricht. Alle vier Symbole müssen in einer Linie mit dem originalen weißen Symbol sein.

- 3) Wenn eure Lösung stimmt, wird in zwei Fenstern dasselbe Symbol erscheinen, wie im äußeren weißen Ring.



- 4) Wenn eure Lösung falsch ist, wird kein Symbol erscheinen, oder das Symbol bzw. die Symbole in den Fenstern stimmen nicht mit dem weißen Ring überein. Wenn das passiert, ist das nicht weiter schlimm. Versucht es weiter und schaut nach einer anderen Lösung.

Falls das Lösungsrad euch anzeigt, dass ihr ein Rätsel richtig gelöst habt, dürft ihr den versteckten Inhalt des entsprechenden Umschlages auf dem Tisch verteilen.

Zur Beachtung: Wir raten dringend davon ab, das Lösungsrad so lange beliebig zu drehen, bis ihr die richtigen Antworten durch Zufall findet. Das wird die Tür für immer hinter euch verschließen.

Über die Umschläge & Teile

Ihr (die Gäste) seid alle in einem Raum mit Objekten, die in der Geschichte vorkommen. Ihr könnt diese Objekte zu jeder Zeit benötigen.

- 1) Auf manche Teile könnt ihr bereits früher stoßen, als ihr sie benötigt.
Verliert sie nicht!
- 2) Die Abbildungen auf der Vorderseite der Umschläge sind zu jeder Zeit Teil des Spiels. Nichtsdestotrotz darf ein Umschlag erst dann geöffnet werden, wenn das dazugehörige Rätsel gelöst wurde. Die Umschläge dürfen nicht beiseite gelegt werden, bis sie geöffnet werden.

Tipps

Wenn ihr völlig festhängt, findet ihr online Tipps unter:

www.ThinkFun.com/escapetheroom/de

Bevor ihr euch die Hinweise ansieht, stellt sicher, dass alle Mitspieler damit einverstanden sind. Falls ihr euch unschlüssig seid, stimmt ab. Der Gastgeber darf bei Gleichstand der Stimmen entscheiden.

Los geht's und Viel Glück... Ihr werdet es brauchen.

Lest Szene 1: Die Erforschung des Herrenhauses.

Über die Autoren

Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau entwickeln schon seit über zwanzig Jahren zusammen Spiele. Rebecca hat als Künstlerin auch schon mehrere Preise gewonnen. Hier könnt ihr mehr über die beiden und ihre Spiele erfahren:

www.BlueMatterGames.com

Thinkfun... Mach's mit Köpfchen!

ThinkFun® ist der weltweit führende Hersteller von
spaßigen Logikspielen, die einen nicht mehr loslassen
und den Verstand fordern und schärfen. Die Spiele und
Apps von Thinkfun bringen einen zuerst zum Grübeln
und dann zum Lachen und machen deshalb jungen
Denkern genauso viel Spaß wie der ganzen Familie.



www.ThinkFun.com

