

ESCAPE ROOM

ABLAUF (+wichtige Tipps)

Ca. 45 Minuten

Station 1:

- Brief Luthers an die Eltern: Schilderung der Ereignisse am Tag des Blitzeinschlags
 - Erwähnung Blitz und 3 Orte: Eisleben, Stotternheim, Erfurt
(wichtig: richtige Reihenfolge der Erwähnung -> bestimmt später Reihenfolge der Zahlen des Codes) [1.Erfurt, 2. Stotternheim, 3. Eisleben]
- Alte Karte Thüringens
 - erwähnte Orte mit Symbolen versehen
 - zur Verwirrung andere Orte ebenfalls markieren
 - Teilnehmer müssen durch Brief richtige Orte auswählen
- Drehscheibe zum Decodieren der Symbole
 - es entstehen 3 Zahlen [154]
- 4. Zahl zum Öffnen des Schlosses entsteht durch Blitz
 - Bild: Blitzeinschlag in Baum
 - Begleittext: Erkennen von Entfernung des Blitzes durch Zählen des Abstandes von Donner und Blitz
 - Im Hintergrund des Raumes läuft während des gesamten Spieles ein Blitz-Donner Video
 - Teilnehmer müssen gut zuhören und kombinieren, dann errechnen sie die fehlende Zahl für die Schloss-Kombination
- Kiste suchen, Schloss öffnen (4-stelliger Code)
 - Puzzleteile für Schlussrätsel aufbewahren -> Hinweis (Samtsäckchen)
 - CODE: 1541

Station 2:

- Informationstext: Erklärung Reichstag und Luther
- Bild (aus dem Film): Luther und der Reichstag
- Im Raum befinden sich: 3 Kostüme
 - Auf Kleiderständern:
 - Schwarze Mönchskutte (für Luther) [3]
 - Rote Kardinalsrobe [5]
 - Goldener Ritterhelm [7]
- versteckt in den Kostümen sind auf Karteikarten Zahlen
- die Kiste steht auf der Deutschlandflagge

- Die Flagge bestimmt die Reihenfolge der Zahlen für das Schloss: Schwarz [3], Rot[5], Gold [7]
- Schloss öffnen (3-stelliger Code)
 - Puzzleteile für Schlussrätsel aufbewahren -> Hinweis (Samtsäckchen)
 - Ein Nagel für Station 3 befindet sich in der Kiste (mit Schwarzlicht Nummer für den Zahlencode Draufschreiben)
 - CODE: 357

Station 3:

- Extrarolle: Schmied
 - Fungiert als Spieleleiter und kann eingreifen und Tipps geben
 - Informationstext zu Ablasshandel
- Holzplatte
 - Plakat mit 95 Thesen
 - In den 4 Ecken stehen 4 unterschiedlich hohe Kerzen (im Uhrzeigersinn von klein nach groß)
- Teilnehmer müssen im Raum und in den Kisten nach 4 Nägeln mit Streifen-Markierungen und Schwarzlichtnummern auf den Köpfen suchen
 - Erst wenn sie alle 4 Nägel haben, könne sie das Rätsel lösen (deshalb: am Ende)
 - Schwarzlicht auf den Nägeln: Zahlen für den Code
 - Hinweis- Text: „Ob du wirklich richtig schlägst, siehst du wenn das Licht an geht“
- Reihenfolge Zahlencode:
 - Nägel haben Markierungen: Verbindung Markierung- Größe der Kerzen (die Kerzen stehen im Uhrzeigersinn, von klein nach groß)
- Kiste finden, Schloss öffnen (4-stellig)
 - Puzzleteile für Schlussrätsel aufbewahren -> Hinweis (Samtsäckchen)
 - CODE: 5311

Station 4:

- Informationstext: Erklärung Bibelübersetzung lateinisch-deutsch
- Lateinischer Text (handschriftlich) Genesis 1,1
- Übersetzung It.-dt. 4 Wörter des Textes (festgelegt) in 4 unterschiedlich farbigen Bilderrahmen im Raum verteilt (Deus, Aqua, Dies, Lux)
- Verknüpfung Wort – Zahl entsteht durch Nummerierung der Verse im Text
 - Wörter aus den Bilderrahmen müssen im lat. Text an der richtigen Stelle gefunden werden und mit den Versnummern in Verbindung gebracht werden

- Richtige Zahlenreihenfolge bestimmt durch Bilderrahmen
 - Plakat mit 4 unterschiedlich farbigen Bilderrahmen in richtiger Reihenfolge
- Kiste suchen, Schloss öffnen (4-stellig)
 - Puzzleteile für Schlussrätsel aufbewahren -> Hinweis (Samtsäckchen)
 - CODE: 2315

Schlussrätsel:

- Plakat: „Wann bist du Frei?“ klebt an der Tür
- Teilnehmer sammeln aus jeder Kiste 4 Puzzleteile (=16 Stück)
 - „Ein Christenmensch ist ein freier Mensch und niemandem untertan.
Ein Christenmensch ist ein dienstbarer Knecht und jedermann untertan.“ –
Martin Luther
- Zitat Martin Luthers ist Code zum Beenden des Spieles

WICHTIG VOR BEGINN DES SPIELS

- Die Kisten sollten an strategisch klugen Orten im Raum platziert werden, dh. Nicht direkt in Verbindung mit ihrem dazugehörigen Rätsel gebracht werden
- Station 3:
 - Die Nägel müssen vor Beginn des Spiels an den Köpfen mit der passenden Nummer in Schwarzlichtfarbe versehen werden und in die anderen Kisten gepackt werden, bzw auf die Holzplatte gelegt werden
 - Wichtig: die Farbe auf den Nägeln verschmiert leicht, deshalb vorher kontrollieren
 - Dieses Rätsel kann erst am Ende gelöst werden, da die TeilnehmerInnen die Nägel aus den andere Kisten brauchen
- Vor Beginn des Spiels die TeilnehmerInnen auf den Escape Room vorbereiten
 - Sie benötigen Zettel und Stift, um sich während des Spiels Notizen zu den Rätseln machen zu können
 - Außerdem brauchen sie die Schwarzlichtlampe (nicht sagen, was damit gemacht wird)
 - Einstimmen auf eine Zeitreise in das Leben Luthers
 - Erklären, dass potentiell alles im Raum wichtig für die Rätsel sein könnte bzw Verbindungen zwischen einzelnen Sachen bestehen können.
- Wichtig für die Atmosphäre: richtige Dekoration und Gestaltung des Raumes