

ESCAPE THE ORDINARY

Rätselbox

IMPRESSUM

Museum für Naturkunde Berlin

Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung

Invalidenstraße 43, 10115 Berlin

www.museumfuernaturkunde.berlin

Autorinnen: Stefanie Paß & Clara Schindler

Übersetzung: Rhian Greatbanks

DOI: [10.7479/4z3g-fy66](https://doi.org/10.7479/4z3g-fy66)



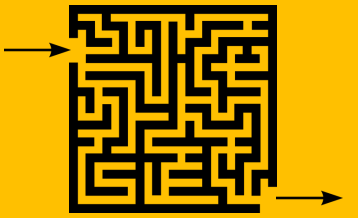
This work is licensed under a CC BY
4.0 International Licence

SUCH- UND FINDRÄTSEL



VERSTECKTER SCHLÜSSEL ODER GEGENSTAND

LEICHT



- **Bearbeitungszeit:** 5-7 Minuten
- **Objekte:** Schlüssel oder kleiner Gegenstand (z. B. Münze, Token), Versteck (z. B. in einem Buch, unter einem Tisch)
- **Zielgruppe:** Anfänger, Kinder, Familien
- **Rätseltyp:** Such- und Findrätsel

Beispiele:

1. Der Hinweis lautet: „Suche das dickste Buch im Regal.“ Der Schlüssel ist zwischen den Seiten versteckt.
2. Schreibe einen Hinweis: „Es liegt unter einem Ort, der 4 Beine hat“ – der Schlüssel befindet sich unter einem Stuhl.
3. Die Spieler finden eine verschlossene Box, in der sich der Gegenstand befindet, z. B. mit einem leichten Mechanismus (Magnetöffnung etc.).

Beschreibung: Ein Schlüssel oder kleiner Gegenstand wird im Raum versteckt. Die Spieler erhalten einen einfachen Hinweis, wo sie suchen sollen. Versteckte Gegenstände können Hinweise für weitere Rätsel enthalten, die Teil von nachfolgenden Rätseln sein.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Den Gegenstand an einem offensichtlicheren Ort verstecken oder den Hinweis direkter formulieren.
- **Schwieriger:** Mehrere Hinweise verwenden, die nacheinander gelöst werden müssen.
- **Alternative Variante:** Der Schlüssel kann erst nach dem Lösen eines Rätsels zugänglich gemacht werden (z. B. durch eine UV-Botschaft).

Notfall-Tipps für Spielleiter:

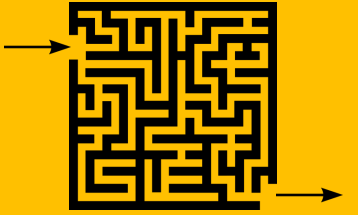
- Falls das Team nicht weiterkommt, kann ein zusätzlicher Hinweis auf den ungefähren Standort des Gegenstands gegeben werden.
- Falls die Spieler nicht in die richtige Richtung suchen, eine leichte Andeutung geben (z. B. „Der Schlüssel hat etwas mit Wissen zu tun...“ für ein Buchversteck).

SUCH- UND FINDRÄTSEL



ZAHLENSCHLOSS-KOMBINATION

LEICHT



- **Bearbeitungszeit:** 5-10 Minuten
- **Objekte:** Zahlenschloss, eine versteckte Zahlenreihe (z. B. auf einem Zettel, Buchseite oder Bild)
- **Zielgruppe:** Anfänger, Kinder
- **Rätseltyp:** Such- und Findrätsel

Beispiele:

1. Schreibe die Zahlen 2-4-8 in einem Text, z. B. „Der 2. Satz im 4. Absatz auf Seite 8“.
2. Nutze Farben als Hinweis, z. B. „Zähle rote Objekte im Raum“.
3. Verstecke die Zahlen in einem Bild (z. B. als Hausnummern).

Beschreibung: Die Spieler müssen eine Zahlenkombination finden, die auf einem Schloss eingegeben wird, um eine Truhe/Kiste/Tür zu öffnen.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Die Zahlen direkt als Hinweise auf kleinen Zetteln hinterlegen.
- **Schwieriger:** Kombiniere mehrere Hinweise, z. B. ein Sudoku, das gelöst werden muss, um die Zahlen zu erhalten.
- **Alternative Variante:** Buchstaben in Zahlen umwandeln (z. B. A=1, B=2) und ein Wort entschlüsseln.

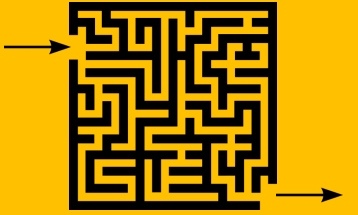
Notfall-Tipps für Spielleiter:

- Falls das Team nicht weiterkommt, gib einen kleinen Hinweis auf das Objekt, das untersucht werden soll (z. B. "Schaut euch die Regale genauer an!").
- Falls die Zahlen nicht gefunden werden, kann ein versteckter Zettel als "Rettungshinweis" platziert werden.

BILDRÄTSEL



HINWEIS IN EINEM BILD ODER POSTER



- **Bearbeitungszeit:** 5-10 Minuten
- **Objekte:** Ein Poster, Bild oder Fotografie, kleiner Marker (z. B. Zahlen, Symbole, Pfeile, UV-Markierung)
- **Zielgruppe:** Anfänger, Familien
- **Rätseltyp:** Bildrätsel

Beispiele:

1. Offensichtliche Zahlen: Verstecke eine Zahl (z. B. „42“) in einer Ecke eines Posters, die zur Lösung eines Schlosses führt.
2. Symbole: Füge ein Symbol hinzu (z. B. ein markierter Baum auf einem Landschaftsbild), das auf ein Versteck im Raum hinweist.
3. UV-Botschaft: Schreibe mit einem UV-Stift einen Hinweis auf das Bild (z. B. „Schlüssel hinter der Lampe“).

Beschreibung: Ein Hinweis wird in einem Bild versteckt, den die Spieler entdecken müssen. Das Bild kann reale Hinweise enthalten (z. B. Pfeile) oder subtile Details, die nur bei genauer Betrachtung sichtbar sind.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Den Hinweis mit auffälligeren Markierungen versehen oder die Zahl gut sichtbar einfügen.
- **Schwieriger:** Die Hinweise subtiler integrieren (z. B. in einen Bildhintergrund einarbeiten oder nur mit UV-Licht sichtbar machen).
- **Alternative Variante:** Die Spieler müssen das Bild erst zusammensetzen (Puzzle), bevor der Hinweis erkennbar ist.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

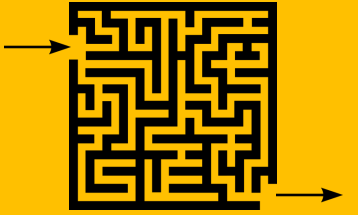
- Falls das Team nicht weiterkommt, kann ein sanfter Hinweis gegeben werden, z. B. „Schaut euch die Bilder genau an – vielleicht hat eins eine versteckte Botschaft?“.
- Falls Spieler übersehen, wo der Hinweis ist, kann man auf einen bestimmten Bereich des Bildes zeigen, ohne direkt auf die Lösung hinzuweisen.

BILDRÄTSEL



FARBCODES

LEICHT



- **Bearbeitungszeit:** 5-10 Minuten
- **Objekte:** Farbige Objekte oder Bilder/Poster mit Farben/Zahlen
- **Zielgruppe:** Kinder, Anfänger, Familien
- **Rätseltyp:** Bildrätsel

Beispiele:

1. Ein bearbeitetes Bild zeigt Zahlen, die in den Falten eines Vorhangs verborgen sind.
2. Mehrere farbige Objekte (z. B. Bausteine) müssen in eine Reihenfolge gebracht werden.
3. Ein einfacher Hinweis wie „Zähle die roten und grünen Objekte“ ergibt eine zweistellige Zahl.

Beschreibung: Spieler müssen einfache Muster oder Objekte in Bildern erkennen und daraus eine Lösung ableiten. Es kann visuell bleiben, ohne zusätzliche weitere Berechnungswege oder logische Ableitungen.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Die Farbhinweise eindeutiger platzieren oder die Anzahl der zu zählenden Objekte reduzieren.
- **Schwieriger:** Farben miteinander kombinieren oder eine zusätzliche Rechenaufgabe einbauen (z. B. „Multipliziere die Anzahl der roten und grünen Objekte“).
- **Alternative Variante:** Farbfolien oder Farbfilter verwenden, um die Lösung sichtbar zu machen.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

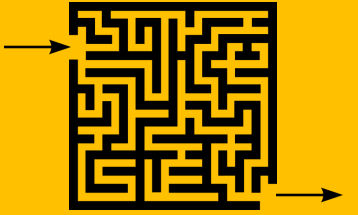
- Falls das Team nicht weiterkommt, kann eine Frage wie „Welche Farben kommen euch hier besonders häufig vor?“ zur richtigen Spur führen.
- Falls die Spieler sich verzählen, kann man sie dazu bringen, die Objekte noch einmal systematisch durchzugehen.

PUZZLES



FARB- / ZAHLENPUZZLE

LEICHT



- **Bearbeitungszeit:** 5-10 Minuten
- **Objekte:** Farbige Objekte oder Bilder/Poster mit Farben/Zahlen
- **Zielgruppe:** Kinder, Anfänger, Familien
- **Rätseltyp:** Bildrätsel

Beispiele:

1. Ein Puzzle ergibt ein Bild, das den Code für ein Schloss darstellt.
2. Ein zerschnittenes Bild ergibt eine Karte oder eine Zahl, wenn zusammengesetzt.
3. Ein einfaches Schiebe-Puzzle zeigt den Code für ein Schloss.
4. Ein Würfelpuzzle, bei dem alle Seiten die gleiche Farbe oder ein Muster ergeben müssen.
5. Ein Puzzle, dessen Rückseite bei richtiger Lösung eine Botschaft zeigt.

Beschreibung: Spieler setzen einfache Puzzleteile zusammen, die sie vorab im Raum gefunden oder durch Lösen anderer Rätsel erhalten haben.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Weniger Puzzleteile verwenden oder bereits Teile aneinanderlegen.
- **Schwieriger:** Zusätzliche Puzzleteile hinzufügen, die nicht zum eigentlichen Bild gehören (Ablenkung).
- **Alternative Variante:** Ein transparenter Überzug auf dem Puzzle, der erst mit einer UV-Lampe sichtbar wird.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

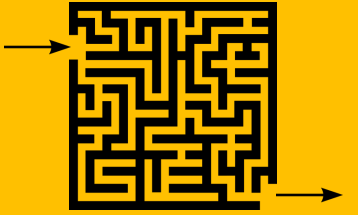
- Falls das Team das Puzzle nicht richtig zusammensetzen kann, einen "Starter-Tipp" geben (z. B. die Ecken platzieren).
- Falls die Spieler feststecken, ein Stück des Endbildes als Hinweis zeigen.

ZAHLENRÄTSEL



SUDOKU

LEICHT



- **Bearbeitungszeit:** 5-10 Minuten
- **Objekte:** einfaches Sudoku, Zahlenschloss (optional)
- **Zielgruppe:** Kinder, Anfänger, Familien
- **Rätseltyp:** Zahlenrätsel

Beispiele:

1. Ein Buch ist mit einem Schloss gesichert. Das Sudoku enthält Hinweise auf die richtige Kombination, um das Buch zu öffnen.
2. In einem Safe sind Notizen versteckt. Nur wer das Sudoku löst, kann den vierstelligen Code entschlüsseln und das Manuskript retten.
3. In der Bibliothek wurde eine Truhe mit alten Dokumenten gefunden. Um sie zu öffnen, müssen die Spieler das Sudoku knacken.
4. Ein altes Logbuch enthält ein Sudoku mit markierten Feldern. Die Zahlen ergeben den Code für eine Schatztruhe, die versteckt im Raum steht.

Beschreibung: Ein Sudoku mit markierten, auszufüllenden Feldern, das nur die Grundzahlen benötigt. Die darin eingetragenen Zahlen sind die Lösung für ein Zahlenschloss o.ä.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Weniger leere Felder oder bereits mehr vorgegebene Zahlen.
- **Schwieriger:** Ein größeres Sudoku (z. B. 6x6 statt 4x4) oder zusätzliche Störfaktoren (z. B. ablenkende Zahlen).
- **Alternative Variante:** Zahlen im Sudoku ergeben Wörter, wenn man sie mit einem Buchstaben-Code koppelt (z. B. 1=A, 2=B).

Notfall-Tipps für Spielleiter:

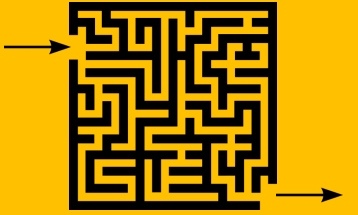
- Falls das Team nicht weiterkommt, kann ein Hinweis auf die Logikregeln von Sudoku gegeben werden (z. B. „Jede Zahl darf nur einmal pro Zeile erscheinen“).
- Man kann ein Beispiel-Feld mit der richtigen Lösung markieren, um den Einstieg zu erleichtern.

LOGIKRÄTSEL



LOGIK-MUSTER

LEICHT



- **Bearbeitungszeit:** 5-10 Minuten
- **Objekte:** einfache Zahlenreihe
- **Zielgruppe:** Kinder, Anfänger, Familien
- **Rätseltyp:** Logikrätsel

Beispiele:

1. Ein einfaches logisches Muster erkennen (z. B. '1, 3, 5, ? - Antwort: 7').
2. Ein geometrisches sich wiederholendes Muster erkennen. Die ergänzte geometrische Form führt zu einem Versteck oder gibt einen Hinweis auf einen Umschlag (mit der entsprechenden geometrischen Form)
3. Ausschlussverfahren (Bspw. Wer sitzt wo?)
4. "Wenn Schlüssel A für Tür B passt, dann öffnet Schlüssel C..."

Beschreibung: Eine oder mehrere Zahlenreihen sollen durch die fehlende Zahl logisch ergänzt werden. Es können auch geometrische Formen oder Muster genutzt werden.

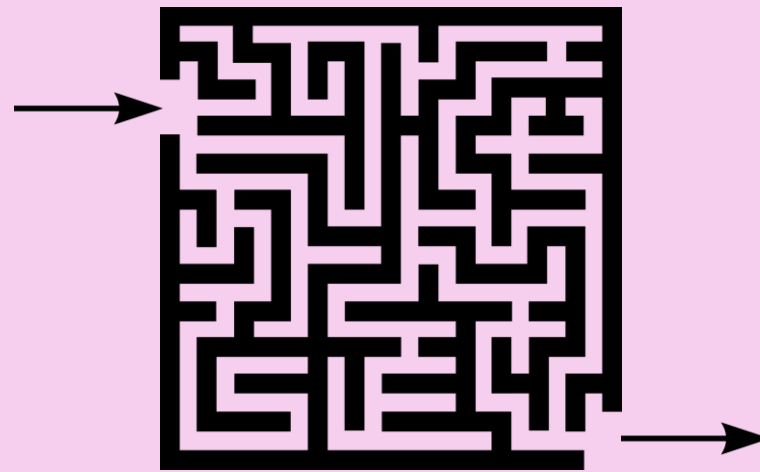
Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Ein Beispielmuster vorgeben oder Auswahlmöglichkeiten für die nächste Zahl/Form bieten.
- **Schwieriger:** Muster komplexer machen (z. B. Kombination aus Zahlen- und Formenfolge).
- **Alternative Variante:** Kombination mit anderen Hinweisen im Raum, um die Lösung abzuleiten.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

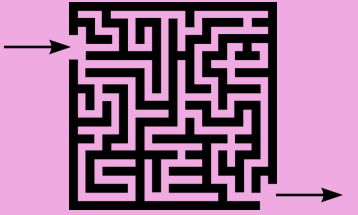
- Einen Hinweis auf die Art der Logik geben (z. B. „Es geht um ungerade Zahlen“ oder „Das Muster wiederholt sich immer nach drei Elementen“).
- Falls Spieler sich verrennen, durch gezieltes Fragen zur richtigen Spur führen (z. B. „Was fällt dir an den Abständen zwischen den Zahlen auf?“).

LOGIKRÄTSEL



BUCHSTABENRÄTSEL

MITTEL



- **Bearbeitungszeit:** 5-10 Minuten
- **Objekte:** Bücher, Plakate oder ein Rätselblatt
- **Zielgruppe:** Kinder, Anfänger, Familien
- **Rätseltyp:** Logikrätsel

Beispiele:

1. Unterstreiche Buchstaben in einem Text, die zusammengesetzt „Schlüssel“ ergeben.
2. Schreibe das Alphabet an die Wand und verknüpfe Buchstaben mit Zahlen.
3. Lasse Spieler Buchstaben in einer Wortsuche finden.
4. Ein Kreuzworträtsel mit speziellen markierten Feldern ergibt den Code.
5. Arbeite mit einem oder mehreren Büchern: ergibt einen Code: "Seite 3, Wort 5, Buchstabe 1."

Beschreibung: Spieler müssen Buchstaben finden, die in einer bestimmten Reihenfolge zu einem Wort zusammengesetzt werden.

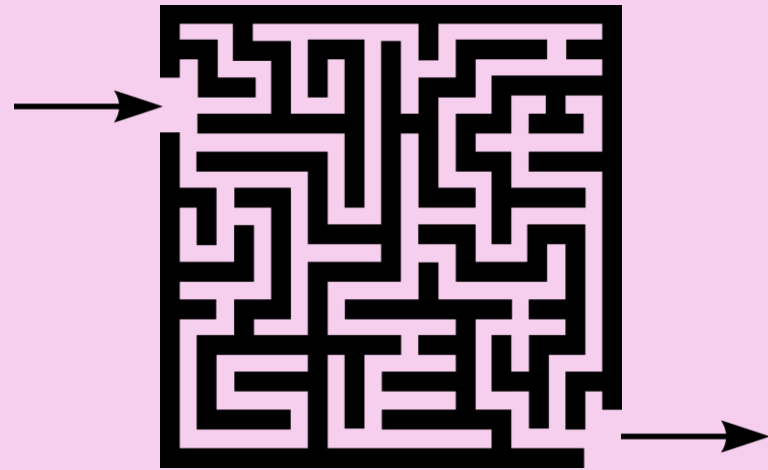
Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Kürzere Wörter verwenden oder Buchstaben farblich hervorheben.
- **Schwieriger:** Längere Begriffe oder mehrere Schritte zum Entschlüsseln der Buchstaben.
- **Alternative Variante:** Die Reihenfolge der Buchstaben ergibt sich aus einer separaten Logikaufgabe.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

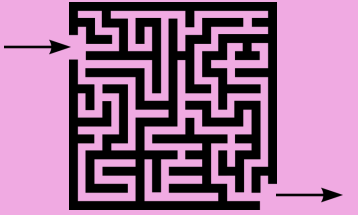
- Wenn das Team den Zusammenhang nicht erkennt, einen Hinweis auf die Quelle der Buchstaben geben (z. B. „Die Seitenzahlen sind wichtig“).
- Falls die Reihenfolge der Buchstaben unklar bleibt, kann ein Anfangsbuchstabe als Einstiegshilfe angeboten werden.

LOGIKRÄTSEL



LABYRINTHRÄTSEL

MITTEL



- **Bearbeitungszeit:** 5-10 Minuten
- **Objekte:** Labyrinth mit Buchstaben oder Zahlen
- **Zielgruppe:** Kinder, Anfänger, Familien
- **Rätseltyp:** Logikrätsel

Beispiele:

1. In der Bibliothek wurde ein Buch versteckt. Die Spieler müssen das Labyrinth durchqueren und die gesammelten Buchstaben/Zahlen ergeben den Standort im Regal.
2. Ein Buch wurde in der Bibliothek versteckt. Die Spieler müssen das Labyrinth durchqueren und die gesammelten Buchstaben/Zahlen ergeben am Ende die Signatur des Buches (z. B. "943.21 MÜL").
3. Ein altes Manuskript ist digital gesichert. Das Labyrinth enthält Zahlen, die in der richtigen Reihenfolge das Passwort für den Computer oder ein Schloss ergeben.

Beschreibung: Die Spieler müssen ein Labyrinth lösen und die dabei eingesammelten Buchstaben oder Zahlen ergeben einen neuen Hinweis zu einem Regal, Schrank, Text o.ä.

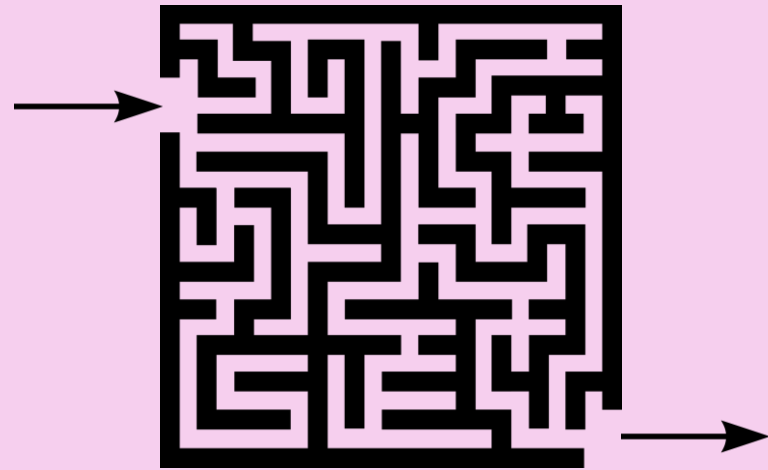
Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Kürzere Wege durch das Labyrinth oder weniger Verzweigungen.
- **Schwieriger:** Labyrinth mit mehreren Lösungen, bei denen nur eine zur richtigen Antwort führt.
- **Alternative Variante:** Spieler müssen ein zweites Labyrinth spiegeln oder drehen, um es korrekt zu lösen.

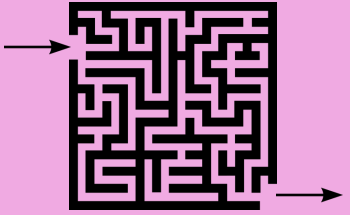
Notfall-Tipps für Spielleiter:

- Falls das Team sich verirrt, kann ein Hinweis zur Start- oder Zielrichtung helfen.
- Wenn die gesammelten Zeichen nicht sinnvoll erscheinen, kann ein Tipp auf die Lesereihenfolge (z. B. im Uhrzeigersinn, von oben nach unten) gegeben werden.

LOGIKRÄTSEL



SYMBOL-MUSTER ENTSCHLÜSSELN



- **Bearbeitungszeit:** 10-15 Minuten
- **Objekte:** Symboltafeln, eine Logikregel zur Entschlüsselung
- **Zielgruppe:** Jugendliche, Erwachsene
- **Rätseltyp:** Logikrätsel

Beispiele:

1. Eine Reihe von Symbolen folgt einer mathematischen oder logischen Regel (z. B. jedes zweite Symbol ist gespiegelt).
2. Bestimmte Symbole haben Zahlenwerte, die addiert oder kombiniert werden müssen, um eine Lösung zu erhalten.
3. Ein fehlendes Symbol muss durch logische Ableitung ergänzt werden, um ein Schloss zu öffnen.

Beschreibung: Die Spieler erhalten eine Reihe von Symbolen, die in einer bestimmten Reihenfolge angeordnet sind. Anhand einer verborgenen Logik müssen sie herausfinden, welches Symbol als nächstes folgt oder welche Symbole einem bestimmten Code entsprechen.

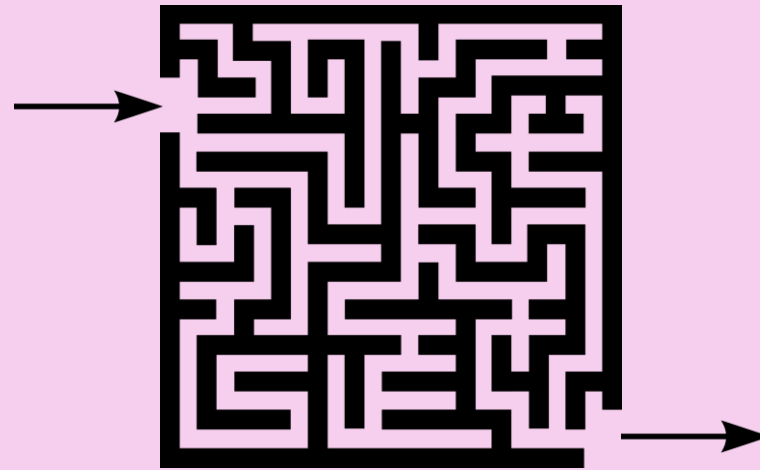
Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Die Regel deutlicher machen (z. B. eine kleine Tabelle mit Beispielen zur Hilfestellung geben).
- **Schwieriger:** Mehr Symbole einbauen oder alternative Falschspuren legen.
- **Alternative Variante:** Symbole als Buchstabenersetzung nutzen (A = ★, B = ♥ usw.), um ein Wort zu formen.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

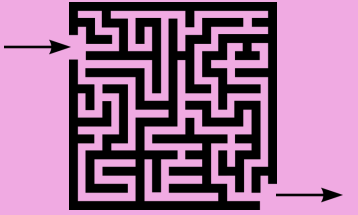
- Falls das Team nicht weiterkommt, kann ein Beispiel mit einer einfacheren Sequenz gegeben werden.
- Falls Spieler feststecken, darauf hinweisen, sich nur auf bestimmte Symbole zu konzentrieren.

SUCH- UND FINDRÄTSEL



UV-LICHT-RÄTSEL

MITTEL



- **Bearbeitungszeit:** 10-15 Minuten
- **Objekte:** UV-Lampe, UV-Markierungen auf Objekten oder Wänden
- **Zielgruppe:** Jugendliche, Erwachsene
- **Rätseltyp:** Such- und Findrätsel

Beispiele:

1. Schreibe „Schlüssel unter dem Tisch“ mit UV-Stift.
2. Markiere Stellen auf einer Karte oder einem Wandposter, die Hinweise zum nächsten Ziel geben.
3. Nutze unsichtbare Pfeile, um einen Weg zu leiten.

Beschreibung: Spieler finden mit einer UV-Lampe Hinweise oder Zahlen, die im Raum verborgen sind.

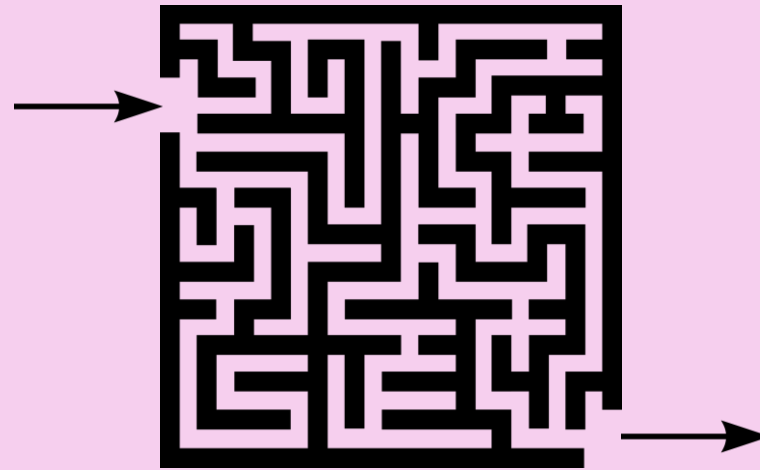
Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Hinweise auf offensichtlich sichtbaren Flächen platzieren und gezielt auf die UV-Lampe hinweisen.
- **Schwieriger:** UV-Markierungen kombinieren (z. B. mehrere Hinweise ergeben erst zusammengesetzt eine Lösung).
- **Alternative Variante:** Kombiniere UV-Hinweise mit weiteren Rätseln (z. B. ein QR-Code ist nur bei UV-Licht sichtbar).

Notfall-Tipps für Spielleiter:

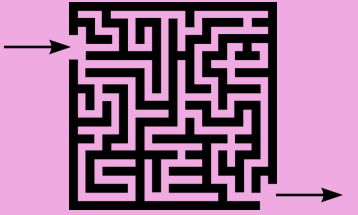
- Falls Spieler nicht an die UV-Lampe denken, durch einen Gegenstand oder Text auf „Licht“ oder „unsichtbar“ hinweisen.
- Wenn UV-Markierungen übersehen werden, kann man einen Hinweis wie „Nicht alles ist mit bloßem Auge sichtbar...“ geben.

SUCH- UND FINDRÄTSEL



WISSENSQUIZ

MITTEL



- **Bearbeitungszeit:** 20 Minuten
- **Objekte:** Quiz mit Antwortmöglichkeiten
- **Zielgruppe:** Jugendliche, Erwachsene
- **Rätseltyp:** Such- und Findrätsel

Beispiele:

1. Quiz mit Fachfragen zum EscapeRoom-Thema (Open Access, Bibliotheksordnung o.ä.); die richtigen Antworten ergeben ein Lösungswort, das sie zu einem versteckten Schlüssel oder Hinweis führt.
2. Zu jeder Quizfrage gibt es Antwortmöglichkeiten mit zugeordneten Zahlen. Die korrekten Antworten ergeben eine Zahlenkombination für ein Zahlenschloss an einem Schrank mit weiteren Hinweisen.
3. Zu jeder Quizfrage gibt es Antwortmöglichkeiten mit zugeordneten Symbolen. Die Symbole, weisen auf eine bestimmte Stelle im Raum hin, wo eine versteckte Schriftrolle mit der nächsten Aufgabe liegt.

Beschreibung: Spieler haben ein Quiz mit Antwortmöglichkeiten vorliegen. Zu jeder Antwortmöglichkeit ist ein Buchstabe/eine Zahl zugeordnet. Durch richtiges Lösen ergibt sich ein Codewort oder Passwort. Im Raum sind Hinweise, Texte o.ä. mit Informationen zum Lösen des Quizzes versteckt.

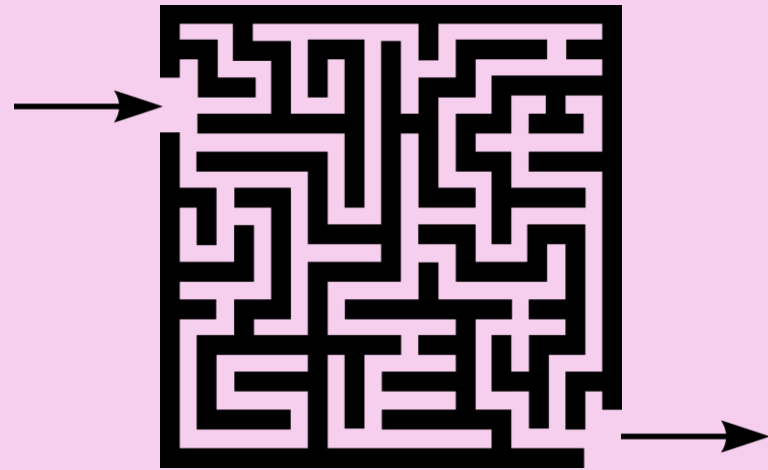
Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Offensichtliche Hinweise im Raum platzieren, die direkt auf die Antwort schließen lassen.
- **Schwieriger:** Informationen zum Lösen der Fragen stärker verstecken oder mehrere Quellen zur Lösung erforderlich machen.
- **Alternative Variante:** Antworten ergeben nicht ein Wort, sondern eine Reihenfolge, die auf ein Objekt verweist.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

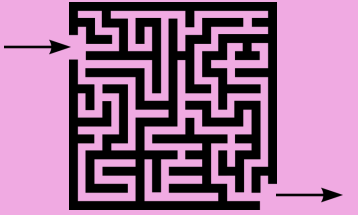
- Bei zu viel Unsicherheit: Einen Hinweis geben, in welchem Raumabschnitt oder Dokument die Lösung zu finden ist.
- Falls das Quiz als zu komplex empfunden wird, kann eine Frage ersatzweise durch einen alternativen Hinweis ersetzt werden.

SUCH- UND FINDRÄTSEL



FOLIEN-RÄTSEL

MITTEL



- **Bearbeitungszeit:** 10-15 Minuten
- **Objekte:** Versteckte Hinweise in Texten, codiert durch Farben
- **Zielgruppe:** Jugendliche, Erwachsene
- **Rätseltyp:** Such- und Findrätsel

Beispiele:

1. Die Spieler entdecken eine Notiz mit scheinbar wirrem Text, in dem einige Buchstaben farbig markiert sind. Mit einer roten oder blauen Farbfolie wird die versteckte Botschaft sichtbar, die sie zum nächsten Hinweis führt.
2. In einem Buch sind einige Buchstaben unterschiedlich eingefärbt. Nur mit der passenden Farbfolie können die Spieler die Buchstaben erkennen, die zusammen eine Buchsignatur oder ein Lösungswort ergeben.
3. Eine mysteriöse Karte enthält bunte Markierungen, die keinen Sinn ergeben. Erst durch das Überlegen einer Farbfolie werden Wegpunkte oder Koordinaten sichtbar, die zu einem versteckten Schlüssel oder Umschlag führen.

Beschreibung: Spieler finden einen verschlüsselten Text mit farbigen Buchstaben. Durch das Nutzen einer Farbfolie werden die versteckten Buchstaben bzw. Textteile lesbar.

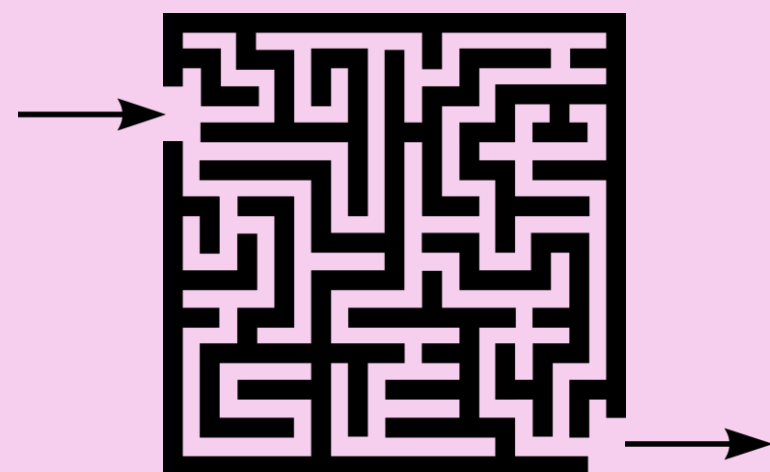
Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Die Farbunterschiede klarer gestalten und nur eine Folie verwenden.
- **Schwieriger:** Mehrere Farbfolien kombinieren, um den vollständigen Text sichtbar zu machen.
- **Alternative Variante:** Den Hinweis durch Kombination von Farbfolie und UV-Markierung sichtbar machen.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

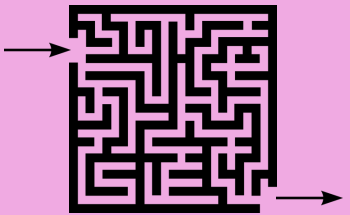
- Falls das Team die Bedeutung der Farbfolie nicht erkennt, einen Hinweis wie „*Manchmal sieht man durch eine andere Brille mehr...*“ geben.
- Wenn der Text zu verwirrend ist, kann ein kleiner Bereich mit klarer Lösung als Beispiel hervorgehoben werden.

PUZZLE



DAS ZERSCHNITTENE MANUSKRIFT

MITTEL



- **Bearbeitungszeit:** 15 Minuten
- **Objekte:** Zerschnittene Textstücke oder Bilder
- **Zielgruppe:** Jugendliche, Erwachsene
- **Rätseltyp:** Puzzle

Beispiele:

1. Ein zerrissenes Dokument muss zusammengefügt werden, um ein verstecktes Datum oder einen Code zu finden.
2. Eine zerschnittene Karte zeigt den Weg zu einem versteckten Objekt, wenn sie richtig angeordnet wird.
3. Ein zusammengesetzter Text enthält farblich markierte Buchstaben, die ein weiteres Lösungswort ergeben.

Beschreibung: Die Spieler finden zerschnittene oder durcheinandergebrachte Teile eines Manuskripts, einer alten Notiz oder einer Karte. Sie müssen die Teile richtig zusammensetzen, um eine versteckte Botschaft oder einen Hinweis zu entschlüsseln.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Weniger Schnitte oder nummerierte Rückseiten der Puzzleteile zur Orientierung.
- **Schwieriger:** Mehr Teile, unregelmäßige Formen oder mehrere Manuskriptteile, die verwechselt werden können.
- **Alternative Variante:** Die zusammengesetzten Teile ergeben nicht nur Text, sondern zeigen im Hintergrund eine Illustration mit zusätzlichem Hinweis.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

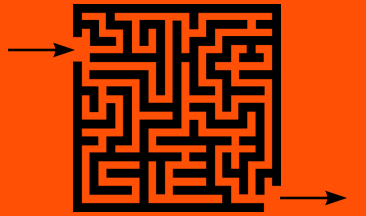
- Falls das Team Schwierigkeiten beim Zusammensetzen hat, kann ein Hinweis auf die Form oder Reihenfolge der Teile helfen (z. B. „Beginnt mit dem Abschnitt oben links“).
- Bei Verwirrung über die Bedeutung des zusammengesetzten Textes: einen Hinweis auf ein bestimmtes markiertes Wort oder eine Farbe geben, die wichtig ist.

SUCH- UND FINDRÄTSEL



KRYPTOGRAPHIE

SCHWER



- **Bearbeitungszeit:** 15+ Minuten
- **Objekte:** Verschlüsselter Text; ggf. Decodierscheibe
- **Zielgruppe:** Jugendliche, Erwachsene
- **Rätselart:** Such- und Findrätsel

Beispiele:

1. Ein verschlüsselter Text muss in Morsecode muss übersetzt werden.
2. Eine Nachricht in einem Caesar-Chiffre, bei der der Schlüssel aus einem anderen Rätsel stammt.
3. Eine Vigenère-Verschlüsselung, deren Schlüsselwort im Raum versteckt ist.
4. Ein Text ist nur durch eine Decodierscheibe zu lesen, die erst gefunden werden muss.

Beschreibung: Die Spieler stehen vor einem verschlüsselten Text, dessen Bedeutung sie nur durch das richtige Entschlüsselungsverfahren erkennen können. Dabei müssen sie verschiedene klassische Kryptografie-Methoden anwenden. Die benötigten Schlüssel oder Hilfsmittel (wie z. B. eine Decodierscheibe) sind im Raum versteckt oder ergeben sich erst durch andere zuvor gelöste Rätsel.

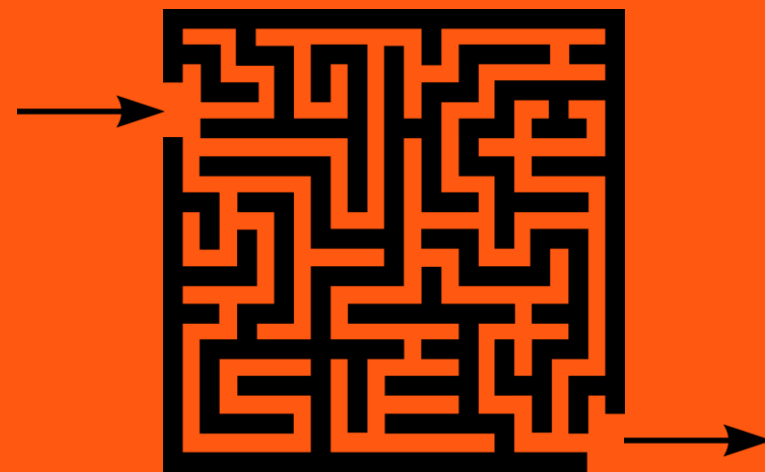
Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Einfachere Verschlüsselungsmethoden verwenden (z. B. Buchstaben ersetzen mit A=1, B=2).
- **Schwieriger:** Kombination mehrerer Verschlüsselungstechniken oder Nutzung eines unbekannten Schlüssels.
- **Alternative Variante:** Der Code führt nicht direkt zur Lösung, sondern muss in Kombination mit einem physischen Objekt entschlüsselt werden.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

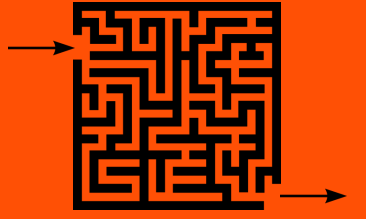
- Falls die Spieler nicht weiterkommen, kann ein Hinweis auf die Art der Verschlüsselung helfen (z. B. „Diese Technik wurde im alten Rom verwendet...“).
- Eine Teilentschlüsselung oder das Zeigen eines bereits entschlüsselten Wortteils kann die Lösung anstoßen.

SUCH- UND FINDRÄTSEL



KOMBINATIONSRÄTSEL

SCHWER



- **Bearbeitungszeit:** 15+ Minuten
- **Objekte:** abhängig von der Wahl der Teilrätsel und Objekte
- **Zielgruppe:** Jugendliche, Erwachsene
- **Rätselart:** Such-und Findrätsel

Beispiele:

1. Ein Tagebuch gibt Hinweise, welche Bücher aus einem Regal gezogen werden müssen, um eine Tür zu öffnen.
2. Ein Tagebuch enthält verschlüsselte Hinweise, die mit Objekten im Raum übereinstimmen.
3. Drei unterschiedliche Rätsel ergeben zusammen eine Zahl oder ein Wort.
4. Eine Schatzkarte im Raum zeigt, wie man Möbel verschieben muss, um eine Kiste zu finden. (bspw. Rollcontainer mit Bildteilen (puzzeln).
5. Ein Hinweis deutet auf einen QR-Code, der erst sichtbar wird, wenn ein Spiegel richtig positioniert wird.

Beschreibung: die Spieler müssen verschiedene Hinweise, Objekte und Informationen im Raum miteinander in Beziehung setzen. Einzelne Elemente ergeben erst in der Kombination mit anderen Sinn: Dieses Rätsel eignet sich besonders gut, um bereits gelöste Teilrätsel in einem größeren Zusammenhang aufzulösen oder um mehrere Hinweise aus dem Raum zu einem finalen Lösungsweg zu verweben.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Weniger Hinweise kombinieren oder diese klarer voneinander trennen.
- **Schwieriger:** Hinweise absichtlich vage oder mehrdeutig gestalten, sodass mehrere Elemente überprüft werden müssen.
- **Alternative Variante:** Kombinieren von Rätseln aus verschiedenen Kategorien (z. B. Text, Zahlen, Bilder).

Notfall-Tipps für Spielleiter:

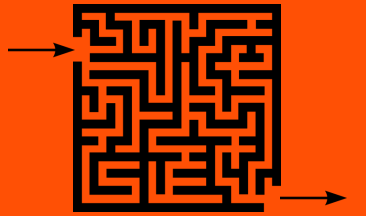
- Einen Hinweis geben, welche Elemente zusammengehören („Vielleicht hängen das Bild und das Tagebuch zusammen...“).
- Falls der Zusammenhang nicht erkannt wird, kann eine zusätzliche Verbindung als Hinweis sichtbar gemacht werden (z. B. ein markierter Begriff in zwei Objekten).

LOGIKRÄTSEL



BÜCHER-SIGNATUR-LOGIK

SCHWER



- **Bearbeitungszeit:** 15+ Minuten
- **Objekte:** Bücherregal mit echten oder fiktiven Signaturen, Rätselkarten
- **Zielgruppe:** Fortgeschrittene Rätselspieler, Erwachsene
- **Rätselart:** Logikrätsel

Beispiele:

1. Drei Buchsignaturen enthalten jeweils einen markierten Buchstaben. Zusammengesetzt ergeben sie ein Lösungswort.
2. Durch eine mathematische Regel (z. B. Addition oder Abzug von Zahlen aus den Signaturen) ergibt sich ein Code.
3. Bücher müssen nach einem bestimmten Prinzip angeordnet werden, um die korrekte Kombination zu erhalten.

Beschreibung: Die Spieler erhalten einen Hinweis auf eine geheime Signatur, die sich durch eine bestimmte Regel aus mehreren anderen Signaturen ableiten lässt. Sie müssen den richtigen Code finden, um das nächste Rätsel zu lösen.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Nur wenige Bücher einbeziehen oder Hinweise auf das verwendete Ordnungssystem geben.
- **Schwieriger:** Bücher mit ähnlichen Signaturen zur Ablenkung verwenden oder die Regel verschleiern.
- **Alternative Variante:** Eine Buchstabenfolge aus den Signaturen ergibt ein Lösungswort.

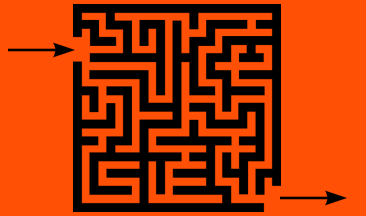
Notfall-Tipps für Spielleiter:

- Hinweise auf die Signaturregel geben („Achte auf die letzte Ziffer...“).
- Wenn die Regel nicht erkannt wird, eine Signatur als Beispiel entschlüsseln lassen.

LOGIKRÄTSEL



ZAHLEN-GITTER MIT VERSTECKTEM CODE



- **Bearbeitungszeit:** 15+ Minuten
- **Objekte:** Zahlenraster, eine versteckte Logik oder mathematische Regel
- **Zielgruppe:** Fortgeschrittene Rätselspieler, Erwachsene
- **Rätselart:** Logikrätsel

Beispiele:

1. Die Summe bestimmter Reihen oder Spalten ergibt eine versteckte Zahlenkombination für ein Schloss.
2. Durch das Anwenden einer bestimmten Regel (z. B. Primzahlen markieren, Multiplikationen beachten) ergibt sich der gesuchte Code.
3. In einem Zahlengitter sind bestimmte Felder markiert. Wenn die Spieler die Zahlen dieser Felder in der richtigen Reihenfolge lesen, erhalten sie eine Kombination oder ein Lösungswort.

Beschreibung: Spieler erhalten ein scheinbar zufällig gefülltes Gitter mit Zahlen. Die Lösung besteht darin, eine verborgene Regel oder Muster zu erkennen, um den gesuchten Code zu finden.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Deutlich sichtbare Markierungen der relevanten Felder oder Hinweise auf die Rechenregel (z. B. „Achte auf die Quersumme“).
- **Schwieriger:** Mehr irrelevante Zahlen einbauen oder mehrere Regeln verschachteln (z. B. erst Primzahlen markieren, dann addieren).
- **Alternative Variante:** Spieler müssen erst ein weiteres Rätsel lösen, um herauszufinden, welche Regel sie auf das Gitter anwenden sollen.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

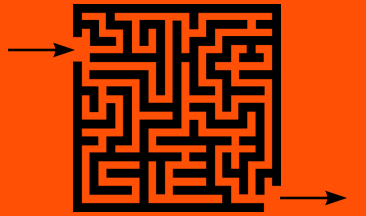
- Falls das Team die Regel nicht erkennt, kann ein dezenter Hinweis zur Art der mathematischen Beziehung gegeben werden (z. B. „Diese Zahlen haben etwas mit Teilbarkeit zu tun“).
- Wenn sich Spieler in der Anordnung der Zahlen verlieren, kann auf eine markierte Zeile/Spalte als Startpunkt hingewiesen werden.

LOGIKRÄTSEL



DER VERSCHLÜSSELTE BIBLIOTHEKSKATALOG

SCHWER



- **Bearbeitungszeit:** 15-25 Minuten
- **Objekte:** Katalogeinträge mit versteckten Hinweisen, Signaturen oder Buchnummern
- **Zielgruppe:** Fortgeschrittene Rätselspieler, Erwachsene
- **Rätselart:** Logikrätsel

Beispiele:

1. Die Spieler finden eine Notiz mit Buchsignaturen. Auf einem anderen Hinweis steht „Nimm die ersten drei Zahlen“. Die Spieler erkennen, dass sie die ersten Ziffern der Signaturen kombinieren müssen. Dies könnte eine Kombination für ein Zahlenschloss oder ein weiteres Buchregal sein.
2. Die Spieler finden eine Notiz: „Folge den Zahlen in den Titeln.“ Sie entdecken eine Liste mit Katalogeinträgen (z.B. *Die drei ??? und das Gespensterschloss*, *Fünf Freunde auf großer Fahrt*, *12 Jahre später*). Die Lösung wäre die Zahlen in der Reihenfolge: **3-5-12**. Dies könnte ein Code für ein Schloss sein oder auf die richtige Reihenfolge von Büchern im Regal hinweisen.

Beschreibung: Die Spieler erhalten mehrere Einträge aus einem (fiktiven) Bibliothekskatalog oder eine Liste von Büchern mit Signaturen. Auf den ersten Blick scheint die Auswahl willkürlich, aber es gibt eine versteckte Logik. Die Spieler müssen die Verbindung zwischen den Büchern erkennen, um ein Lösungswort oder eine Kombination zu finden, die sie zum nächsten Hinweis führt.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

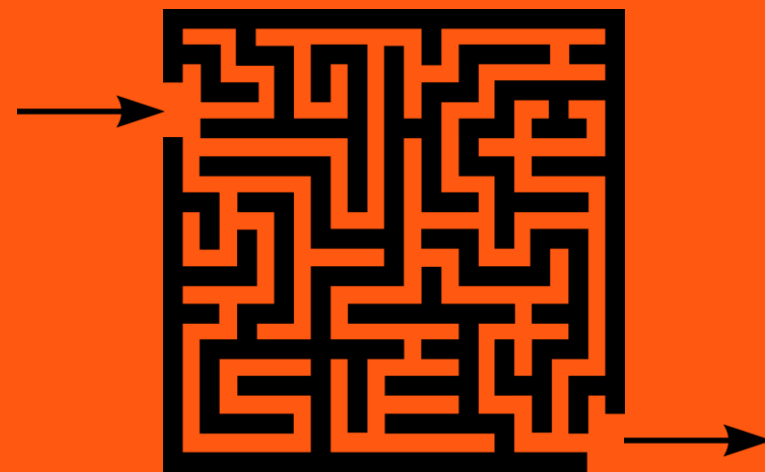
- **Leichter:** Die Logik durch einen erklärenden Hinweis unterstützen (z. B. „Achte auf Zahlen in den Signaturen“).
- **Schwieriger:** Verbindungen zwischen Buchinhalten und Katalogeinträgen einbauen (z. B. Kombination aus Titel, Signatur und Standort).
- **Alternative Variante:** Mehrere Katalogeinträge enthalten jeweils nur Teilinformationen; erst durch Kombination ergibt sich ein Lösungsweg.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

- Wenn die Verbindung nicht erkannt wird, kann ein Hinweis wie „Es steckt mehr in den Zahlen als du denkst“ helfen.

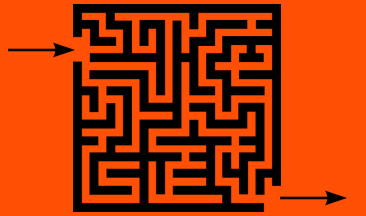
Falls Spieler nicht weiterkommen, ein Beispiel-Katalogeintrag hervorheben und erklären, wie daraus ein Teil des Codes abgeleitet werden kann.

ZAHLENRÄTSEL



MAGISCHES QUADRAT

SCHWER



- **Bearbeitungszeit:** 15-20 Minuten
- **Objekte:** Zahlenraster, leere Felder zum Ergänzen
- **Zielgruppe:** Fortgeschrittene Rätselspieler, Erwachsene
- **Rätselart:** Zahlenrätsel

Beispiele:

1. Ein unvollständiges 3x3- oder 4x4-Raster muss so ergänzt werden, dass jede Zeile, Spalte und Diagonale dieselbe Summe ergibt.
2. Die markierten Zahlen in der Lösung bilden die Kombination für ein Zahlenschloss.
3. Eine Zahlensequenz gibt Hinweise darauf, welche Felder zuerst ausgefüllt werden müssen.

Beschreibung: Die Spieler müssen ein magisches Quadrat vervollständigen, indem sie fehlende Zahlen logisch ergänzen. Die korrekten Zahlen bilden am Ende einen Zahlencode für ein Schloss oder eine weitere Lösung.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Einige Zahlen bereits vorgeben, um das Rätsel einfacher zu machen.
- **Schwieriger:** Mehr Felder leer lassen oder ein größeres Quadrat verwenden.
- **Alternative Variante:** Kombination mit einer anderen Aufgabe (z. B. die Zahlen durch ein vorheriges Rätsel herausfinden).

Notfall-Tipps für Spielleiter:

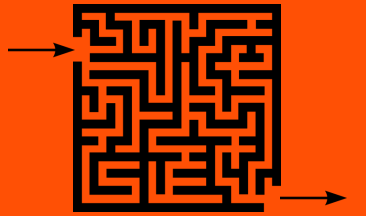
- Falls das Team nicht weiterkommt, eine Teil-Summe als Hinweis geben.
- Falls die Spieler unsicher sind, zeigen, welche Spalte/Zeile sie zuerst ausfüllen sollten.

PUZZLE



Das zerschnittene Bild – Versteckter Code durch Anordnung

SCHWER



- **Bearbeitungszeit:** 15-25 Minuten
- **Objekte:** Zerschnittene Bild- oder Textteile, versteckter Code oder Symbol
- **Zielgruppe:** Fortgeschrittene Rätselspieler, Erwachsene
- **Rätselart:** Puzzle

Beispiele:

1. Die Spieler entdecken zerschnittene Textstücke in verschiedenen Bereichen des Raums. Wenn sie sie richtig zusammensetzen, ergibt sich eine Nachricht (z.B. *"Die Lösung ist die Jahreszahl der Erstausgabe von Sherlock Holmes."*). Diese Zahl kann dann als Code für ein Zahlenschloss genutzt werden.
2. Ein scheinbar zusammenhangloses Puzzle zeigt nur abstrakte Formen. Sobald es korrekt zusammengesetzt ist, wird ein verstecktes Symbol oder eine Buchstabenfolge sichtbar, die vorher nicht zu erkennen war. Diese könnten z. B. die Buchstaben für ein Lösungswort sein oder eine Anweisung, welches Regal überprüft werden muss.
3. Ein zerschnittenes Blatt zeigt auf den ersten Blick eine normale Illustration. Doch wenn es richtig zusammengesetzt wird, zeigen farbige Markierungen oder Linien einen verborgenen Weg – beispielsweise zu einem bestimmten Regal, einem Gegenstand oder einem Safe.

Beschreibung: Die Spieler finden mehrere zerschnittene oder durcheinandergewürfelte Teile eines Bildes, einer Karte oder eines Textdokuments. Ihre Aufgabe ist es, die Teile korrekt zusammenzusetzen. Erst wenn das Puzzle richtig liegt, wird eine geheime Botschaft, ein Code oder eine Richtung sichtbar.

Variationen & Schwierigkeit erhöhen/reduzieren:

- **Leichter:** Weniger Puzzleteile verwenden oder Ecken und Ränder kennzeichnen, um den Einstieg zu erleichtern.
- **Schwieriger:** Ähnliche Farben und Formen zur Verwirrung einbauen oder das Bild auf beiden Seiten bedrucken.
- **Alternative Variante:** Zwei Puzzles kombinieren – nur eines enthält die relevanten Informationen, das andere dient zur Ablenkung.

Notfall-Tipps für Spielleiter:

- Falls das Team das Puzzle nicht zusammensetzen kann, kann man ein Teil an die richtige Stelle legen, um die Struktur zu verdeutlichen.
- Falls die Bedeutung des Puzzles unklar bleibt, kann ein Hinweis zur Art der verborgenen Information gegeben werden (z. B. „Was sagt euch die Linie rechts oben?“).