

ESCAPE ROOM™

DAS SPIEL

PUZZLE ABENTEUER

Lösung

ERST NACH DEM ABENTEUER LESEN!

The Baron, the Witch & the Thief

DIE WACHEN DES BARONS HABEN DEINE TOCHTER ENTFÜHRT UND SIE IM KANONENTURM EINGESPERRT. IHR WIRD VORGEWORFEN, EINE HEXE ZU SEIN! GEMEINSAM MIT GERALD, DEINEM NACHBARN, KONNTET DU IN DIE BURG EINBRECHEN. JETZT MÜSST IHR NUR NOCH EINEN WEG FINDEN, UM DEINE TOCHTER ZU BEFREIEN, BEVOR SIE IHR SCHICKSAL AUF DEM SCHEITERHAUFEN FINDET!

TEIL 1 Das Bogenschießen

Gemeinsam mit Gerald kletterst du aus dem Brunnen im Innenhof der Burg. Ihr sucht sofort nach den geheimen Notizen des Architekten – und werdet auch fündig. Die erste Notiz handelt von einem Bogenschießen...

Aufgabe: Findet heraus, welcher Bogenschütze auf welcher Position stand.

Das Buch, welches vom Architekten der Burg, Henricus Laurel (HL) verfasst wurde, erzählt von einem Wettbewerb zwischen den 4 Rittern Alfred, Balduin, Christopher und Darwin. Jeder von ihnen wählte eine der 6 Positionen und schoss je einen Pfeil auf jede der drei Zielscheiben im Innenhof. Ihr müsst herausfinden, welcher Ritter wo stand. Im Puzzle erkennt ihr die 6 möglichen Positionen anhand der Fässer mit den Zahlen als Aufschrift.

Schritt 1: Von welchen Positionen wurden jeweils 3 Pfeile geschossen?

Um herauszufinden, von welchen Positionen (Fässer) geschossen wurde, müsst ihr den Flugbahnen der Pfeile folgen. Legt dafür die Messleiste an die Pfeile an. Jeder Pfeil führt geradewegs zum Fass, vom welchem aus er geschossen wurde. Macht das für jeden Pfeil. Dadurch erkennt ihr, dass die Pfeile von den Fässern mit den Zahlen 1,3,4 und 6 geschossen wurden.



Schritt 2: Wie viele Punkte sind die Farben Gelb, Orange und Rot wert?

Alle Pfeile stecken entweder im gelben, im orangen oder im roten Ring. Der Geschichte nach ist jede Farbe so viele Punkte wert, wie sich gleichfarbige Flaggen im Innenhof befinden. Ihr müsst also die Flaggen im Innenhof zählen: Es gibt 2 gelbe Flaggen, 5 orangene Flaggen und 8 rote Flaggen. Also gilt:

- Treffer in Gelb: 2 Punkte
- Treffer in Orange: 5 Punkte
- Treffer in Rot: 8 Punkte

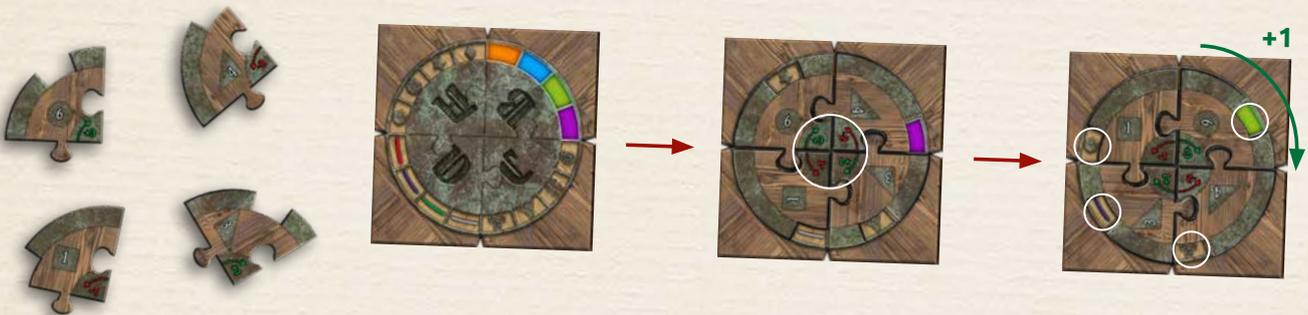
Schritt 3: Wie viele Punkte wurden von welcher Position aus erzielt?

Findet nun heraus, wie viele Punkte von jeder der Positionen 1,3,4 und 6 aus erzielt wurden. Dafür müsst ihr die Werte der Pfeile, die von dort aus jeweils geschossen wurden, zusammenzählen.

- Fass 1: Rot + Rot + Orange = $8 + 8 + 5 = 21$ Punkte. Der Geschichte nach hat Darwin 21 Punkte gemacht, also stand er auf Position 1: $D(arwin) = 1$.
- Fass 3: Orange + Gelb + Gelb = $5 + 2 + 2 = 9$ Punkte. Christopher hat 9 Punkte gemacht, also stand er auf dieser Position. $C(hristopher) = 3$.
- Fass 4: Von dieser Position wurden die Pfeile mit grünen Federn geschossen. Die Geschichte beschreibt, dass Balduin disqualifiziert wurde, da er Pfeile mit Pfauenfedern verwendete. Er stand also auf dieser Position. $B(alduin) = 4$.
- Fass 6: Rot + Orange + Gelb = $8 + 5 + 2 = 15$ Punkte. Da Alfred 15 Punkte erreicht hatte, stand er auf dieser Position. $A(lfred) = 6$.

Die ersten Buchstaben der Ritter stehen für die Codeteile, d.h. der Code beginnt mit Alfred = 6, usw.

CODE TEIL 1: A = 6, B = 4, C = 3, D = 1



Gebt den Code in den Puzzle Decoder ein, um dieses Symbol zu erhalten:



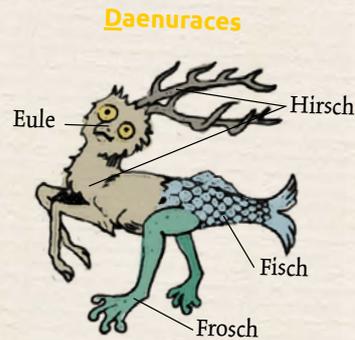
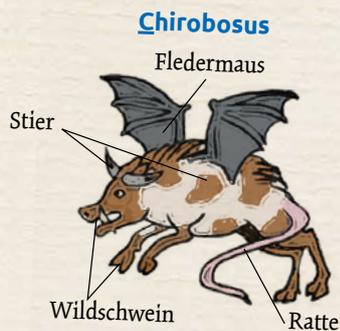
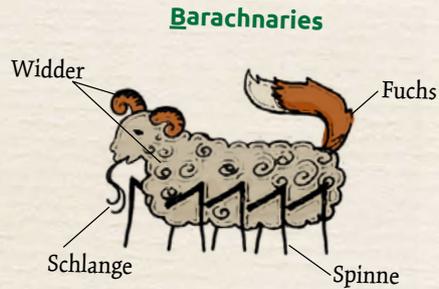
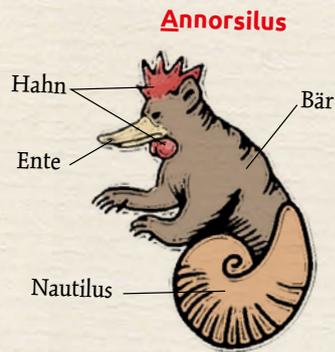
TEIL 2 Die 4 legendären Kreaturen

Durch einen geheimen Durchgang gelangt ihr in den Trophäenraum des Barons. Er hat ein Faible für die Jagd und sammelt hier alles, was er je geschossen hat. Sein Traum ist es, die vier legendären Kreaturen zu fangen, doch ihm ist nicht bewusst, dass ihm das nie gelingen wird...

Aufgabe: Findet die „Kreuzungen“ aus den Tieren, aus denen die legendären Kreaturen bestehen!

Schritt 1: Findet heraus, aus welchen vier Tieren sich die legendären Kreaturen zusammensetzen!

Seht euch die Abbildungen der legendären Kreaturen genau an. Sicher habt ihr erkannt, dass sich jede von ihnen aus mehreren Tieren zusammensetzt:



Schritt 2: Findet die passenden Trophäen und verbindet gegenüberliegende Tiere

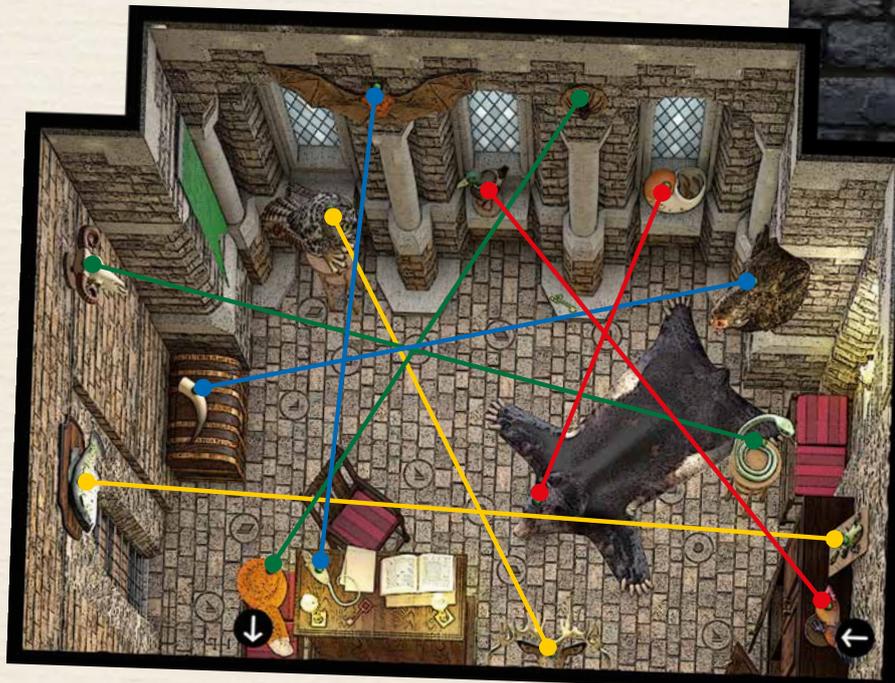
Sucht nun im Trophäenzimmer für jede Kreatur die vier Tiere, aus denen sie sich zusammensetzt. Ihr sucht die „Kreuzung“ zwischen diesen vier Tieren. Verwendet dafür am besten die Messleisten: Legt sie so auf das Puzzle, dass sie gegenüberliegende Tiertrophäen verbinden. So entsteht durch die Messleisten eine Kreuzung, welche euch das richtige Schlüsselteil zeigt.

Bei der **Kreuzung** der vier Tiere des Annorsilus erkennt ihr ein Quadrat, **A = ■**

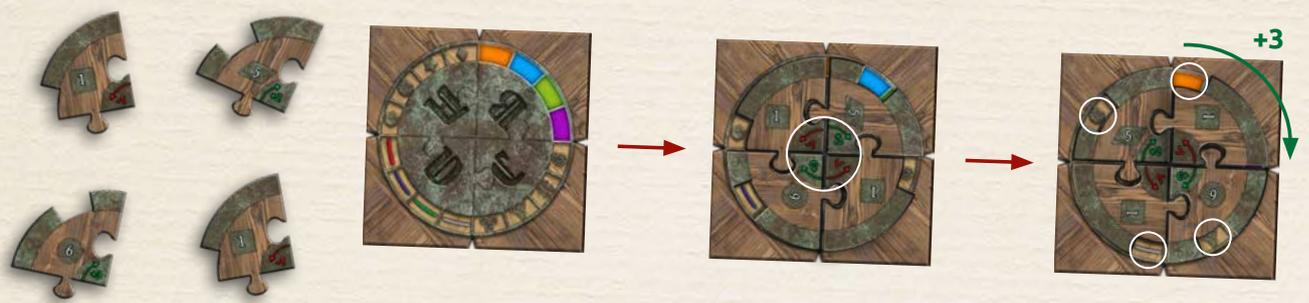
Bei der **Kreuzung** der vier Tiere des Barachnaries erkennt ihr ein Parallelogramm, **B = ▭**

Bei der **Kreuzung** der vier Tiere des Chirobosus erkennt ihr ein Quadrat, **C = ■**

Bei der **Kreuzung** der vier Tiere des Daenuraces erkennt ihr einen Kreis, **D = ●**



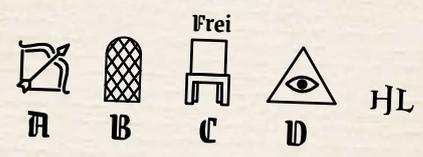
CODE TEIL 2: A = , B = , C = , D = 



Gebt den Code in den Puzzle Decoder ein, um dieses Symbol zu erhalten: 

TEIL 3 Der Thronsaal

Ihr krabbelt durch den geheimen Durchgang in den Thronsaal. Ein großer Tisch und der Thron des Königs zieren den prachtvollen Raum. Ihr durchsucht den Raum und findet unter einer Bodenfliese neue Anweisungen des Architekten – sie zeigt 4 kryptische Symbole:



Aufgabe: Löst das Rätsel für jedes der 4 Symbole und findet die 4 passenden Bücher im Bücherschrank.

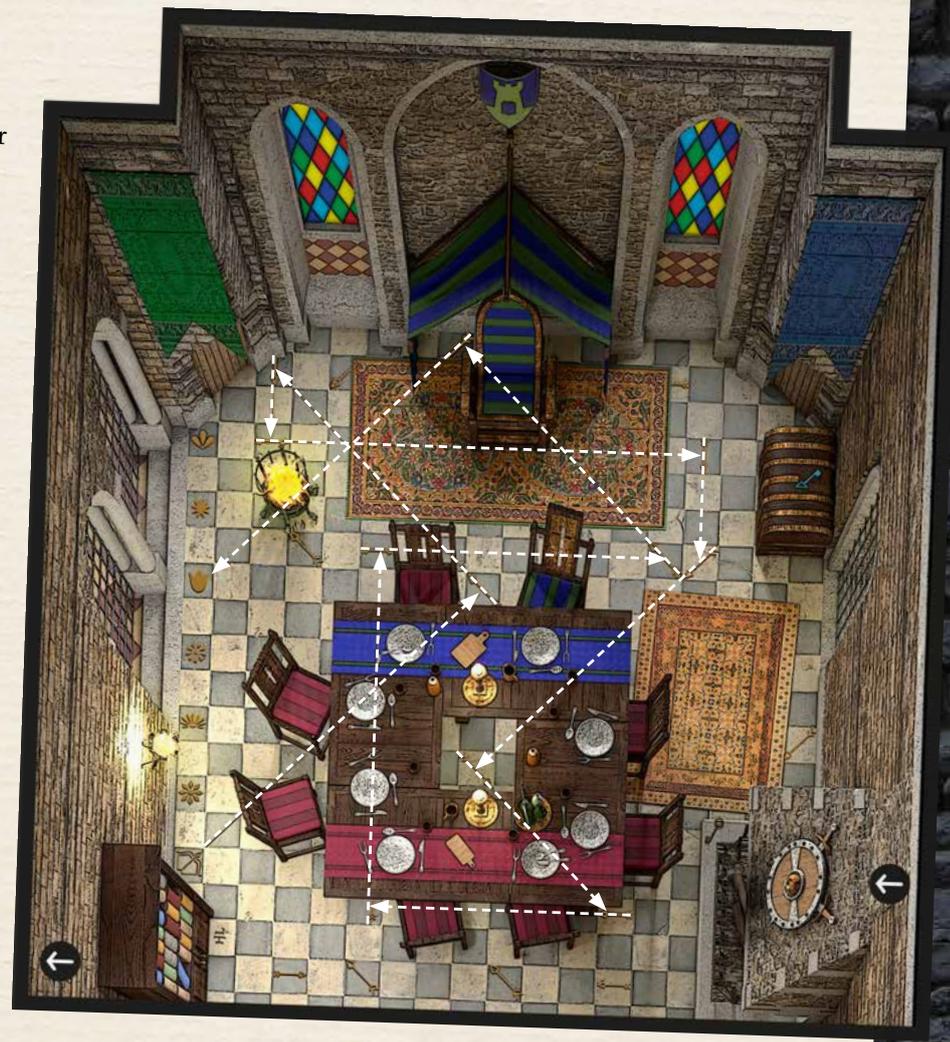
A. Der Bogen

Am Boden des Thronsaals findet ihr in der Ecke neben dem Bücherregal das Symbol, welches den Bogen zeigt. Ihr müsst der Richtung des Pfeiles folgen, der von dort aus abgeschossen wird – auch unter Teppichen und Hindernissen. Wann auch immer der Pfeil auf einen anderen Pfeil trifft, legt dieser die neue Richtung fest. Folgt den Pfeilen, bis ihr bei einer Blume landet – der Tulpe.

Die Bücherrücken im Bücherregal helfen euch, die richtigen Schlüsselteile herauszufinden. Eines der Bücher zeigt die Tulpe und ein Quadrat, das ist das erste Schlüsselteil.



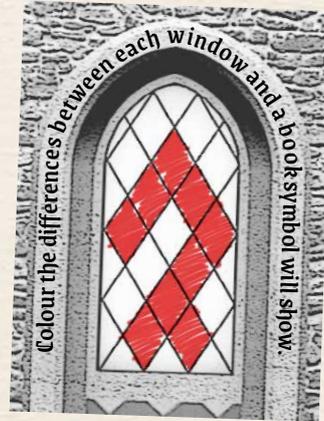
A = 



B. Die Fenster

Auf der Rückseite des Bücherregals ist ein weißes Fensterglas abgebildet, gemeinsam mit einer Nachricht, dass ihr die Unterschiede einzeichnen sollt.

Die zwei Fenster findet ihr im Thronsaal. Auch, wenn sie auf den ersten Blick gleich aussehen, unterscheiden sie sich in einigen Kacheln.



Malt auf der Rückseite des Bücherregals jene Kacheln aus, die sich in den beiden Fenstern unterscheiden. Die ausgemalten Kacheln ergeben gemeinsam das Symbol .



Genauso wie zuvor gibt es auch ein Buch, welches dieses Symbol zeigt – die dort abgebildete Form (ein Kreis) steht für das zweite Schlüsselteil.

B = ●

C. Der freie Platz

Das zweite Kapitel des Buches beschreibt die Geschichte des Festmahls, welches zu einem komplizierten Abend wurde, da fast alle Anwesenden besondere Wünsche hatten. Findet, gemeinsam mit der Tafel im Thronsaal, die Sitzordnung heraus, wie sie beim Festmahl geherrscht hatte. Die Bezeichnung „Frei“ über dem Stuhl in der Notiz weist darauf hin, dass das Schlüsselteil zu jenem Stuhl korrespondiert, welcher leer bleibt.

- *Baron Richard wollte auf seinem besonderen Stuhl dinieren.* Nur einer der Stühle unterscheidet sich von den anderen, nämlich Stuhl 2. Er zeigt die gleichen Farben wie der Thron – das muss Richards Stuhl sein. Also **2 = Richard**
- *Gertrude, seine Gemahlin, wollte unbedingt seine rechte Hand halten.* Gertrude saß also rechts von ihm, das entspricht Stuhl 1. **1 = Gertrude**
- *Deren Tochter, Lady Matilda, wollte nicht neben ihren Eltern sitzen, sehr wohl aber zwischen 2 ihrer Verehrer.*
- *Darwin wollte Matilda direkt gegenüber sitzen; er hoffte darauf, laszive Blicke mit ihr austauschen zu können.*



Matilda und Darwin saßen sich also gegenüber. Da die Stühle 1 und 2 schon besetzt sind, können die beiden nicht auf Stuhl 5 bzw. 6 gegessen haben. Außerdem kann Matilda nicht auf den Stühlen 3 oder 8 gegessen haben, da sie nicht neben ihren Eltern sitzen wollte. Also saßen die beiden auf den Stühlen 4 und 7, doch noch ist unklar, wer von beiden auf welchem Stuhl saß.

- Der Trunkenbold **Baldwin** wollte so nah wie möglich am Wein sitzen.

Dafür kommen nur die Stühle 4 oder 5 in Frage; da Stuhl 4 schon besetzt ist, gilt **5 = Baldwin**

- **Alfred** wollte nicht neben einem anderen Mann sitzen.

Die Stühle 2 und 5 sind schon von Männern besetzt, also bleibt für Alfred nur Stuhl 7 oder Stuhl 8. Da auch Stuhl 7 schon besetzt ist (von Darwin oder Matilda), muss Alfred auf Stuhl 8 sitzen, also **8 = Alfred**. Daraus folgt auch, dass **7 = Matilda** und **4 = Darwin**, da ja Alfred nicht neben einem anderen Mann sitzen wollte.

Bleibt nur noch Christopher übrig, dem es egal war, wo er saß. Da Matilda zwischen zwei ihrer Verehrer sitzen wollte, blieb für ihn nur Stuhl 6, d.h. **6 = Christopher**.

Nur 1 Stuhl blieb frei, nämlich Stuhl 3. Mehrere der Bücherrücken zeigen eine Abbildung der Tafel, gemeinsam mit den Stühlen. Der weiße Punkt steht für den freien Stuhl. Das unten abgebildete Buch steht für den freien Platz und gibt euch das dritte Schlüsselteil. Es zeigt ein Dreieck.



C = ▲

D. Das Worträtsel

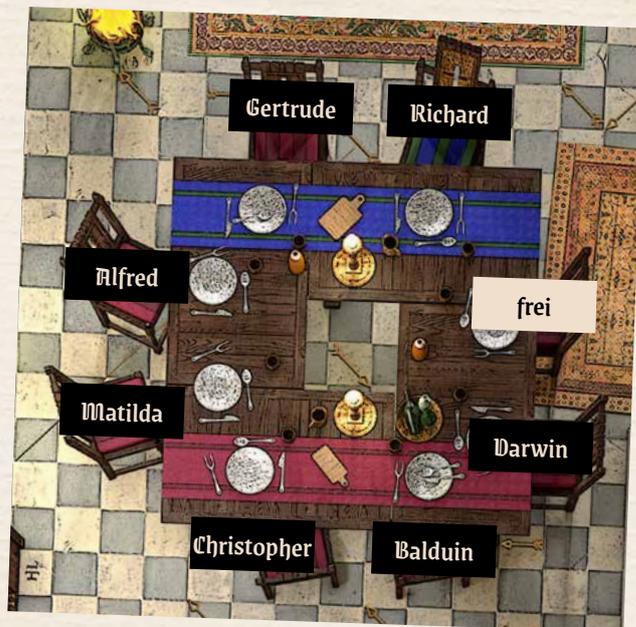
Das Lexikon auf der Rückseite des Bücherregals beschreibt ein Worträtsel:

Lesen macht Spaß, bringt dem Geiste viel Licht, doch noch so ein Buch, das braucht man nicht.

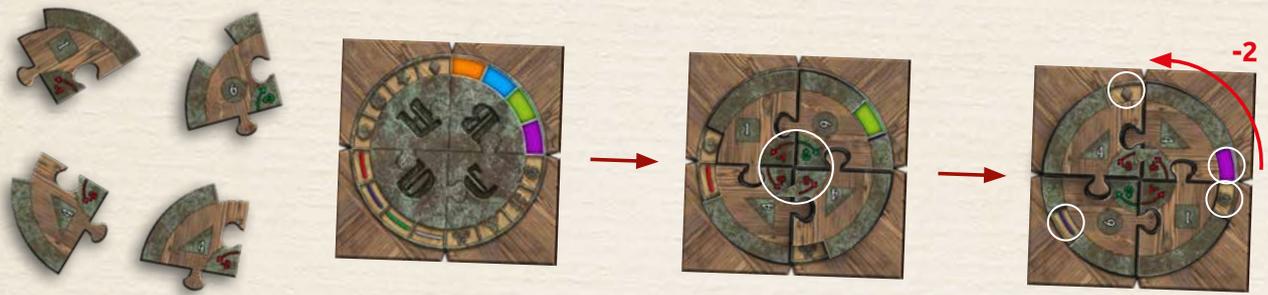
Seht euch die Bücher im Bücherregal genau an. Schnell bemerkt ihr, dass das Buch über die „Germanen“ doppelt vorkommt. Es sind 2 exakt gleiche Kopien – also wird die zweite Kopie natürlich nicht benötigt. Sie zeigen das gleiche Dreieck, welches für das vierte Schlüsselteil steht.



D = ▲



CODE TEIL 3: A = ■, B = ●, C = ▲, D = ▲



Gebt den Code in den Puzzle Decoder ein, um dieses Symbol zu erhalten:



TEIL 4 Die Schatzkammer

Du ziehst die korrekten Bücher aus dem Bücherregal und hörst ein leises „Klick“ – eine Geheimtür! Ihr betretet den nächsten Raum und findet die Schatzkammer von Baron Richard. Hier hat er also die ganzen Steuern gehortet...

Aufgabe: Findet heraus, welcher Ritter (Alfred, Balduin, Christopher und Darwin) welche Rüstung und welche Waffe trug.

Kapitel 3 des Buches handelt vom Kampf zwischen den Rittern. Jeder trug eine Rüstung und eine Waffe. Der Text beschreibt genau, wer wen und wie oft treffen konnte, ohne aber auf die Waffen einzugehen.

Schritt 1: Welcher Treffer wurde mit welcher Waffe verursacht?

Die vier Rüstungen zeigen vier verschiedene Arten von Schäden, die durch die Waffen zugefügt wurden. Von der Art des Schadens könnt ihr ableiten, welche Waffe dafür verwendet wurde:



Schritt 2: Welche Rüstung und welche Waffe wurde von welchem Ritter getragen?

Wenn ihr die Informationen im Buch genau lest und euch die Schäden auf den Vorder- und Rückseiten der Rüstungen genau ansieht, könnt ihr herausfinden, welcher Ritter welche Rüstung und welche Waffe trug. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten, hier beschreiben wir einen möglichen Weg:

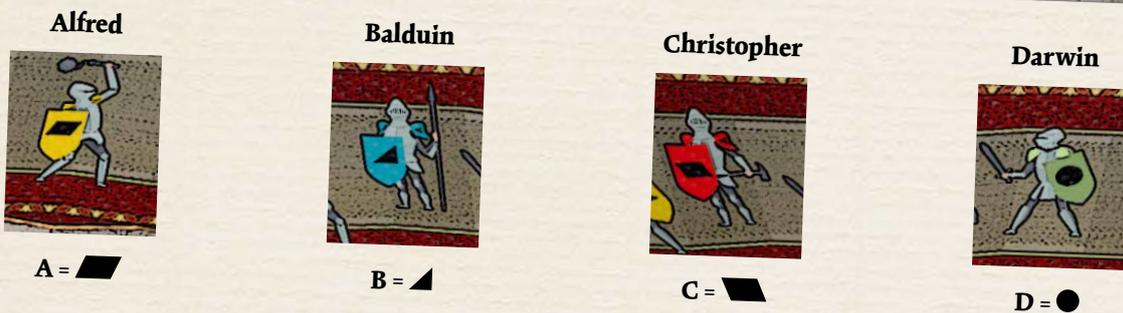
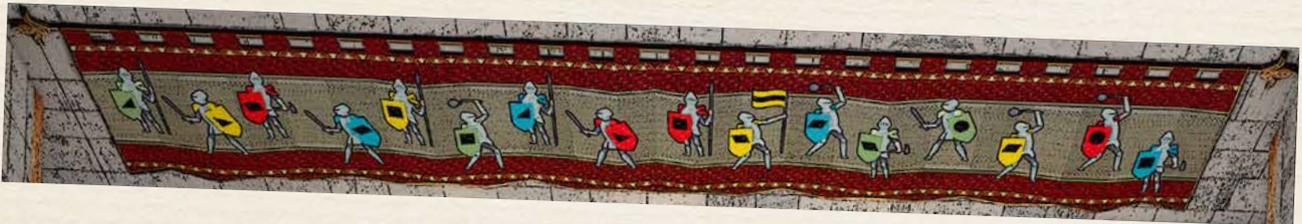
1. Balduin wurde von jedem Gegner genau einmal getroffen, d.h. dass seine Rüstung genau 3 verschiedene Arten von Schäden zeigt (da er ja 3 Gegner hatte). Das ist nur bei der blauen Rüstung der Fall. **Also trug Balduin die blaue Rüstung.**
2. Balduin konnte nur einen Gegner treffen. Nur eine Schadensart kommt nur einmal auf den 4 Rüstungen vor, nämlich jene, die vom Speer zugefügt wurde. **Also war Balduin mit dem Speer bewaffnet.**
3. Alfred traf Darwins Helm. Da wir schon wissen, dass Balduin die blaue Rüstung trug, und nur der Helm der grünen Rüstung beschädigt ist, muss Darwin diesen getragen haben. **Darwin trug die grüne Rüstung.**
4. Der Schaden auf Darwins Helm kommt von einem Morgenstern. **Also trug Alfred den Morgenstern.**
5. Christopher traf Alfred dreimal. Nur auf einer Rüstung sind 3 gleiche Schäden abgebildet, nämlich der gelben. **Alfred trug also die gelbe Rüstung.**

6. Sie alle kamen von einem Hammer, **also war Christopher mit einem Hammer bewaffnet.**
7. Darwin traf Christopher vorne und hinten. Nur eine Rüstung zeigt vorne und hinten die gleiche Schadensart, nämlich die rote. **Christopher trug daher die rote Rüstung.**
8. Dieser Schaden wurde von einem Schwert zugefügt, **Darwin trug also das Schwert.**



Schritt 3: Findet diese Kombinationen auf dem Wandteppich

Auf dem Wandteppich sind mehrere Kombinationen von Ritterrüstungen und Waffen abgebildet. Findet die oben gefundenen Kombinationen und betrachtet die Formen auf den Schildern ganz genau - sie führen euch zu den Schlüsselteilen. Für Alfred findet ihr z.B. den Ritter mit dem gelben Schild, der den Morgenstern trägt - sein Schild zeigt ein Parallelogramm.



CODE TEIL 4: A = , B = , C = , D =



Gebt den Code in den Puzzle Decoder ein, um dieses Symbol zu erhalten:



TEIL 5 Der Kanonenturm

Klick! Als ihr die letzte Rüstung richtig zusammensetzt, öffnet sich ein Ausgang hinter dem Wandteppich. Ihr schiebt den Wandteppich beiseite und betretet den neuen Raum – es ist eines der Stockwerke des Kanonenturms!

Aufgabe: Legt die Etagen richtig aufeinander und öffnet in jedem Stock die Falltür, um darunter eine Zahl zu finden. Findet schlussendlich den richtigen Schlüssel in der Burg, um die Tochter in der obersten Etage zu befreien.

Schritt 1: Findet die richtige Reihenfolge der Etagen heraus

- **Etage 1:** Die Geschichte beschreibt, dass sich im untersten Raum ein grüner Wandteppich befindet. Die Etage mit dem Steinboden ist der einzige mit einem Wandteppich. Wenn ihr euch das Puzzle genau anseht, könnt ihr auch erkennen, dass der Kanonenturm auf dieser Etage auf derselben Höhe wie der Innenhof liegt. Das ist also die unterste Etage (die wir ab nun „Etage 1“ nennen).
- **Etage 4:** Im Text ist beschrieben, dass sich die Tochter in der obersten Etage befindet. Also ist die Etage mit der gefesselten Frau jene ganz oben.
- **Etage 2:** Eine der Etagen zeigt eine Tür mit rotweißen Streifen. Die gleichen Streifen zeigt eine Tür im Innenhof. Es muss sich um dieselbe Tür handeln – also ist dies die zweite Etage.
- **Etage 3:** Die übrige Etage muss die dritte sein.

Schritt 2: Stapelt die Etagen aufeinander und richtet die Kanonen richtig aus

Ihr müsst nun die Etagen aufeinanderstapeln, nachdem ihr sie zusammengepuzzelt habt. Ihr müsst auch auf die richtige Ausrichtung achten: Alle Kanonen müssen in die „richtige“ Richtung zeigen.

Auf jeder Kanone ist ein Wappen abgebildet. Sucht auf der Landkarte dieses Wappen – es zeigt euch, in welche Richtung die Kanone ausgerichtet werden muss. In der Mitte der Landkarte ist die Burg abgebildet, der rote Punkt steht für den Kanonenturm an der nördlichen Seite der Burg.



1. Die Kanone auf Etage 1 zeigt das Wappen der Ortschaft im Nordosten der Burg. Richtet die Kanone also nach Nordosten aus.



2. Stapelt Etage 2 auf Etage 1. Die Kanone müsst ihr nach Nordwesten ausrichten.

3. Öffnet nun die Falltür in Etage 2 und zählt die Kanonenkugeln, die darunter sichtbar werden. Es sind 3 Stück. Die Falltür zeigt den Buchstaben A, also **A = 3**.



4. Stapelt Etage 3 auf Etage 2. Die Kanone muss nach Süden ausgerichtet werden.

5. Wie zuvor öffnet ihr die Falltür – dadurch erkennt ihr 2 Kanonenkugeln für den Buchstaben B, also **B = 2**.

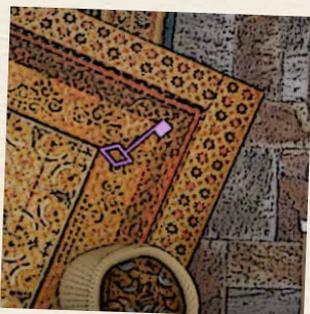


6. Stapelt schlussendlich Etage 4 auf Etage 3. Die Kanone muss nach Westen zeigen.

7. Öffnet die Falltür und zählt wieder die Kanonenkugeln. Es sind 4 Stück. Da auf der Falltür ein C abgebildet ist, ist **C = 4**.

Schritt 3: Findet den Schlüssel, um die Gefangene zu befreien

Seht euch das Schloss an den Fesseln der jungen Frau genau an – es ist lila.



In der ganzen Burg sind 6 verschiedene Schlüssel verteilt. Der lila Schlüssel, der das Schloss öffnet, befindet sich in der Schatzkammer.

Die Form des Schlüssels sieht aus wie ein Parallelogramm, neben dem Schloss ist ein D abgebildet. Das muss das letzte Schlüsselteil sein!

D = 

CODE TEIL 5: A = 3, B = 2, C = 4, D = 



Gebt den Code in den Puzzle Decoder ein, um dieses Symbol zu erhalten: 

TEIL 6 Das Dilemma

Ihr konntet fliehen! Als ihr gerade auf das Pferd steigen wollt, hört ihr einen Hilferuf. Es ist Gerald – der sich in der Schatzkammer bedient hat! Das alles war nur ein Trick von ihm, um in die Burg einzubrechen! Ihr müsst euch entscheiden, ob ihr ihm helfen wollt, oder ihn seinem Schicksal überlasst...

Ihr habt die Wahl:

- Habt ihr euch entschlossen, Gerald nicht zu helfen, habt ihr die Fächer aus der Box genommen und „Ende A“ gelesen. Dann könnt ihr den Rest dieser Lösung überspringen.
- Habt ihr euch entschlossen, Gerald zu helfen, könnt ihr hier herausfinden, was ihr tun musstet, um ihn zu retten.

Aufgabe: Rettet Gerald, indem ihr den Code in der Burg findet!

Der Code, um das Tor zu öffnen, ist in der Burg verteilt. Er wird bewacht von:

A Einem Ritter, der eine Flagge hält	C Dem Antlitz des Barons
B Einer Schlange	D Einem früheren Gefangenen

HL

Ihr sucht die 4 „Wächter“ in der ganzen Burg – seht euch alles nochmal genau an!

A. Ein Ritter, der eine Flagge hält



Ein Ritter auf dem Wandteppich in der Schatzkammer hält eine Flagge. Die Form auf seinem Schild steht für das Schlüsselteil, das er bewacht.

A = 

B. Eine Schlange



Im Trophäenzimmer des Barons findet ihr eine ausgestopfte Schlange. Sie sieht aus wie die Zahl 6.

B = 6

C. Das Antlitz von Baron Richard



In der Schatzkammer findet ihr ein Gemälde, welches den Baron zeigt (wie es auch im Klappentext zu Teil 4 beschrieben wird). Er zeigt in diesem Gemälde 3 Finger, das ist das Schlüsselteil.

C = 3

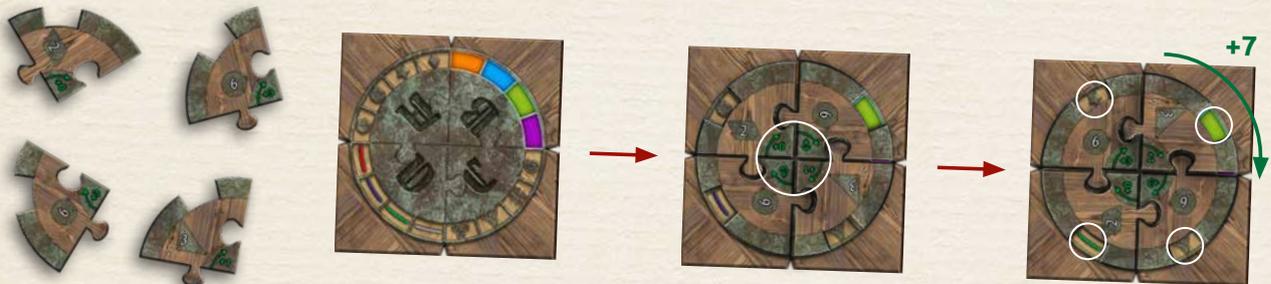
D. Nachricht eines früheren Gefangenen



Die oberste Etage des Kanonenturms, in welchem die Tochter festgehalten wurde, wurde als Gefängnis verwendet. Die geöffneten Handschellen lassen darauf schließen, dass hier auch jemand anders schon festgehalten wurde. Auf dem Boden hat diese Person 6 Striche hinterlassen, einen für jeden Tag, den sie hier verbracht hatte. Sie stehen für das letzte Schlüsselteil.

D = 6

CODE TEIL 5: A = , B = 6, C = 3, D = 6



Gebt den Code in den Puzzle Decoder ein, um dieses Symbol zu erhalten:



Geschafft! Ihr reitet mit eurem Pferd in den Sonnenaufgang und hofft, dass die Wachen des Barons euch niemals finden werden...

Entdeckt auch:

