Escaperoom
Eingesperrt im Vatikan

Liebe Anleiterin, lieber Anleiter,

wir freuen uns sehr, dass du dir diesen Escaperoom für deine Gruppe/Gruppen ausgeborgt hast und wünschen dir/euch viel Spaß damit.
Bitte lies die folgenden Zeilen aufmerksam durch, damit du beim Aufbau und Wiederaufbau des Escaperooms keine Fehler machst und das Spiel ohne Probleme funktioniert.

EINFÜHRUNG: 3
Zeitplanung **3**
Der Raum **4**
Die Spielleitung **5**
Rolle der Spielleitung 5
Aufgaben der Spielleitung 5
Was tun bei Fragen 6
Regeln 6
AUFBAU 7
Verstecke finden **8**
Erstaufbau des Escaperooms **8**
Wiederaufbau für Gruppe 2, 3, 4, … **9**
Befüllen der Kisten 9
Erneutes Verstecken 10
HINWEISKARTEN 10
Überblick über die Hinweiskarten **10**
Tipps zum Geben der Hinweiskarten **11**
Zeitmanagement **11**
Zeitplan für Hinweiskarten (60 min und 90 min) **12**
Wie gebe ich Hinweise auf Verstecke **14**
Erleichterungen **15**
REGELN FÜR DIE SPIELERINNEN 16
Gruppenregeln **16**
Umgang mit Materialien **16**
Verhalten zur Spielleitung **16**
SPIELABLAUF 16
Wie bereite ich die Gruppe vor? **16**
Vor der Tür: **16**
Handys 16
Regeln 17
Noch Fragen 17
Einführungsgeschichte 17
Start 17
Spielstruktur **17**
Nach dem Spiel **18**
Kurzes Zusammentragen der verschiedenen Rätsel 18
Feedbackrunde der TN 18
Handys zurückgeben 18
Aufräumen und Wiederaufbau/Zusammenpacken **18**
ANHANG 19

Einführung:

Bei der Gestaltung des Escaperooms haben wir ein besonderes Augenmerk auf die Haptik und die Funktionalität gelegt. Die Räume, in denen gespielt wird, sind immer anders und das stellt auch Anforderungen an das Spielmaterial.
In vielen Testläufen mit KollegInnen und im Freundeskreis wurden die Rätsel getestet. Auch die Anleitungen für Aufbau und Wiederaufbau basieren auf unseren Erfahrungen.
Da die Durchführung auf den ersten Blick nach einer fast unlösbaren Aufgabe aussieht, lies diese Anleitung aufmerksam durch und wenn dabei Fragen auftauchen, wende dich die Person, von der du das Spiel ausgeborgt hast.
Vielleicht ist für dich vieles in dieser Anleitung „eh klar“, dann kannst du diese Punkte schnell überfliegen. Nimm dir Zeit, diese Anleitung gut zu lesen, damit du dann am Tag X keinen Stress hast.
Stefanie und Tobias Renoldner (Entwicklerpaar) wünschen euch viel Spaß beim Entkommen.
Bei Fragen zum Spiel und der Anleitung wende dich an _____.

Zeitplanung

Damit du keinen Stress beim Aufbau/Wiederaufbau und bei der Vorbereitung hast, ist eine gute Zeitplanung notwendig.

Nimm dir schon ein paar Tage vor deinem ersten Spiel die Anleitung zur Hand und lies sie aufmerksam durch. Auch mit dem Spielmaterial solltest du dich anhand der Bilder in der Anleitung vertraut machen.

Wenn du mit einer Gruppe spielst, überlege dir, wie viel Zeit du den SpielerInnen geben willst. Wenn du mit mehreren Gruppen in Folge spielst, musst du dir eine genauere Zeitplanung machen.
Je nachdem wie gut du den Raum kennst, in dem du den Escaperoom aufbauen wirst, brauchst du vielleicht etwas mehr oder weniger Zeit für den Aufbau. In der Regel sollten 30 – 40 Minuten für das Verstecken und Einräumen reichen. Plane genug Zeit ein, wenn du Tische und Stühle erst aus einem anderen Raum holen musst.
Nimm dir genug Zeit für den Aufbau und das Bereitlegen der Hilfekarten und Erleichterungen. Im Normalfall hast du nach 30-minütigem Aufbau noch 10 Minuten Zeit, um dich auf deine Aufgabe als SpielleiterIn vorzubereiten und die Gruppe zu erwarten.
Die Erklärung für die TeilnehmerInnen benötigt ca. 15 Minuten. In dieser Zeit erklärst du ihnen die Regeln, den Spielablauf und beantwortest ihre Fragen.
Danach geht ihr in den Raum und du startest den Countdown.
Wenn du mehrere Gruppen ganz alleine durch dieses Spiel begleitest, nimm dir 30 Minuten Zeit zwischen den Gruppen. Das klingt zwar recht viel, aber du wirst diese Zeit brauchen. Manche SpielerInnen sind nicht ganz pünktlich aus dem Raum draußen oder wollen noch kurz nachbesprechen. Danach brauchst du ca. 10 Minuten Zeit, um die Kisten wieder neu zu bestücken und dann musst du das Spielmaterial noch verstecken.
Danach startet wieder eine 15-minütige Erklärung und danach die Spielzeit.

Aufbau	30 – 40 Minuten
Erklärung	15 Minuten
Spielzeit	60 – 120 Minuten
Wiederaufbau	30 Minuten
Erklärung	15 Minuten
Spielzeit	60 – 120 Minuten

Wenn ihr mehrere Personen in der Spielleitung seid, könnt ihr den Wiederaufbau und die Erklärung gleichzeitig machen und somit 15 Minuten einsparen. Macht euch aber keinen zu großen Stress.

Der Raum

Wir haben den Escaperoom so gestaltet, dass er in möglichst vielen Räumen spielbar ist. Wir haben das Spiel sowohl in einem kleinen Gruppenraum als auch in einem Wohn-/Esszimmer gespielt. Beides ist also möglich, wenn man sich mit den Gegebenheiten arrangiert. Wir wissen, dass die Räume in jeder Pfarre etwas anders sind, aber mit etwas Fantasie lässt sich das Spiel überall aufbauen (auch im Freien).
Der Raum sollte 25m² oder mehr freie Fläche haben. Es ist auch möglich, in zwei Räumen zu spielen, wenn es eine direkte Verbindung (Tür oder offener Durchgang) zwischen den beiden Räumen gibt. Außerdem müssen in diesem Raum zwei bis drei Tische mit je einem Sessel pro TeilnehmerIn Platz haben.
Wenn Kästen oder Regale im Raum sind, ist das kein Problem, aber dazu später noch mehr.
Es ist gut, wenn du als SpielleiterIn einen kleinen Bereich für dich markieren kannst.

Für das Spiel wird der Raum in drei Bereiche geteilt. Zwei dürfen von den SpielerInnen betreten und durchsucht werden und ein Bereich ist für dich als SpielleiterIn notwendig.
Im Bereich der Spielleitung kannst du alle Hilfestellungen und Anleitungen verwahren, damit du schnell Zugriff darauf hast. Auch ein Laptop/Tablet, auf dem du einen Countdown abspielst, findet in diesem Bereich Platz. (Auf Youtube findest du viele verschiedene Countdowns. Ein USB-Stick mit 2 verschiedenen Countdown-Videos ist im Materialpaket dabei.)

Die Namen der Bereiche sind für SpielerInnen nicht wichtig, aber im Aufbau und bei den Hinweisen werden diese Bereiche genannt.

Der erste Bereich ist der **„Schreibtisch“ von Pater Francesco**. Hier finden die SpielerInnen viele Gegenstände und können die ersten Rätsel lösen.
Der **„Arbeitstisch“** stellt den zweiten Bereich dar. Dieser Tisch sollte Platz für die ganze Gruppe bieten. Die TeilnehmerInnen sollen Platz haben, um rundherum sitzen zu können. In diesem Bereich werden die SpielerInnen die Übersetzungsarbeit machen.

Die Spielleitung

Rolle der Spielleitung

Als Spielleitung ist es deine Aufgabe, den Escaperoom aufzubauen und zu gestalten. Sobald das Spiel läuft, musst du die Gruppe beobachten und einschätzen, wie sie gerade drauf sind. Sind sie schlecht gelaunt, weil sie bei einem Rätsel nicht weiterkommen oder finden sie einen Gegenstand nicht? → Dann brauchen sie deine Hilfe und Motivation, um im Spielfluss zu bleiben.
Für den Aufbau und den Wiederaufbau (wenn du mit mehreren Gruppen spielst) bekommst du eine detaillierte Anleitung. Wenn du dich an diese hältst, sollte nichts schiefgehen. Auch für die Hinweiskarten bekommst du eine Anleitung mit ungefähren Zeitangaben, die dir helfen soll, die Hinweiskarten zeitgerecht anzubieten, wenn es die Gruppe braucht.
Deine Hauptaufgabe besteht darin, immer einen Überblick über das Spiel zu haben. Zu wissen, wo die Gruppe gerade im Spiel steht und wie es der Gruppe und den SpielerInnen geht, ist sehr wichtig für das Geben der Hinweiskarten.
Du darfst während des Spiels so ziemlich alles, wenn es dir als sinnvoll für den Spielablauf und den Spielfluss erscheint. Dazu noch mehr Anregungen/Ideen/Infos bei deinen Aufgaben.

Aufgaben der Spielleitung

Die erste Aufgabe, die ihr als Spielleitung habt, ist es, euch mit dem Spiel und den Spielmaterialen vertraut zu machen. Im besten Fall habt ihr eine Schulung gemacht oder eineR von euch hat schon einmal mitgespielt oder eineR aus eurer Gruppe übernimmt für die ersten Rätsel die Spielleitung und kann danach mitspielen.

Eine zweite sehr wichtige Aufgabe der Spielleitung ist der korrekte Aufbau und der geordnete Wiederaufbau für die weitere/n Gruppe/n.

Die Spielleitung gibt alle Regeln und Verhaltensweisen untereinander und mit dem Material an die TeilnehmerInnen weiter.
Das Erzählen, Vorlesen oder Vorspielen der Einführungsgeschichte zählt auch zu euren Aufgaben.

Während des Spiels ist die Aufgabe der Spielleitung, den Überblick zu behalten und der Gruppe bei Bedarf die richtige Hinweiskarte zu geben. Auch ist es wichtig, während des Spiels auf die Einhaltung aller Regeln zu achten.

Als Spielleitung hast du alle Freiheiten die du brauchst, um das Spiel am Laufen zu halten. Du darfst Hinweise geben, Erleichterungen austeilen, aber auch Spielgegenstände einziehen oder die Kisten bei dir beaufsichtigen.
Die TeilnehmerInnen könnten versuchen, die Schlösser durch das Durchprobieren der Nummern zu öffnen. Dies ist nicht Sinn und Zweck eines Escaperooms. Daher kann es notwendig sein, dass du als Spielleitung nach zwei oder drei Ermahnungen die Kisten bei dir abstellst. Erst wenn ein Code geknackt ist, darf probiert werden, welche Kiste sich damit öffnen lässt.

Dem Spielmaterial liegen aber auch „Erleichterungen“ bei. Das sind schon übersetzte Papyrusteile. Diese kannst du der Gruppe geben, wenn es mit der Zeit sehr, sehr, sehr knapp wird und noch einiges zu übersetzen ist.

Du bist auch für Fragen der SpielerInnen zuständig. Gib ihnen schon vor dem Spiel möglichst viele Informationen (siehe 4. Regeln für die SpielerInnen und 5.2. Vor der Tür). Antworte auf Fragen, die während des Spiels gestellt werden, nur mit dem Nötigsten. Du kannst dich auch wiederholen.

Was tun bei Fragen

Oft werden während des Spiels Fragen von den TeilnehmerInnen gestellt, die eigentlich schon beantwortet wurden. Hier findest du ein paar Tipps, wie du damit umgehen kannst.
Wenn dir Fragen gestellt werden, die ganz sicher in deiner Erklärung zum Spiel schon genügend beantwortet wurden, kannst du darauf hinweisen und auf das Wissen der Gruppe vertrauen.
Oft fragen SpielerInnen noch einmal nach, wo geschnitten und geschrieben werden darf. Wiederhole die einfache Formel: „Normales Papier darf beschrieben werden und überall wo eine Schere zu sehen ist darf geschnitten werden!“. Diesen Satz kannst du auch 100-mal sagen müssen. Er ändert sich nicht.
Offensichtlich „dumme“ oder „sinnlose“ Fragen musst du nicht beantworten, diese kannst du überhören.
Wenn dich die Gruppe fragt, ob etwas zum Spiel gehört, hast du sehr viele Möglichkeiten:

1. Frage ignorieren, weil du die Gruppe im Ungewissen halten willst und sie damit etwas aus dem Konzept kommen. (bei sehr schnellen Gruppen)
2. Frage mit „ja“ oder „nein“ wahrheitsgemäß beantworten.
3. Frage mit „vielleicht“ beantworten und die Gruppe verwirren.

Wenn eine Gruppe sehr viele Fragen stellt und sich laufend bei dir rückversichert, ob der eingeschlagene Weg richtig ist, kannst du auch eine Zeitlang nichts mehr sagen und alles ignorieren (außer sie zerstören Material).
Manche Gruppen sind unsicher in dem was sie tut und müssen sich erst zusammenfinden. Gib ihnen diese Zeit und teile ihnen mit, dass du keine Fragen mehr beantwortest (z.B.: für 5 Minuten).

Regeln

1. **Spiele nicht mit!**
2. **Behalte den Überblick!**
3. **Lass die Gruppe spielen,** greife nur dann ein, wenn etwas gefährlich oder verletzend wird, oder wenn Einrichtung oder Spielmaterial zerstört wird.
4. **Achte auf das Verhalten der Einzelnen in der Gruppe!**
5. **Verteile keine Rollen** und misch dich nicht ein! **(Außer:** die ÜbersetzerInnen wollen nicht mehr, aber die anderen drängen sie dazu.)
6. **Jede Gruppe schafft dieses Spiel** (mit deiner Hilfe sicher)!

Aufbau

Bevor du loslegst, solltest du die Checkliste „Material“ überprüfen und das „Material der Spielleitung“ organisieren.

Du hast dich für einen Raum entschieden und willst mit dem Aufbau beginnen.
Als Erstes musst du die Bereiche definieren, die NICHT im Spiel dabei sind.

- Alles mit Wasser, Strom, Gas, oder Lüftungs- und Klimaanlagen ist tabu.
- Auch Kästen, Regale, oder Bereiche, wo andere Gruppen oder Personen ihre Materialien lagern, sind nicht optimal. Diese dürfen nur mit äußerster Vorsicht und nur in Absprache genutzt werden und müssen hinterher wieder in den Originalzustand gebracht werden.
- Alles, was versperrt oder verschlossen ist, ist auch nicht geeignet.
- Jegliche Bereiche, die Gefahren mit sich bringen (z.B. geöffnete Fenster), solltest du auch vermeiden.

Als Zweites macht es Sinn, sich einen Überblick über die zu versteckenden Materialien zu verschaffen. Einige der Dinge haben einen fix zugewiesenen Platz im Spielsystem, andere kannst du frei im Raum verstecken.

Das Suchen und Finden der versteckten Materialien ist nicht die Hauptaufgabe der SpielerInnen. Wenn sich in deinem Raum nicht genügend Verstecke bieten, macht das nichts. Theoretisch könnte auch alles sichtbar im Raum herumstehen.

Als Drittes brauchst du im Raum 2-3 Tische und Sessel für die ganze Gruppe. Der Raum teilt sich in drei Bereiche: „Schreibtisch“, „Arbeitstisch“ und Bereich der Spielleitung.

Verstecke finden

Wie oben schon erwähnt, ist die Hauptaufgabe nicht das Suchen, sondern das Lösen der Rätsel. Die Verstecke sollten so gewählt sein, dass die SpielerInnen nach circa 10 Minuten alles gefunden haben. Ein guter Leitsatz zum Verstecken ist: „Wo würde ich selber zuerst nachschauen und versteckte Sachen suchen?“
Für die Dynamik der Gruppe ist es sehr gut, wenn alle die Möglichkeit haben, etwas zu finden. Daher legen wir dir nahe, an möglichst vielen verschiedenen Orten im Raum zu verstecken, damit sich die Gruppe gut aufteilen kann.

Im Raum verstecken:	**Im Sakko**
16 Holzwürfel	Teelicht ohne Docht
4 Holzkisten	Zündhölzer
1 Geldkassette	3 Reiseberichte
1 Labyrinthschablone	**Auf dem „Schreibtisch“**
	Räucherständer
Beim „Schreibtisch“	Teelicht mit Docht
1 Sakko	8 Kugelschreiber
1 Aktenkoffer	1 Schere

Verstecke, die sich in unseren Testläufen bewährt haben, sind Kästen und Kommoden mit Türen oder Laden, hinter Vorhängen, hinter Kissen, zwischen Büchern, unter der Tischplatte, zwischen den Sesseln, …. Dir fallen sicher noch viele lustige und spannende Verstecke für deine Gruppe ein.

Erstaufbau des Escaperooms

Jetzt kann der erste Aufbau beginnen und der Escaperoom nimmt Gestalt an.
Stelle die Tische und Sessel im Raum auf (Schreibtisch und Arbeitstisch) und platziere sie so, wie du sie brauchst.

Bevor du selber mit dem Verstecken beginnst, markiere die Kästen, Laden, Fächer, … die nicht im Spiel sind. Am besten funktionieren Klebezettel, die direkt an die Griffe geklebt werden. Wenn ganze Kästen nicht mitspielen dürfen, kannst du mit Klebeband ein großes X auf den Kasten machen und zusätzlich einen Zettel mit „Nicht im Spiel“ darauf kleben. Eine kleine Erklärung, welche Bereiche für die Gruppe erlaubt sind, kann nicht schaden, wenn ihr gemeinsam in den Raum kommt.

Der „Schreibtisch“:
Wenn es deine Möglichkeiten zulassen, richte den „Schreibtisch“ so ein, wie wenn dort wirklich jemand arbeiten könnte.
Hier eine kleine Übersicht, wie wir den „Schreibtisch“ gestalten.

Auf den „Schreibtisch“ legen wir in die Mitte die drei Landkarten. In ein/en Glas/Becher/Stiftehalter geben wir die Stifte und die Schere und stellen diese auf den Tisch. Der Räucherständer wird samt Teelicht (mit Docht) neben den Stiften platziert.
Wenn du noch weitere Gegenstände für den Schreibtisch hast, wirkt alles noch natürlicher und realistischer. Je nach Lust und Laune kannst du den Schreibtisch mit einem Kreuz,

verschiedenen Unterlagen (z.B.: einem Messablauf), theologischen Büchern (keine Bibel, keinen Katechismus), … dekorieren.
Hinter dem Schreibtisch sollte ein Sessel stehen, über den das Sakko samt Inhalt gehängt wird. Auch der Aktenkoffer findet bei uns Platz beim „Schreibtisch“, weil der Koffer dort thematisch am besten dazu passt.

Der „Arbeitstisch“:
Der Arbeitstisch ist für die Gruppe nötig, um die Rätsel zu lösen und die Übersetzungs-Arbeiten zu erledigen. Daher sollte der Tisch Platz für die halbe bis ganze Gruppe bieten. P. Francesco hat auf diesem Tisch selbst die Übersetzung begonnen und auch einige der Papyrusfragmente liegen gelassen.

Auf dem „Arbeitstisch“ liegen die Papyri samt den Entschlüsselungshilfen und dem Übersetzungsbogen A3.

Der Raum:
Im Raum werden alle 16 Holzwürfel, vier Holzkisten, eine Geldkassette und die Labyrinth-Schablone versteckt.
So gut es geht sollte der ganze Raum zum Verstecken genutzt werden, damit möglichst alle aus der Gruppe gleich am Anfang eingebunden werden können. Wähle für deine Verstecke leichtere und schwerere Stellen aus, um so allen in der Gruppe Erfolgserlebnisse zu ermöglichen.
Gerade die Holzkisten und die Geldkassette sind in den meisten Fällen etwas leichter versteckt. Bei den Holzwürfeln können drei bis sechs etwas schwieriger versteckt sein. Wähle die Verstecke je nach Gruppengröße, Vorerfahrung und deiner Einschätzung aus. Mach dir eine Liste, wo du welchen Gegenstand versteckt hast. So kannst du der Gruppe helfen, wenn sie einen Würfel oder die Schablone nicht finden können. Unsere Erfahrung zeigt, dass man selbst sehr schnell den Überblick verliert und Verstecke vergisst.

Stelle alle verbleibenden Materialien in deinen Bereich oder in einen anderen Raum und richte den Bereich der Spielleitung ein.
Kontrolliere den Laptop und den Countdown, sortiere die Hinweiskarten so wie du sie brauchst, lege die Erleichterungen verdeckt bereit und lies dir die Checkliste „Vor der Tür“ noch einmal durch.

Wiederaufbau für Gruppe 2, 3, 4, …
Sammle alle Materialien und Kisten, Koffer, … auf dem Arbeitstisch und wirf die Rätselutensilien aus normalem Papier in den Müll.

Befüllen der Kisten
Nimm die Checkliste „Was ist wo“ und ein Nachfüllpaket zur Hand und gehe die Liste in aller Ruhe und Sorgfalt Stück für Stück durch.

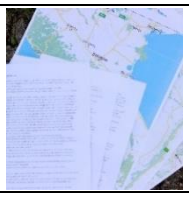
Die Holzkisten haben auf der Unterseite Nummern zur leichteren Zuordnung. Mit der „Was ist wo“-Liste kannst du die Kisten nacheinander abarbeiten. Kontrolliere bei jeder Kiste, ob das Schloss auch die richtige Nummer eingestellt hat. Sollte dies nicht der Fall sein, lies die Checkliste „Schloss einstellen“.
Der Schlüssel für die Geldkassette ist sicher an der Anleitung fixiert, damit du jederzeit Zugriff hast.
Wenn alle Kisten abgearbeitet, alle Schlösser kontrolliert und alle Materialen wieder in den Kisten sind, kann der Wiederaufbau beginnen.

Erneutes Verstecken

Überlege noch einmal, welche Verstecke zu leicht oder zu schwer waren und wer deine nächsten SpielerInnen sind. Dann starte wieder mit dem Verstecken der Materialien und Kisten, Koffer, …
Alles Weitere findest du auf der Checkliste „Aufbau/Wiederaufbau“.

Hinweiskarten

Überblick über die Hinweiskarten

Rätsel I **P. Francescos Reisen** 3 Hinweiskarten		Rätsel VI **Zollstock** 3 Hinweiskarten	
Rätsel II **Teelicht** 3 Hinweiskarten		Rätsel VII **Lotto** 3 Hinweiskarten	
Rätsel III **Papyrus** 7 Hinweiskarten		Rätsel VIII **Fragebogen** 3 Hinweiskarten	
Rätsel IV **Holzwürfel** 5 Hinweiskarten		Rätsel IX **Faltzettel** 5 Hinweiskarten	
Rätsel V **Lederriemen** 3 Hinweiskarten		Rätsel X **Holzbretter** 3 Hinweiskarten	

Tipps zum Geben der Hinweiskarten

Die Spielleitung hat die Möglichkeit, der Spielgruppe helfend unter die Arme zu greifen, indem sie ihnen zu gegebenem Zeitpunkt eine Hinweiskarte gibt.
Auch die SpielerInnen können jederzeit nach einer Hinweiskarte fragen. Diesem Wunsch kann die Spielleitung nachkommen, muss sie aber nicht!
Damit du dabei nicht nur auf dein Gefühl vertrauen musst, gibt es dazu eine kleine Anleitung. Diese Anleitung ist aber nur ein grober Richtwert. Nur du kannst in der Situation die Gruppe „lesen" und mithören wie es ihnen geht. Vertraue dabei auf dein Gefühl und das Verhalten der Gruppe.
Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass die Spielleitung meistens viel früher die Hinweise gibt, als die Gruppe es benötigt hätte. Lass dir also Zeit und lass der Gruppe auch Zeit, gefrustet zu sein.

Zeitmanagement

Wenn du mit mehreren Gruppen hintereinander spielen willst, musst du auf drei Gegebenheiten achten:

- Je nach Alter und Vorerfahrung der Gruppe geben wir unterschiedliche Zeitangaben für den Escaperoom an. Nutze diese Zeiten, um deine Gruppen einzuteilen.
  Diese Zeiten sind natürlich nur Richtwerte und dienen dem Zeitmanagement der Spielleitung. Ältere und/oder erfahrenere SpielerInnen benötigen oft auch weniger Hinweise und denken oft schneller um die Ecke.

Alter / **Erfahrung**	12 – 14	14 – 17	17 – 25	25+
Keine	90 – 120 Minuten	90 – 120 Minuten	75 – 105 Minuten	60 – 90 Minuten
Kennt sich mit Rätsel aus	90 – 105 Minuten	75 – 105 Minuten	75 – 90 Minuten	60 – 75 Minuten
1 -2 Escapegames	75 – 90 Minuten	60 – 75 Minuten	Ca. 60 Minuten	60 Minuten
Escapeprofi (ab 4 Escapegames)	60 – 75 Minuten	Ca. 60 Minuten	Ca. 60 Minuten	Max. 60 Minuten

Diese Zeiten sind nur Richtwerte, um eine bessere Planung zu ermöglichen.
Die Spielleitung kann mit den Hilfekarten und den Erleichterungen die Spieldauer steuern.

- Plane für den Wiederaufbau mindestens 15 Minuten nach jeder Gruppe ein. Wenn ihr zu zweit in der Spielleitung seid, kann man sich den Wiederaufbau und das Begrüßen der Gruppe aufteilen. Das spart etwas Zeit und die Spielleitung hat dadurch weniger Stress. Auch wollen manche Gruppen danach noch kurz nachbesprechen, dann könnt ihr euch dabei auch aufteilen. (Eine Person reflektiert mit der Gruppe und die zweite Person beginnt mit dem Wiederaufbau.)

- Nach dem ersten, zweiten oder vielleicht auch erst nach dem dritten Spiel kommt der Moment, indem du selbst alles weißt und jede Lösung so simpel und offensichtlich erscheint (für dich!!!). Für die SpielerInnen ist alles neu und kompliziert. Gerade in

dieser Situation ist darauf zu achten, wann und wie schnell Hinweise gegeben werden. Achte nach einem Hinweis auf die Reaktion der Gruppe. Haben sie schon sehr auf diesen Hinweis gewartet? Waren sie schon knapp vor der Lösung? Haben sie nach einer Hilfestellung gefragt?
Je mehr Gruppen du anleitest, desto leichter kannst du die Gruppe lesen und desto besser hast du dein eigenes Zeitgefühl für die Hinweiskarten.

Zeitplan für Hinweiskarten (60 min und 90 min)

Wie im Überblick zu den Hinweiskarten (siehe S.10) zu sehen, werden die Hinweiskarten durch Bilder der Spielmaterialien zugeordnet.
Das Bild auf der Vorderseite bildet fast immer das gesamte für dieses Rätsel benötigte Spielmaterial ab. Auch die Namen der Rätsel geben einen Hinweis auf die Materialien, die im Rätsel verwendet werden.

Die erste Hinweiskarte in jedem Stapel gibt den TeilnehmerInnen immer den Hinweis, welche Materialien für dieses Rätsel benötigt werden. Mit den weiteren Karten kommen immer mehr vertiefende Informationen, wie das Rätsel gelöst werden kann, dazu.
Die letzte Karte ist immer die Auflösung. Mit dieser Karte können alle das Rätsel lösen. Daher sollte diese Karte den SpielerInnen nur in der allergrößten Not angeboten werden.

Der Zeitraster zeigt dir an, nach wie vielen Minuten die TeilnehmerInnen welches Ziel erreicht haben sollten, um in 60 oder 90 Minuten den Escaperoom zu lösen.
Um der Gruppe Hinweise zu geben, ist es für dich wichtig, sie aufmerksam beim Lösen der Rätsel zu beobachten.
Kriterien für das Geben einer Hinweiskarte:

- Um den Zeitplan einzuhalten, kann ein erster Hinweis (noch ohne Hinweiskarte) sein, dass sich die SpielerInnen nun mit einem bestimmten Rätsel beschäftigen sollten.
- Die Gruppe hat bei einem neuen Rätsel nach 3 Minuten noch keinen Lösungsansatz gefunden.
- Die Gruppe hat nach 5 Minuten und einigen gescheiterten Lösungsansätzen keine weiteren Ideen, wie sie dieses Rätsel lösen könnten.
- Die SpielerInnen können dieses Rätsel nicht lösen, da ihnen noch Material fehlt, aber sie konzentrieren sich nur auf dieses Rätsel.
- Die Frustration der Gruppe oder der SpielerInnen, die an einem Rätsel arbeiten, hat einen kritischen Punkt erreicht.
- Die Gruppe hat nach 2 Minuten keinen Plan, was sie mit den Rätselmaterialien machen soll.
- Du willst die Motivation in der Gruppe heben, wenn nichts weitergeht.
- Die SpielerInnen fragen dich nach einem Hinweis (siehe Tipps zum Geben der Hinweiskarten).

Die Spielleitung bietet den SpielerInnen die Hinweiskarten an. Du solltest die SpielerInnen nicht nötigen, einen Hinweis zu nehmen. Die Gruppe wird selber entscheiden, wann sie eine Hinweiskarte braucht.

Wenn du mit mehreren Gruppen in Folge spielst, solltest du die TeilnehmerInnen darüber informieren, dass es sein kann, dass ihre Spielzeit ausläuft. Lege daher dieser Gruppe nahe, deine Hilfe anzunehmen, wenn es deine Zeitplanung verlangt.

Zeitraster:

Manche Gruppen brauchen zu Beginn eines Escaperooms etwas Zeit, um ins Spiel einzusteigen. Du als Spielleitung musst dabei gelassen bleiben und ihnen diese Zeit geben. Zu frühe Hilfestellungen können die Lust am Rätseln schwächen.

Nach ….	60 Minuten	90 Minuten
… 10 Minuten	Die SpielerInnen haben **alle versteckten Gegenstände** gefunden.	
… 15 Minuten	Die Gruppe bearbeitet das Rätsel „P.Francescos Reisen“ und/oder „Holzwürfel“. Auch das Rätsel „Teelicht“ kann schon begonnen sein. Ein Teil der Gruppe sollte sich schon um die Übersetzung der ersten Teile kümmern.	Die SpielerInnen haben **alle versteckten Gegenstände** gefunden.
… 20 Minuten	Die Übersetzung geht voran. Die SpielerInnen haben Kiste 1 (oder den Aktenkoffer) geöffnet.	Die Gruppe bearbeitet das Rätsel „P.Francescos Reisen“ und/oder „Holzwürfel“. Auch das Rätsel „Teelicht“ kann schon begonnen sein. Ein Teil der Gruppe sollte sich schon um die Übersetzung der ersten Teile kümmern.
… 25 Minuten	Jetzt sollte sowohl der Aktenkoffer als auch Kiste 1) geöffnet sein. Die Übersetzung schreitet voran.	Die Übersetzung geht voran. Die SpielerInnen haben Kiste 1 (oder den Aktenkoffer) geöffnet.
… 30 Minuten	Das Rätsel mit dem Lederriemen sollte gelöst und somit auch Kiste 3 geöffnet sein. Das Teelichträtsel **muss** begonnen werden.	
… 35 Minuten	Nun müssen die TeilnehmerInnen den Zollstock und das Teelicht (ohne Docht) gelöst haben. Öffnet Kiste 4.	Jetzt sollte sowohl der Aktenkoffer als auch Kiste 1 geöffnet sein. Die Übersetzung schreitet voran.
… 40 Minuten	Die Gruppe bearbeitet die letzten Übersetzungen.	

… 45 Minuten	Alle Geheimschriften sind übersetzt. Die Geldkassette ist offen.	Das Rätsel mit dem Lederriemen sollte gelöst und somit auch Kiste 3 geöffnet sein.
… 50 Minuten	Die Gruppe füllt den Fragebogen aus und arbeitet an der Lösung des Faltbogens.	
… 55 Minuten	Kiste 6 ist geöffnet. Die Gruppe arbeitet an der Blindenschrift.	Nun müssen die TeilnehmerInnen den Zollstock und das Teelicht (ohne Docht) gelöst haben. Öffnet Kiste 4.
… 60 Minuten	Der Kryptex wird geöffnet.	
… 65 Minuten		Die Gruppe bearbeitet die letzten Übersetzungen.
… 70 Minuten		Alle Geheimschriften sind übersetzt. Die Geldkassette ist offen.
… 75 Minuten		Die Gruppe füllt den Fragebogen aus und arbeitet an der Lösung des Faltbogens.
… 80 Minuten		Kiste 6 ist geöffnet. Die Gruppe arbeitet an der Blindenschrift.
… 85 Minuten		
… 90 Minuten		Der Kryptex wird geöffnet.

Bei 60 Minuten Spielzeit sollte nach einer Spieldauer von ca. 15 Minuten ungefähr alle 5 Minuten ein Rätsel gelöst werden. Wenn du deiner Gruppe 90 oder mehr Minuten Zeit gibst, kannst du den SpielerInnen etwas mehr Zeit zum Überlegen und Probieren lassen.

Als Spielleitung wirst du merken, wenn die Gruppe einen Hinweis benötigt und auch, ob eine Erleichterung notwendig ist.

Wie gebe ich Hinweise auf Verstecke

Immer wieder kommt es vor, dass ein Versteck zu schwierig, zu verwinkelt oder zu kompliziert ist. Dann braucht die Gruppe einen Hinweis, um auch dieses Material zu finden. Dafür können wir dir leider keine Hinweise geben, aber wir können dir einige Formulierungen und Ratschläge geben, mit denen du der Gruppe helfen kannst, ohne direkt zu sagen, wo etwas ist.

Erstens: lass die Gruppe ruhig suchen. Auch wenn schon „überall“ gesucht wurde, sollen sie noch ein zweites oder drittes Mal alles absuchen.

Zweitens: Verrate nie zu viel - das kannst du später immer noch machen.
Du kannst den Raum in 4-5 Bereiche gliedern und ihnen einen Bereich vorgeben, in dem der gesuchte Gegenstand ist. Wenn du keine Liste mit den Verstecken hast, dann musst du sehr vorsichtig vorgehen, wenn du nachschauen musst, wo noch etwas ist. Schaue im ganzen Raum und überall ungefähr gleich lange.

Drittens: Wenn das mit dem Suchbereich noch immer nichts geholfen hat, dann braucht die Gruppe vielleicht einen kleineren Bereich oder ein konkretes Möbelstück.

Je nach Raum kannst du auch mit folgenden Sätzen arbeiten:

Sucht mal unter/über/hinter/ ……
Der Gegenstand ist dort wo es heiß/kalt/windig/ … ist.
Eine Person steht genau vor/auf/neben/… dem Gegenstand.

Viertens: Sag der Gruppe, dass du ihnen jetzt helfen musst und den Gegenstand geben wirst. Oft hilft es den SpielerInnen, wenn die Spielleitung einen Fehler zugibt. „Ich gebe euch den letzten Gegenstand. Den habe ich sehr gemein, schwierig, … versteckt." Solche Formulierungen nehmen der Gruppe das Gefühl, versagt zu haben.

Erleichterungen

Für das Rätsel III „Papyrus" gibt es Erleichterungen für Gruppen, die mit der Übersetzungsarbeit Probleme haben, oder aus verschiedenen Gründen (kleine Gruppe, sehr jung, …) zu lange brauchen.
Die Erleichterungen haben die gleiche Form wie die originalen Papyrusteile, sind aber bereits übersetzt.
Je nach Gruppe und Zeitvorgabe der Spielleitung kommen sie zur Verwendung oder auch nicht.
Wenn die Gruppe schon sehr gefrustet ist und die Motivation schwindet, kann die Spielleitung mit einer Erleichterung die Stimmung heben.
Wenn die Gruppe kurz vor dem Ziel steht und alle anderen nur noch auf die letzten Übersetzungen warten, sollte die Spielleitung genau schauen, wie viel noch zu übersetzen ist. Lass der Gruppe den angefangenen Teil noch fertig übersetzen, suche die restlichen Teile aus den Erleichterungen heraus und biete sie der Gruppe an.
Wenn eine Gruppe, aus welchen Gründen auch immer, Zeit vertrödelt hat und der Zeitplan der Spielleitung zu scheitern droht, macht es auch Sinn, ein paar Erleichterungen zu verteilen.
Wenn du mit einer sehr jungen Gruppe mit nur 6-8 TeilnehmerInnen spielst, kannst du schon beim Aufbau anstatt der Originalteile zwei „übersetzte Teile" in der Kiste 3 und im Aktenkoffer platzieren. Damit steigt die Motivation rapide an.

Mit den Erleichterungen solltest du geizig, aber nicht knausrig sein. Gib sie nicht leichtfertig her, sondern beobachte die Gruppe und ihr Verhalten. Bevor die Gruppe aufgibt, sollten sie eine Erleichterung oder eine Hinweiskarte bekommen haben.
Je nach deiner zeitlichen Planung kannst du ihnen mehr Zeit zum Probieren und Übersetzen lassen oder musst straffer auf die Zeit schauen.
Wenn die Gruppe erst die Hälfte bis Dreiviertel der Übersetzungsarbeit geleistet hat und nur noch 15 Minuten verbleibende Zeit auf der Uhr stehen, benötigen sie vermutlich Hilfe. Wenn allerdings die übrigen Rätsel gelöst sind, und viele nur herumstehen würden, kann es die Gruppe ordentlich pushen, wenn sie sich für die Übersetzungsarbeit aufteilen und beeilen müssen.

Regeln für die SpielerInnen

Gruppenregeln

- Spielt miteinander, aber teilt euch die Aufgaben auf!
- Wechselt euch bei den Aufgaben ab!
- Helft euch gegenseitig!
- Redet miteinander und informiert euch gegenseitig!

Umgang mit Materialien

- Normales (unlaminiertes) Papier darf beschrieben, zerschnitten, gefaltet, … werden.
- Nur wo eine Schere ist, darf geschnitten werden.
- Alles weitere Material (Holz, Leder, laminiertes Papier, …) darf verwendet, aber nicht verändert werden.
- Seid vorsichtig mit dem Material.
- Jedes geöffnete Schloss wird nach dem Öffnen der Kiste in geöffnetem Zustand an die Kiste gehängt.

Verhalten zur Spielleitung

- Die Spielleitung hat immer recht.
- Ihr könnt alle Fragen an die Spielleitung richten. Ob die Spielleitung antwortet, entscheidet diese selbst.
- Die Antworten der Spielleitung werden nicht hinterfragt.

Spielablauf

Wie bereite ich die Gruppe vor?

Du bist 30 - 40 Minuten im Escaperoom und hast alles vorbereitet. Jetzt können auch die TeilnehmerInnen kommen.
Schicke die TeilnehmerInnen nochmal aufs Klo, lass sie noch was trinken, … Erst wenn die Gruppe vollzählig ist, oder zu einer von dir vorher definierten Zeit, startest du mit deiner Gruppe.
Ab diesem Zeitpunkt gibt es kein Zurück mehr für die Gruppe. Deine Erklärung startet vor der Tür des Escaperooms. Dort sagst du der Gruppe die Regeln, nimmst ihre Handys an dich, klärst alle Fragen und gibst ihnen die Einführung in die Geschichte.

Vor der Tür:

Handys

Hab ein Körbchen oder eine Stofftasche bereit und teile den SpielerInnen mit, dass sie während des Spiels kein Handy und keine Smartwatch nutzen dürfen.

Regeln

Umgang mit Materialien

- Normales (unlaminiertes) Papier darf beschrieben, zerschnitten, gefaltet, … werden.
- Nur wo eine Schere ist darf geschnitten werden.
- Alles weitere Material (Holz, Leder, laminiertes Papier, …) darf verwendet, aber nicht verändert werden.
- Seid vorsichtig mit dem Material.

Verhalten zur Spielleitung

- Die Spielleitung hat immer recht.
- Ihr könnt alle Fragen an die Spielleitung richten. Ob die Spielleitung antwortet, entscheidet diese selbst.
- Die Antworten der Spielleitung werden nicht hinterfragt.

Gruppenregeln

- Spielt miteinander, aber teilt euch die Aufgaben auf!
- Wechselt euch bei den Aufgaben ab!
- Helft euch gegenseitig!
- Redet miteinander und informiert euch gegenseitig!
- Sucht den Raum genau ab, um alle Spielmaterialien zu finden!

Noch Fragen

Jetzt ist die beste Möglichkeit, dass die TeilnehmerInnen noch Fragen stellen können.

Einführungsgeschichte

Lies der Gruppe die Einführungsgeschichte vor. Wenn ihr ganz kreativ und motiviert seid, dann könnt ihr diese Geschichte auch kurz vorspielen. Macht ein kleines Theater daraus und führt die TeilnehmerInnen in die Welt des Vatikans ein. (Siehe „Ideen für kreative Ausgestaltung.‘‘)

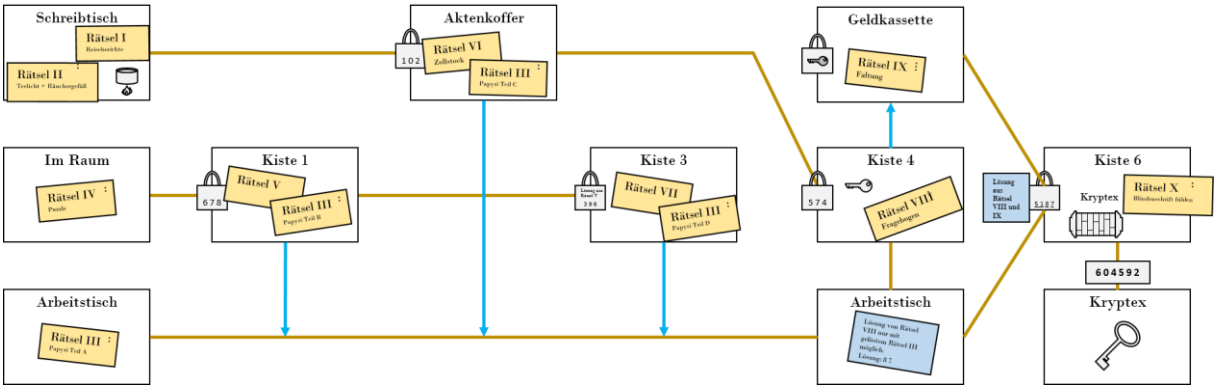
Start

Lass die Gruppe in den Raum und schließe hinter Ihr geräuschvoll die Tür. Wenn es notwendig ist, dann erkläre den SpielerInnen, welche Bereiche im Raum zum Escaperoom gehören und welche nicht.

Starte jetzt den Countdown!

Spielstruktur

Das Spiel hat drei „Handlungsstränge“ die sich am Schluss verdichten und gemeinsam zum Ziel führen. Die Gruppe muss alle Rätsel lösen um ans Ziel zu kommen.
Zwei Rätselstränge führen durch das Spiel und öffnen immer mehr Kisten. In den Kisten sind neue Rätsel und Teile, die für den dritten Rätselstrang benötigt werden.
All das siehst du in der Rätselstruktur im Anhang. Der dritte Rätselstrang bildet die Basis für Gruppenstunden in der Firmvorbereitung und für eine thematische Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen in Jugendstunden.



(Eine große Übersicht der Spielstruktur befindet sich im Anhang.)

Nach dem Spiel

Wenn du mit mehreren Gruppen spielst, ist es ganz wichtig, dass sich die Gruppen nicht austauschen können. Die Gruppen, die schon gespielt haben, dürfen den anderen nichts sagen.
Vielleicht macht ihr eine Liste mit den Endzeiten (wie viele Minuten noch übrig sind).

Kurzes Zusammentragen der verschiedenen Rätsel

Manche Gruppen brauchen es, dass jedeR jedes Rätsel verstanden hat. Wenn die Gruppe das will, nehmt euch kurz Zeit, um die Rätsel kurz zu besprechen.

Feedbackrunde der TN

Als Spielleitung ist es immer gut, wenn man den TeilnehmerInnen den Raum gibt, kurz zu erzählen, wie es ihnen gegangen ist und was ihnen besonders gefallen hat. Setzt euch zusammen und nehmt euch 10 Minuten Zeit.

Handys zurückgeben

Spätestens jetzt sollten die TeilnehmerInnen ihre Handys zurückbekommen.

Aufräumen und Wiederaufbau/Zusammenpacken

Nach jeder Gruppe kannst du alles „normale“ Papier entsorgen (aber bitte außerhalb des Spielbereichs! ;-))

Zusammenpacken

Kontrolliere die Schlösser der Kisten auf die Richtigkeit der Codes. Wenn diese stimmen, kannst du alles zusammenpacken und wieder in die Transportkisten packen. Dazu gibt es zwei Bilder, wie diese Kisten eingeräumt werden müssen.

Wiederaufbau

Nimm die Checkliste Aufbau/Wiederaufbau zur Hand.

Anhang

Checkliste „Aufbau und Wiederaufbau“
Checkliste „Vor der Tür“
Einleitungsgeschichte
Checkliste „Spielleitung“
Checkliste „Hinweiskarten“
Checkliste „Material“
Checkliste „Was ist wo“
Ideen für kreatives Ausgestalten
Themen für Firmvorbereitung
Themen für Jugendstunde
Checkliste „Transportboxen“
Checkliste „Schloss einstellen“
Rätselstruktur