

Jens Schumacher

Escape Room

Spielprobe

In der Hand des Entführers

»ESCAPE ROOM – In der Hand des Entführers« besteht aus 49 Spielkarten sowie einem Codeheft. Die Spielkarten zeigen Orte, Gegenstände und Personen, die Sie sehen und z. T. berühren bzw. physisch beeinflussen können. Das Codeheft verrät Ihnen die Auswirkungen Ihrer Handlungen.

Lesen Sie den Text auf jeder Karte und befolgen Sie die dortigen Anweisungen. Neben einer Illustration dessen, was Sie sehen, liefert jede Karte weitere Informationen:

Eine **grüne Zahl** innerhalb einer Illustration bedeutet: Hier gibt es mehr zu sehen – decken Sie auch die Karte(n) mit der/den entsprechenden grünen Nummer(n) auf.

Eine **graue Zahl** bedeutet: Dieses Objekt ist beeinflussbar. Stehen Ihnen aktuell mindestens zwei solcher Objekte zur Verfügung, können Sie versuchen, diese miteinander zu kombinieren. Lesen Sie dazu im Codeheft den Eintrag, der sich ergibt, wenn Sie beide Zahlen aneinanderhängen – die niedrigere Zahl muss dabei vorne stehen!



ab 12 Jahren

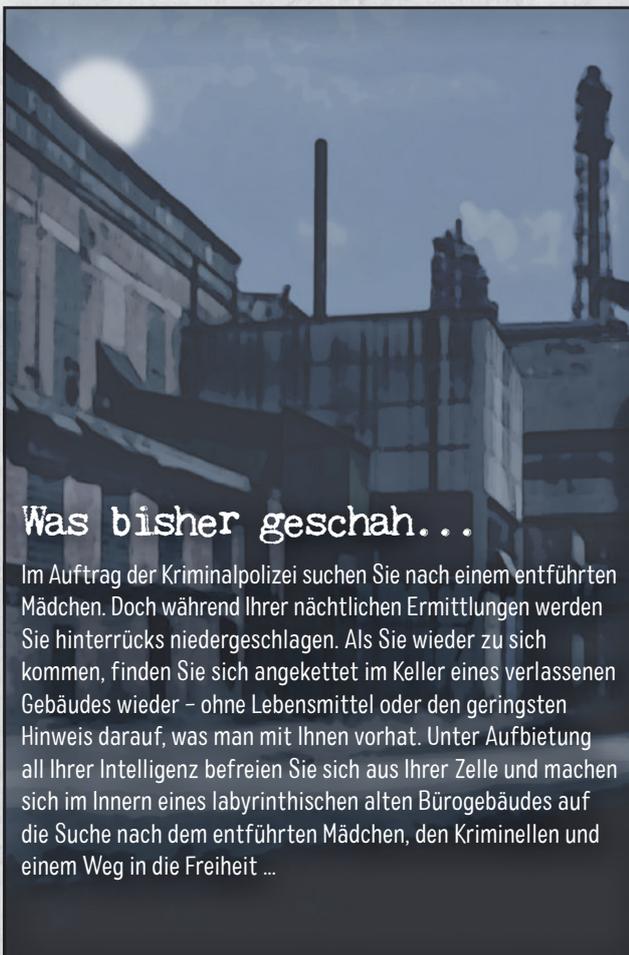


1 – 4 Spieler



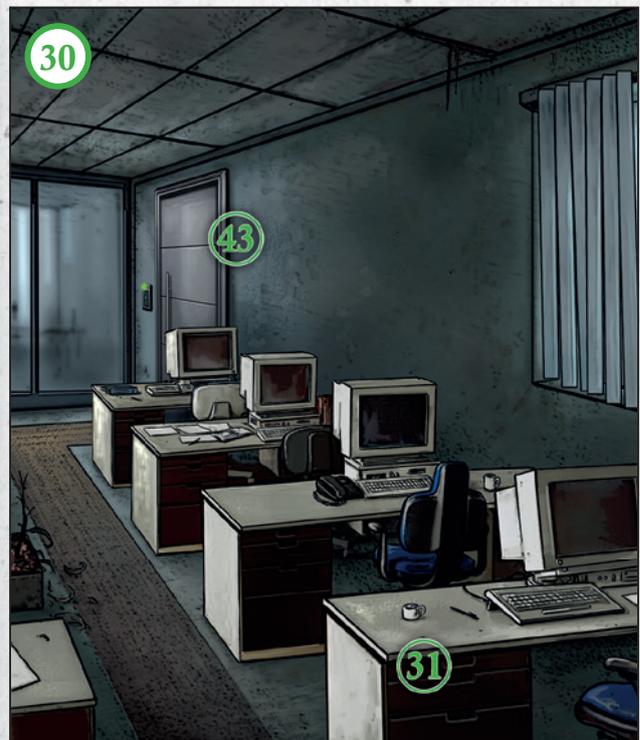
30 – 60 Min.

LEICHT BIS MEDIUM



Was bisher geschah...

Im Auftrag der Kriminalpolizei suchen Sie nach einem entführten Mädchen. Doch während Ihrer nächtlichen Ermittlungen werden Sie hinterrücks niedergeschlagen. Als Sie wieder zu sich kommen, finden Sie sich angekettet im Keller eines verlassenem Gebäudes wieder – ohne Lebensmittel oder den geringsten Hinweis darauf, was man mit Ihnen vorhat. Unter Aufbietung all Ihrer Intelligenz befreien Sie sich aus Ihrer Zelle und machen sich im Innern eines labyrinthischen alten Bürogebäudes auf die Suche nach dem entführten Mädchen, den Kriminellen und einem Weg in die Freiheit ...



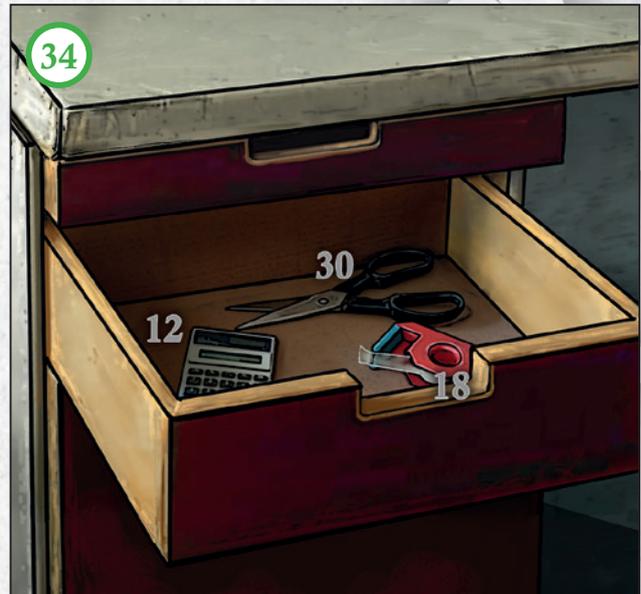
Nach einigen Schritten knickt der Korridor nach rechts ab. Sie durchqueren eine offen stehende Doppeltür aus Glas und finden sich in einem großen, halbdunklen Büroraum wieder. Dutzende identische Schreibtische liegen im blutleeren Schein des Mondes verwaist vor Ihnen.



Sie picken willkürlich einen Schreibtisch heraus, den Sie sich genauer ansehen. Neben einem abgeklebtem Telefon entdecken Sie einen Kugelschreiber sowie ein vor langer Zeit eingetrocknetes Trinkglas voller Kalk- und Fingerspuren.



Als Sie das Klebeband wieder abziehen, bleibt der Fingerabdruck einer Person daran haften, die vor Jahren einmal in diesem Büro gearbeitet und aus dem Glas getrunken haben muss.



Die Schublade enthält eine Auswahl gängiger BüROUTENSILIEN: einen Taschenrechner, einen Abroller mit transparentem Klebeband und eine Schere.

- 1217 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1218 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1226 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1229 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1230 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1231 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1718 Sie kleben ein langes Stück transparenten Klebefilm auf das von Fingerabdrücken starrende Trinkglas. Weiter bei Nummer 37
- 1726 Sie stellen den Kugelschreiber in das leere Glas.
- 1729 Sie haben bereits einen Fingerabdruck gesichert.
- 1730 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1731 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1826 Sie umwickeln den Kugelschreiber mit Klebeband.
- 1829 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1830 Sie schneiden viele kleine Stücken Klebeband von der Rolle ab. Hübsch.
- 1831 Sie kleben ein Stück klares Klebeband auf den Fingerabdruck-scanner. Nichts passiert.
- 2629 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2630 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2631 Nicht einmal MacGyver könnte einen Fingerabdruckscanner mit einem Kuli überlisten!
- 2930 Wieso sollten Sie den schönen konservierten Fingerabdruck zerschneiden wollen?
- 2931 Sie platzieren den Klebefilm mit dem Fingerabdruck vor dem Fingerabdruckscanner und halten den Atem an ... Mit einem kaum wahrnehmbaren Klicken entriegelt sich das Schloss! Sie öffnen die Tür, treten lautlos hindurch, ziehen sie hinter sich wieder ins Schloss und sehen sich um. Weiter bei Nummer 42
- 3031 Mit einer Schere lässt sich der Fingerabdruckscanner nicht überlisten.

Auszug Codeheft:



43

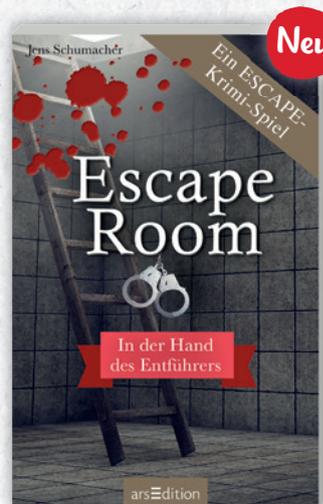
Eine verschlossene Stahltür. Daneben ist ein Fingerabdruckscanner in die Wand eingelassen. Eine leuchtende grüne Diode zeigt an, dass das System noch in Betrieb ist.

42

Neugierig geworden?

Weitere Rätsel und noch mehr Nervenkitzel gibt es in den Escape-Krimi-Kartenboxen von arsEdition.

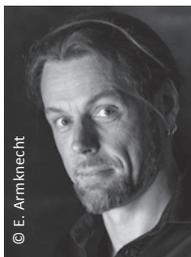
Erhältlich in Ihrer Buchhandlung.



Jens Schumacher / Hauke Kock
Escape Room
In der Hand des Entführers
Ein Escape-Krimi-Spiel
 Kartenset mit 50 Karten
 10,3 x 16 cm
€ 12,00* (D) / € 12,00* (A)
 GTIN 40-14489-12505-1



Jens Schumacher



© E. Armknecht

Jens Schumacher erfindet Geschichten, seit er einen Stift halten kann. Bislang veröffentlichte er über 90 Bücher und Spiele für jugendliche und erwachsene Leser, darunter Fantasyromane, Krimis, interaktive Spielbücher, Sachtitel sowie international erfolgreiche Rätselspiele. Seine Werke sind in 26 Sprachen übersetzt, Texte aus seiner Feder erscheinen regelmäßig in einer bekannten deutschen Zeitung. Der mehrfach ausgezeichnete Autor lebt im Saarland. Mehr Informationen auf www.jensschumacher.eu

Hauke Kock



© Hauke Kock

Gerne verbreitet **Hauke Kock** die Legende, er sei als Kind in ein Fass voller Tusche gefallen und könne seitdem nicht mehr aufhören zu zeichnen ... Tatsächlich zeichnet und malt Hauke, solange er denken kann. Nach dem Abitur zog es ihn nach Kiel, um dort Kommunikationsdesign an der Muthesius-Kunsthochschule zu studieren. Schon damals arbeitete er an Illustrations- und Schreibaufträgen für deutsche Kinderbuchverlage, später kamen Aufträge für Museen, Spiele u. ä. dazu. Er lebt in der Nähe von Kiel.

Mehr Informationen unter: www.haukekock-fantasyart.com