

**HALT**

**ÖFFNE KEINEN DER UMSCHLÄGE.**  
Lies **ABSCHNITT EINS** vor der Ankunft deiner Gäste.

**HALT**

# ESCAPE THE ROOM

DAS GEHEIMNIS DES REFUGIUMS VON DR. GRAVELY

## Anleitung



START

LIES ABSCHNITT EINS VOR DER ANKUNFT DEINER GÄSTE.  
**ÖFFNE KEINEN DER UMSCHLÄGE.**

START

## – ABSCHNITT EINS: Anweisungen für den Gastgeber –

### Was sind “Escape the Room” Spiele?

Die Ursprünge der “Escape the Room“ Spiele gehen auf digitale Abenteuer zurück. Innerhalb kurzer Zeit wurden daraus Veranstaltungen, die man auch live erleben kann. In beiden Varianten sind Spieler in einem Raum eingeschlossen und müssen Hinweise aufdecken und versteckte Objekte finden, um zu entkommen. ThinkFun bringt euch die ganze Spannung nach Hause, die solch eine Veranstaltung mit sich bringt, natürlich ohne dabei wirklich jemanden einzusperren. Das Ganze wurde so konzipiert, dass auch der Gastgeber mitspielen kann. Es muss nicht viel vorbereitet werden. Lade einfach ein paar Gäste ein und mach dich bereit für jede Menge Spaß, beim Lösen der Rätsel und dem Entschlüsseln des Geheimnisses.

### Willkommen

Wir heißen dich als Gastgeber herzlich willkommen zu “Escape the Room“, einem interaktiven Rätsel für Gruppen von drei bis acht Personen. Du und deine Gäste werden den Abend als Figuren in einer Geschichte verbringen und dabei raffinierte Rätsel lösen, um dem Geheimnis des Refugiums von Dr. Gravely auf die Spur zu kommen.

Als Gastgeber und Veranstalter ist es deine Aufgabe, Freunde einzuladen, den Aufbau vorzubereiten sowie deine Gäste durch die Einleitung der Geschichte zu führen. Nach der Einleitung nimmst auch du am Spiel teil und ihr versucht gemeinsam, das Geheimnis zu lüften, indem ihr verschiedene Rätsel löst und aus dem Haus entkommt.



### Inhalt

- 1) Anleitung
- 2) Szenekarte 1: Ankunft
- 3) 4 versiegelte Umschläge – folgendermaßen gekennzeichnet:
  - Der Schreibtisch • Der Tresor • Die Wandnische • Die Labortür
- 4) Rätselhafte Geheimgegenstände (in den 4 versiegelten Umschlägen)
- 5) Lösungsrad (Solution Wheel)

## Die Planung des Events

Bei der Vorbereitung des Events musst du als Gastgeber folgende Schritte unbedingt beachten:

- 1) **ÖFFNE KEINEN DER UMSCHLÄGE.**  
Alle Umschläge werden beim Spielen nach und nach geöffnet. Die Umschläge bleiben vorerst in der Schachtel.
- 2) **DIE ERSTE SZENENKARTE NICHT LESEN.** Diese Karte sollte in der Verpackung bleiben, um nicht versehentlich einen Blick darauf zu erhaschen. Du wirst die Karte deinen Gästen vorlesen, wenn das Spiel beginnt.
- 3) **Aufbau:** Das Spiel “Das Geheimnis des Refugiums von Dr. Gravely“ enthält eine große Anzahl an Teilen. Du brauchst ausreichend Platz - darum solltest du die Veranstaltung an einem großen Tisch planen, an dem jeder Spieler einen Sitzplatz mit guter Sicht auf das Spielfeld halt.
- 4) **Uhr:** Du benötigst eine Uhr während des Spiels.
- 5) **Stift und Papier:** Lege dies bereit, um Notizen zu machen - sie sollen dabei helfen, das Rätsel zu lösen.
- 6) **Internet Zugang** (optional): Wenn deine Gruppe während des Spiels unsere Online Tipps nutzen möchte, brauchst du einen Internetzugang.
- 7) **Stimmung aufbauen** (optional): Vielleicht möchtest du das Ganze etwas beleben, indem du deine Gäste in zeitgemäßer Garderobe kommen lässt. Du kannst außerdem Cembalomusik oder klassische Opernmusik im Hintergrund abspielen lassen, um die Atmosphäre zu beleben.
- 8) **Spieler einladen:** Das Geheimnis des Refugiums des Dr. Gravely ist für Gruppen von drei bis acht Spielern. Lade also Gäste ein.

Online Tipps, passende Musikvorschläge sowie eine individuell gestaltbare Vorlage für einen Einladungsbrief zum Ausdrucken, findest du auf:

[www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de](http://www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de)

HALT

**ERST WEITERLESEN WENN  
DIE GÄSTE DA SIND.**

HALT

## — ABSCHNITT ZWEI: Escape the Room Anleitung —

### Aufbau

- 1) Nehmt die vier Umschläge, die Karte mit Szene 1 sowie das Lösungsrad aus der Verpackung und breitet alles vor euch auf dem Tisch aus.  
**ÖFFNE KEINEN DER UMSCHLÄGE.**
- 2) Wenn nicht alle Mitspieler mit „Escape the Room“ Spielen vertraut sind, lese ihnen den Abschnitt “Was sind “Escape the Room” Spiele auf Seite 2 vor.
- 3) (Optional) Wenn Ihr unsere Online Tipps nutzen wollt, geht über ein Smartphone, Tablet oder einen Computer ins Internet auf [www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de](http://www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de) und sucht nach den entsprechenden Tipps für dieses Spiel. Schaut euch die Tipps erst an, wenn ihr sie braucht!
- 4) (Optional) Wenn möglich, lasst im Hintergrund zeitgemäße Musik abspielen.
- 5) Legt die Uhr vor euch hin und bereitet euch vor, die Spielzeit entsprechend einzustellen (aber startet noch nicht!).

3-5 Spieler	2 Stunden
6-8 Spieler	1.5 Stunden

- 6) Haltet Stift und Papier für Notizen bereit.

### Vorgeschichte

*Wir schreiben das Jahr 1913. Du bist der glückliche Gewinner eines kostenlosen Aufenthalts im Foxcrest Refugium, wo sich der berühmte Dr. Gravelly einen Namen für neueste Kuranwendungen und Erholungstechniken für die besser gestellte Gesellschaft gemacht hat. Umgeben von einer wundervollen Naturkulisse haben die Gäste an diesem Rückzugsort die Möglichkeit, das Neueste und Beste aus dem Gesundheitsbereich kennenzulernen, um nicht zuletzt zu mehr Lebensfreude zu gelangen.*

*Du hast an einem Preisausschreiben teilgenommen und bist hoch erfreut, als du als glücklicher Gewinner von Direktor Dr. Gravelly persönlich ein Einladungsschreiben erhältst.*

*Während der langen Zugreise zum Refugium triffst du noch andere Personen, die das gleiche Erholungspaket gewonnen haben. Ein Aufenthalt im Foxcrest Refugium als Gast von Dr. Gravelly ist für alle ein wirklicher Glücksfall. Aber für dich und deine neuen Freunde gilt es aufzupassen. Das Refugium ist nicht ganz das, was es zu sein scheint...*

### Ziel

Ihr müsst gemeinsam als Gruppe das Geheimnis des Foxcrest Refugiums lösen und aus einem Raum entkommen. Ihr werdet auf eurem Weg Hinweise aufdecken und Rätsel lösen. Alles was ihr braucht, befindet sich in den Umschlägen, aber ihr müsst immer zuerst die jeweilige Lösung finden, bevor ihr einen Umschlag öffnen dürft. Egal, wie ihr aus dem Raum entkommt, ihr könnt es als Sieg verbuchen. Aber ihr könnt noch mehr erleben, wenn ihr dazu bereit seid, ein wenig weiter zu gehen.

### Szenekarten

Über das gesamte Spiel hindurch, werdet ihr Karten mit neuen Szenen entdecken. Immer wenn das passiert, sollte ein Spieler diese Karte unverzüglich laut vorlesen.

### Lösungsrad

Alle Rätsel sind mit einem weißen Symbol, sowie vier farbigen Quadraten gekennzeichnet (rot, gelb, grün, blau).

#### BEISPIEL:

Das weiße Symbol

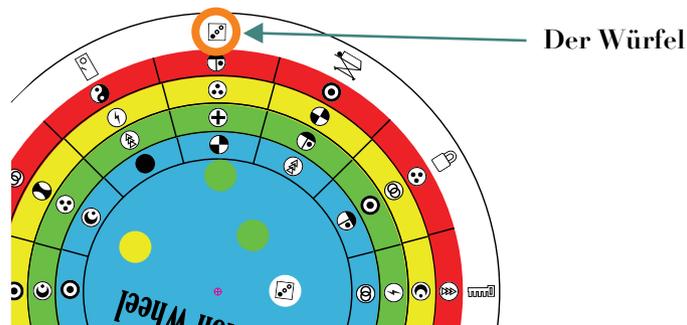
4 farbige Quadrate



Diese Symbole dienen als Hinweis auf verborgene Inhalte, die aufgedeckt werden wollen. Das Lösungsrad zeigt euch, ob ihr ein Rätsel richtig gelöst habt.

## Wenn ihr glaubt, eine Lösung für ein Rätsel zu haben:

- 1) Auf dem äußeren Ring des Lösungsrads solltet ihr beim weißen Symbol  des Rätsels beginnen, welches ihr zu lösen versucht.



- 2) Dreht jeden der farbigen Ringe so, dass die Lösungssymbole  mit dem Symbol auf dem äußeren weißen Ring in einer Linie sind.

- 3) Die Fenster auf dem Lösungsrads zeigen euch, ob eure Lösung korrekt ist oder nicht:

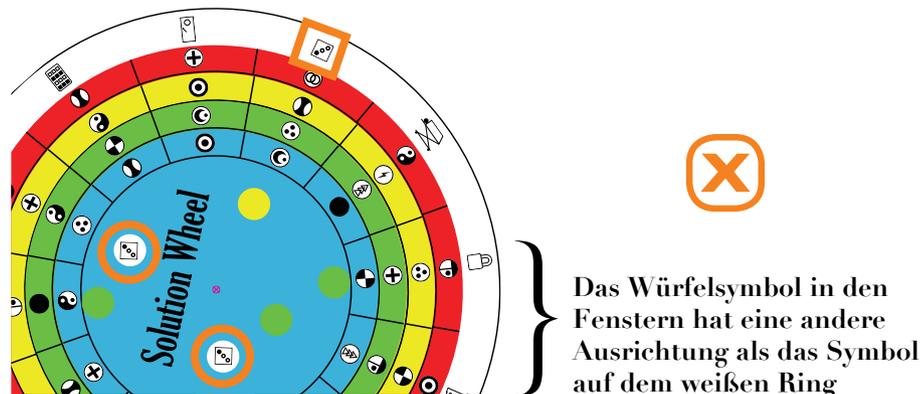
### Eure Lösung ist richtig, wenn:

- dasselbe Symbol vom äußeren weißen Ring in ZWEI Fenstern auf dem Lösungsrads erscheint und zwar in der GLEICHEN AUSRICHTUNG wie das Symbol im äußeren weißen Ring.



### Eure Lösung ist falsch, wenn:

- keine Symbole in den Fenstern des Lösungsrads erscheinen
- das Symbol bzw. die Symbole in den Fenstern nicht mit dem äußeren weißen Ring übereinstimmt
- die zwei Symbole in den Fenstern zwar mit dem weißen Ring übereinstimmen, sich aber nicht in der gleichen Ausrichtung befinden



Wenn eure Lösung nicht stimmt, ist das nicht weiter schlimm! Versucht es weiter und sucht nach einer anderen Lösung.

- 4) Falls das Lösungsrads euch anzeigt, dass ihr ein Rätsel richtig gelöst habt, dürft ihr den versteckten Inhalt des entsprechenden Umschlags auf dem Tisch verteilen.

**Zur Beachtung:** Wir raten dringend davon ab, das Lösungsrads so lange beliebig zu drehen, bis ihr die richtigen Antworten durch Zufall findet. Das wird die Tür für immer hinter euch verschließen.

## Über die Umschläge & Teile

Ihr (die Gäste) seid alle in einem Raum mit Objekten, die in der Geschichte vorkommen. Ihr könntet diese Gegenstände zu jeder Zeit benötigen.

- 1) Auf manche Teile stoßt ihr eventuell früher, als ihr sie benötigt. Verliert sie nicht!
- 2) Sämtliche Abbildungen auf der Vorderseite der Umschläge sind zu jeder Zeit Teil des Spiels. Nichtsdestotrotz darf ein Umschlag erst dann geöffnet werden, wenn das dazugehörige Rätsel gelöst wurde. Die Umschläge solltet ihr nicht beiseite legen, da sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder benötigt werden könnten.

## Tipps

Wenn ihr völlig festhängt, findet ihr online Tipps unter:

**[www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de](http://www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de)**

Bevor ihr euch die Hinweise online ansieht, stellt sicher, dass alle Mitspieler damit einverstanden sind. Falls ihr euch unschlüssig seid, stimmt ab. Der Gastgeber darf bei Gleichstand der Stimmen entscheiden. Sobald ihr erfolgreich entkommen konntet, könnt ihr online mithilfe einer Anleitung zum Zurückversetzen des Spiels in den Originalzustand, den Spaß an Freunde weiterreichen

## Los geht's und viel Glück!

Lest Szene 1: Ankunft im Foxcrest Refugium.

# Machs mit Köpfchen!

ThinkFun® ist der weltweit führende Hersteller von unterhaltsamen Logikspielen, die einen nicht mehr loslassen und einen scharfen Verstand fordern. Die Spiele und Apps von Thinkfun bringen einen zuerst zum Grübeln und dann zum Lachen und machen deshalb jungen Denkern genauso viel Spaß wie der ganzen Familie.



[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



## Über die Autoren

Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau entwickeln schon seit über zwanzig Jahren zusammen Spiele. Rebecca hat als Künstlerin auch schon mehrere Preise gewonnen. Hier könnt ihr mehr über die beiden und ihre Spiele erfahren:

[BlueMatterGames.com](http://BlueMatterGames.com)