

# Anleitung zur Vorbereitung des Escape-Spiels

## 1. Materialien vorbereiten:

- Drucken Sie alle beigefügten Fotos und Texte aus.
- Schneiden Sie die Fotos sauber entlang der Ränder aus.

## 2. Umschläge erstellen:

- Besorgen Sie mindestens 7 Umschläge (einen pro Rätsel).
- Beschriften Sie die Umschläge gut sichtbar mit den jeweiligen Kapitel-Nummern (z. B. "Kapitel 1", "Kapitel 2").

## 3. Rätsel-Inhalte sortieren:

- Legen Sie die passenden Fotos, Texte oder andere Rätselmaterialien in den jeweiligen Umschlag.
- Beispiel:
  - Kapitel 1: Puzzle-Teile
  - Kapitel 2: Foto des Amulets
  - Kapitel 3: Textseite aus dem „Buch der Schatten“.

## 4. Aufbau des Spiels:

- Stellen Sie sicher, dass die Umschläge in der richtigen Reihenfolge vorliegen.

## 5. Spielablauf:

- Die Spieler öffnen die Umschläge nacheinander, lösen die Rätsel und folgen den Anweisungen.
- Jeder Umschlag enthält die Materialien für ein Kapitel und führt die Spieler weiter durch die Geschichte.

## 6. Wiederverwendbarkeit:

- Sammeln Sie nach dem Spiel alle Materialien wieder ein, sodass das Spiel erneut verwendet werden kann.

London, den 12. November 1921

Geschätzte Freunde,

inmitten der geschäftigen Straßen Londons, zwischen den Schatten der Vergangenheit und dem Glanz des Theaters, ereignete sich vor wenigen Tagen etwas, das mich zutiefst erschütterte.

Am Abend des 9. November 1921 füllte das ehrwürdige Finbury Park Empire Theater sich mit einer Menge, die gekommen war, um die spektakulären Illusionen des berühmten Horace Goldin zu bewundern. Die Bühne erstrahlte, die Erwartungen waren hoch – und dann, mitten im Höhepunkt seiner Darbietung, geschah das Unvorstellbare.

Ein Unfall, so dramatisch, dass die Menge verstummte und der Atem des Theaters zu stocken schien. Was zunächst wie ein tragisches Scheitern eines Magiers aussah, entpuppte sich bald als etwas viel Tieferes.

Ich wende mich an euch, geschätzte Freunde, mit der Bitte, mir beizustehen. Die Ereignisse jener Nacht lassen mich nicht los, und ich bin überzeugt, dass hier etwas Größeres im Spiel ist.

**Ich benötige euren Scharfsinn und euren Mut.**

Die Reise, die vor uns liegt, wird nicht einfach sein, doch sie ist notwendig. Ich habe eine Möglichkeit gefunden, euch hierher zu rufen, um gemeinsam der Wahrheit auf den Grund zu gehen.

Die beigelegte Fotografie ist der erste Schritt in dieses Abenteuer. Achtet genau darauf, und ihr werdet den Schlüssel finden, um in meine Welt einzutreten.

Ich warte auf euch.

Mit Hochachtung,

*Leopold Herz*  
*L. Herz*

## Anlage zu Brief von Leopold



### Ziffern in Morsecode, Freimaurer-Symbolik und Binärcode

Ziffer	Morsecode	Freimaurer-Symbolik	Binär
0	-----	Kreis ( $\infty$ )	0000
1	.----	Punkt	0001
2	..---	Zwei Punkte (:)	0010
3	...--	Drei Punkte (...)	0011
4	....-	Quadrat oder Raute	0100
5	.....	Pentagramm (*)	0101
6	-....	Kompass + Winkelmaß	0110
7	--...-	Winkelmaß alleine	0111
8	---..	Achtstrahliger Stern	1000
9	----.	Zahl 9 (häufig Symbol)	1001

## Umschlag 1



• Bitte dieses Bild als Puzzle zerschneiden!

...

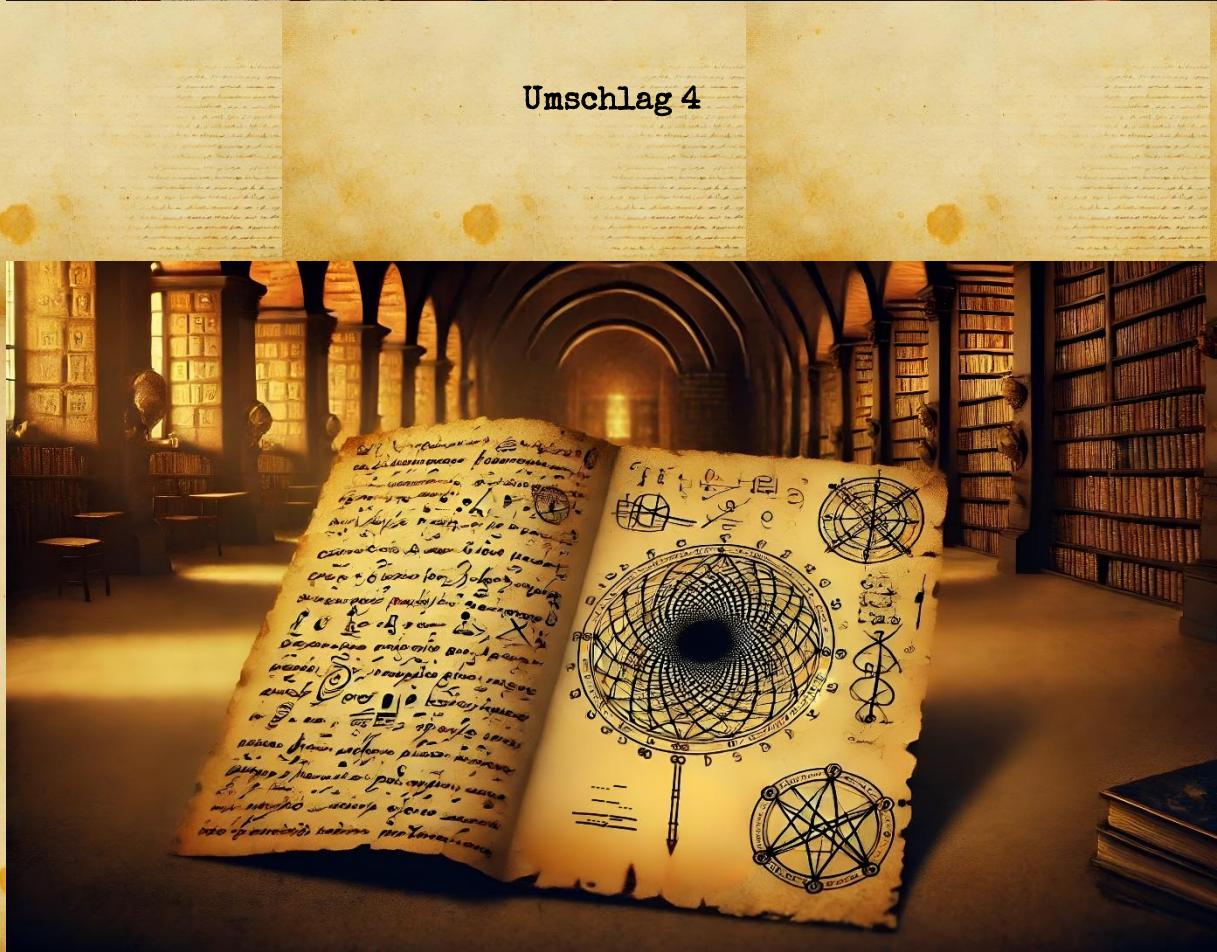
## Umschlag 2



### Umschlag 3

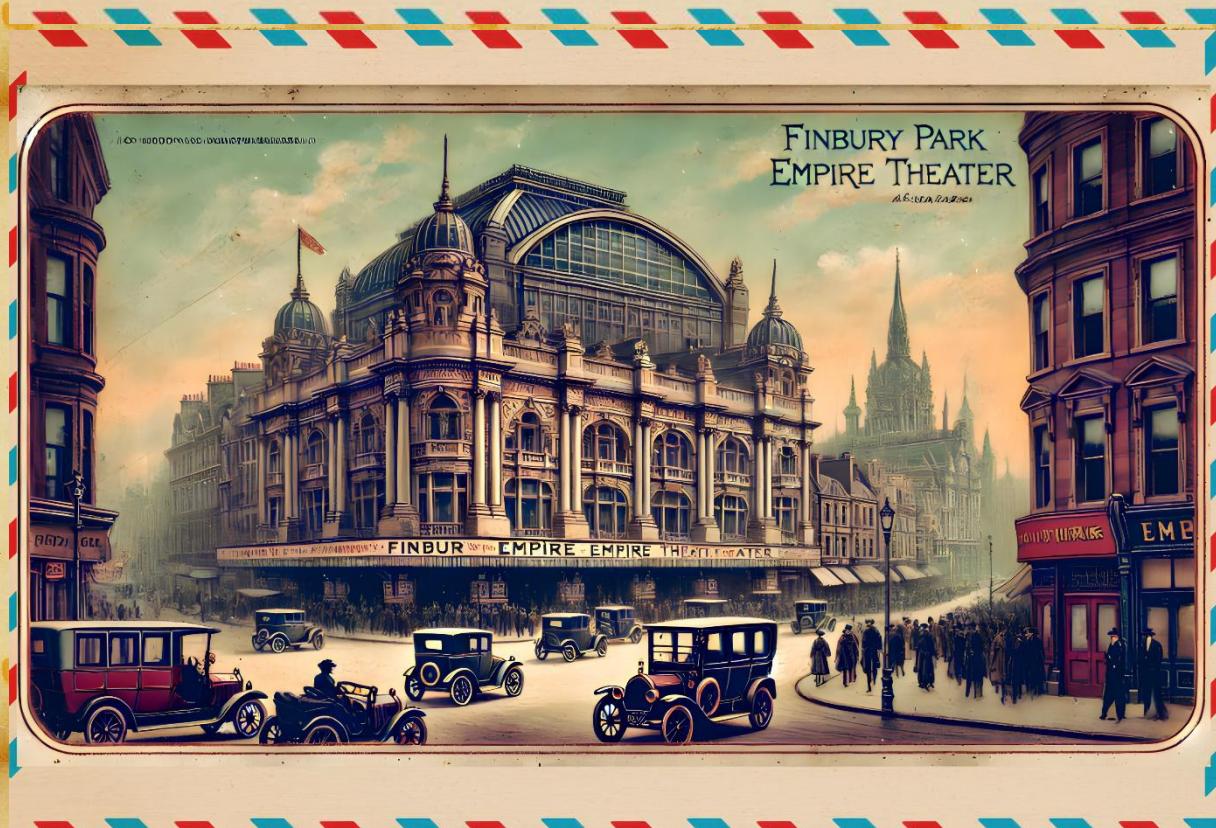
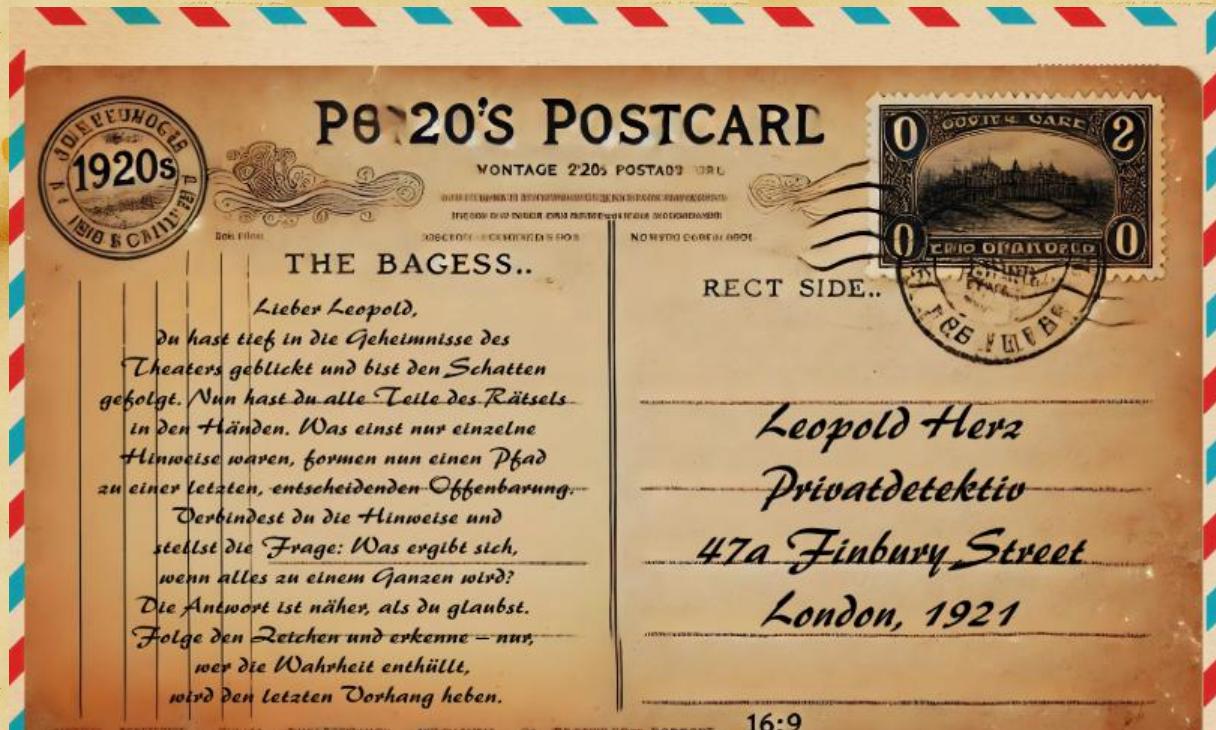


### Umschlag 4

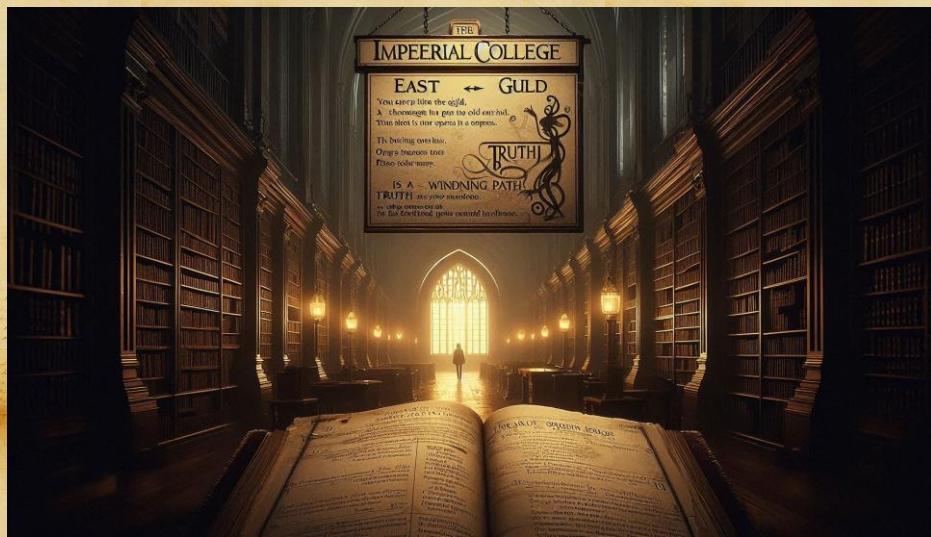


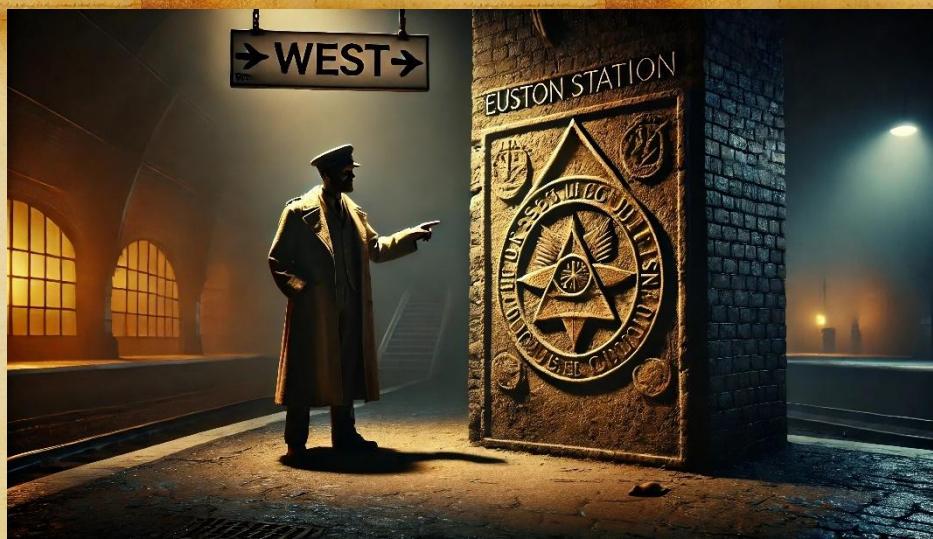
Umschlag 5

Die Postkarte nach dem Ausschneiden zusammenkleben!



## Umschlag 6







**Die Londonkarte muss mit in den Umschlag rein.**

