

# ESCAPE ROOM

## DAS SPIEL

FAMILY EDITION

# TIME TRAVEL

## VORWORT

Willkommen bei **ESCAPE ROOM Das Spiel**! So wie in allen Escape Rooms rund um die Welt seid ihr in diesem Spiel „eingesperrt“ und euer Ziel ist es, alle Aufgaben und Rätsel zu lösen, um zu „entkommen“. Jedes Abenteuer wird verschiedene Anforderungen an euch stellen. Verwendet euer Denkvermögen! Teamwork, gute Kommunikation, Einfallsreichtum, Kreativität, Logik und Blick fürs Detail sind sehr wichtig, um gemeinsam ans Ziel zu gelangen!

Seid ihr bereit für die ultimative Herausforderung?

## LIEBE ERWACHSENE!

Diese Familien-Edition von **ESCAPE ROOM Das Spiel** kann schon mit Kindern ab 10 Jahren gespielt werden. Wir empfehlen euch, dass ihr das Spiel gemeinsam mit den Kindern spielt. Helft mit, damit euer Team das große Ganze sieht, verteilt die Aufgaben und lest die Hinweiskarten vor. Die Abenteuer sind so entwickelt, dass sie sowohl euch als auch den Kindern Spaß und Freude bereiten. Ältere Kinder und Jugendliche können natürlich auch ohne eure Hilfe versuchen zu entkommen. Viel Spaß bei der Zeitreise!

## WEB-APP UND WEBSITE

Um thematische Hintergrundmusik zum jeweiligen Abenteuer auf eurem Smartphone abzuspielen, geht zur Web-App **app.escaperoomthegame.com**. Über die Web-App gelangt ihr auch zur Website **www.escaperoomthegame.com**, wo ihr Einführungstexte zu den Abenteuern, Lösungen, Downloads zu den verbrauchten Materialien und FAQs findet.

## INHALT:

- Elektronischer Chrono Decoder
- Hinweisdecoder
- 16 Schlüssel
- 3x8 Hinweiskarten
- 4 spannende Abenteuer: *ansteigende Schwierigkeitsgrade*
  - House Arrest (15 Min.)
  - The Present
  - The Past
  - The Future

Schwierigkeit basierend auf der Altersangabe 10+.

Außerdem enthält diese Box eine Spiegelkarte sowie eine Schnur, die für manche Erweiterungen von ESCAPE ROOM DAS SPIEL benötigt werden.



## WICHTIGE INFORMATION!

Lest die Spielregeln genau durch. Wenn ihr das nicht gründlich macht, wird es unter Umständen unmöglich sein, zu entkommen!

**WICHTIG: LESEN, GENAU SCHAUEN UND KOMMUNIZIEREN!**

## SPIELVORBEREITUNG

Legt drei neue 1,5V R6 Batterien in den Chrono Decoder ein und legt alle 16 Schlüssel bereit. Haltet alle Komponenten bereit, die zum Abenteuer gehören, welches ihr spielen möchtet. Spielt die Abenteuer in der folgenden Reihenfolge: House Arrest, The Present, The Past, The Future. House Arrest dauert 15 Minuten, die anderen Abenteuer 60 Minuten. Schaltet den Chrono Decoder auf der Rückseite an, nun werden auf der Zeitanzeige 60 Minuten angezeigt. Die Zeit beginnt erst zu laufen, wenn ihr den START-Knopf betätigt. Legt Stifte und Papier bereit, damit ihr euch Notizen machen könnt. Alle im Team müssen das Spielmaterial gut sehen können. Schaut euch vor jedem Spiel die Details auf den Schlüsseln und dem Chrono Decoder genau an! Habt ihr schon länger nicht gespielt, empfehlen wir euch, neue Batterien einzulegen. Haltet die Spielschachtel und die Spielanleitung durchgehend bereit!

## SPIELZIEL

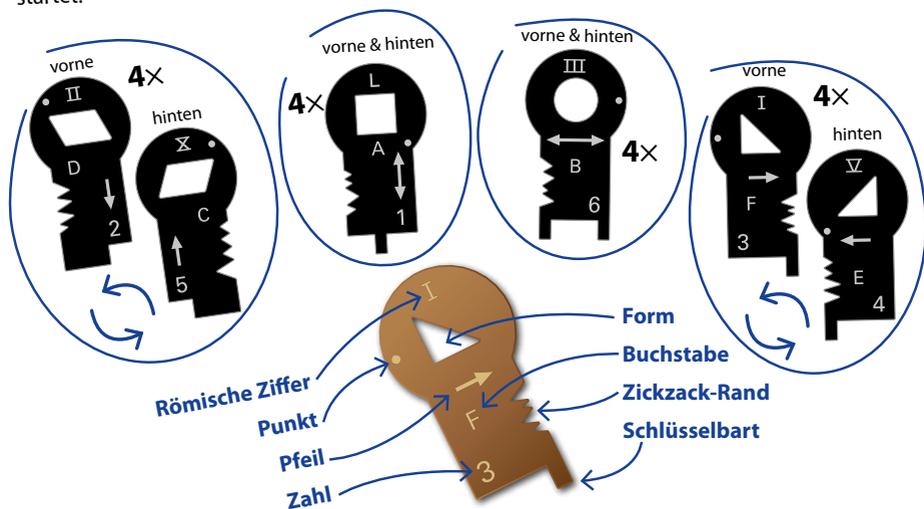
Jedes Abenteuer besteht aus drei Umschlägen (Teile derselben Farbe. In jedem Teil müsst ihr einen Code finden, der aus vier Schlüsseln besteht. Steckt diese in der richtigen Reihenfolge in den Chrono Decoder. Habt ihr drei korrekte Codes in 60 Minuten eingegeben, gewinnt ihr das Spiel!  
Das Einführungsspiel „House Arrest“ besteht nur aus einem Umschlag und ihr benötigt auch nur einen Code. Ihr gewinnt, wenn ihr ihn in 15 Minuten findet und korrekt eingibt!

## SPIELABLAUF

Nehmt den ersten Teil des Abenteuers, das ihr spielen möchtet und lest den Einführungstext in Ruhe vor. Danach dürft ihr den Umschlag aufmachen. Darin befinden sich auch die Umschläge für den zweiten und dritten Teil des jeweiligen Abenteuers. Vergewissert euch, dass alles enthalten ist, wie es auf dem Umschlag steht. Drückt dann den START-Knopf auf dem Chrono Decoder. Falls ihr den „House Arrest“ spielt, müsst ihr den START-Knopf auf dem Chrono Decoder drei Sekunden gedrückt halten, damit er sich auf den 15-Minuten-Timer umschaltet. Nun beginnt die Zeit gegen euch zu zählen, ihr habt nur eine Stunde und diese hat jetzt angefangen! Schaut euch alle Inhalte genau an (Rückseite nicht vergessen!). Sucht nach Informationen, Codes, Rätseln und sonstigen mysteriösen Zeichen und arbeitet zusammen, um die Logik hinter den Aufgaben zu verstehen. Sobald ihr den ersten der drei Codes gefunden habt, müsst ihr die vier richtigen Schlüssel in den Chrono Decoder stecken (siehe „Schlüssel“). Ist der Code korrekt, so hört ihr eine Fanfare und dürft nun den nächsten Teil des Abenteuers öffnen. Sobald ihr den zweiten Code geknackt habt, dürft ihr den dritten Teil öffnen. Wenn ihr den dritten Code richtig eingegeben habt, werdet ihr eine Siegesmusik hören und der Countdown wird stoppen. Auf allen Teilen findet ihr eine kurze Information, wann ihr sie öffnen dürft. Öffnet einen Teil niemals, wenn ihr die Bedingungen dafür noch nicht erfüllt habt!

# SCHLÜSSEL

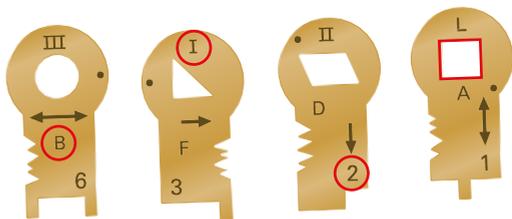
Das Spiel enthält 16 Schlüssel. Die Seiten der Schlüssel enthalten verschiedene Merkmale wie Zahlen, Pfeile, Punkte und Buchstaben. Manche davon findet ihr in den Abenteuerkarten wieder. Wenn ihr die Schlüssel genau betrachtet, seht ihr, dass jene mit einem Kreis oder Quadrat die gleiche Vorder- und Rückseite haben. Bei den anderen Schlüsseln sind Vorder- und Rückseiten verschieden. Schaut euch die Schlüssel genau an, bevor ihr das Abenteuer startet!



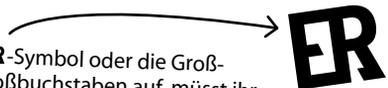
## CODE EINGEBEN

Wenn ihr denkt, den korrekten Code zu wissen, müsst ihr **die vier richtigen Schlüssel von links nach rechts** in den Chrono Decoder stecken. Ist der von euch eingegebene Code falsch, wird der Chrono Decoder ein Fehlschlagsignal ertönen lassen und euch eine Minute von eurer Zeit abziehen. Versucht euer Glück noch einmal mit einem anderen Code! Ihr könnt erst zum nächsten Teil des Abenteuers gelangen, wenn ihr den richtigen Code eingegeben habt. Ist der Code korrekt, werdet ihr eine Fanfare hören. Entfernt dann die Schlüssel wieder, nehmt den nächsten Umschlag und begeben euch auf die Suche nach dem nächsten richtigen Code!

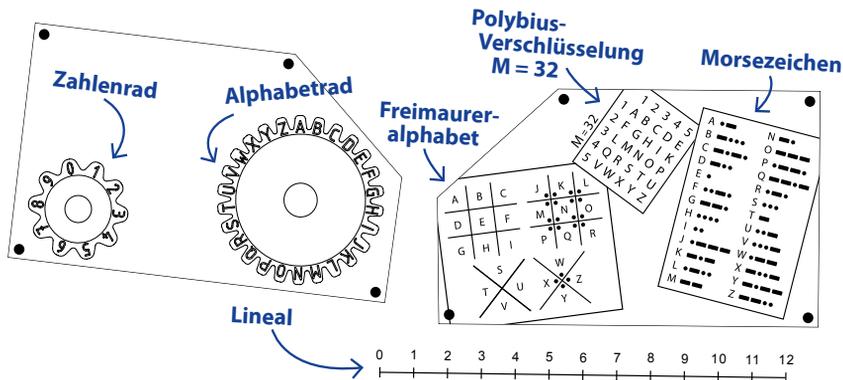
**Beispiel:** Wenn ihr denkt, dass der korrekte Code **B I 2 ■** lautet, müsst ihr die folgenden Schlüssel (in dieser Reihenfolge!) in den Chrono Decoder stecken:



# CHRONO DECODER



In den Abenteuern stoßt ihr immer wieder auf das **ER**-Symbol oder die Großbuchstaben **ER**. Taucht dieses Zeichen in Großbuchstaben auf, müsst ihr die Inschriften auf dem Chrono Decoder oder ER in Großbuchstaben verwenden! Auf dem Chrono Decoder sind mehrere Decodierungssysteme zu finden (siehe Abbildung unten). Für jedes Abenteuer benötigt ihr nur eines davon. Die Inschriften benötigt ihr nur, wenn ein Rätsel mit ER (als Zeichen oder Großbuchstaben) markiert ist. Schaut euch die Informationen vor dem Abenteuer genau an, das spart Zeit!



## HINWEISKARTEN

Für jedes Abenteuer gibt es 8 Hinweiskarten (bis auf den „House Arrest“, da sind es nur 2). Der Chrono Decoder wird euch in regelmäßigen Abständen durch ein akustisches Signal mitteilen, dass ihr eine Hinweiskarte nehmen dürft. Um den Hinweis zu lesen, müsst ihr die Karte in den Hinweisdecoder legen. Lest immer den ganzen Hinweis genau durch und lest ihn laut vor! Bestätigt der Hinweis eure Vermutung, seid ihr auf dem richtigen Weg.



1. Nummer: zeigt die Reihenfolge der Hinweiskarten
2. Teil: Hinweis gehört nur zu diesem Teil des Spiels
3. Zeit: Zeitpunkt, an dem ihr frühestens die Hinweiskarte lesen dürft
4. Lösung: Hier befindet sich der Code für den letzten Teil, den ihr eingeben könnt, um in den nächsten Teil zu gelangen!

## LÖSUNGEN ZU DEN ERSTEN BEIDEN TEILEN

Solltet ihr an irgendeinem Punkt festhängen oder überhaupt nicht mehr weiterwissen, findet ihr auf zwei der acht Hinweiskarten aus jedem Abenteuer die Lösung für Teil 1 bzw. Teil 2 des Abenteuers. Dafür müsst ihr die Rückseite der Karte in den Hinweisdecoder stecken, um den richtigen Code sichtbar zu machen. Entscheidet gemeinsam als Gruppe, ob und wann ihr die Lösung sehen wollt.

Den korrekten Code für Teil 3 findet ihr auf keiner der Hinweiskarten, allerdings in der Lösung zum Abenteuer auf [www.escaperoomthegame.com/de-de](http://www.escaperoomthegame.com/de-de).

## SPIELEND

Wenn ihr die drei richtigen Codes in den Chrono Decoder innerhalb der 60 Minuten eingegeben habt, werdet ihr eine Fanfare hören. Ihr habt das Abenteuer gemeistert! Schießt doch ein Foto von euch mit der Zeitanzeige auf dem Chrono Decoder und teilt es in den sozialen Netzwerken! Bei „House Arrest“ gewinnt ihr mit einem richtigen Code, allerdings habt ihr auch nur 15 Minuten Zeit.

Wurden nicht alle Codes in 60 Minuten eingegeben, wird euch das Gerät über eure Niederlage informieren. Der Chrono Decoder wird dann aufwärts zählen und ihr könnt weiterhin probieren, die richtigen Codes einzugeben. Wenn ihr nicht erfolgreich gewesen seid oder ihr euch den genauen Lösungsweg noch einmal anschauen wollt, findet ihr im Internet unter [www.escaperoomthegame.com](http://www.escaperoomthegame.com) alle Lösungen und Hinweise.

Natürlich kann auch eine weitere Gruppe dieses Abenteuer spielen. Dafür müsst ihr nur die Komponenten mit dem Druckersymbol von der Seite herunterladen und ausdrucken.

Vergewissert euch, dass ihr alle Teile in die richtigen Umschläge steckt.

Und wenn ihr alle vier Abenteuer gespielt habt, warten in den Erweiterungsabenteuern weitere spannende Rätsel und Geheimnisse auf euch!

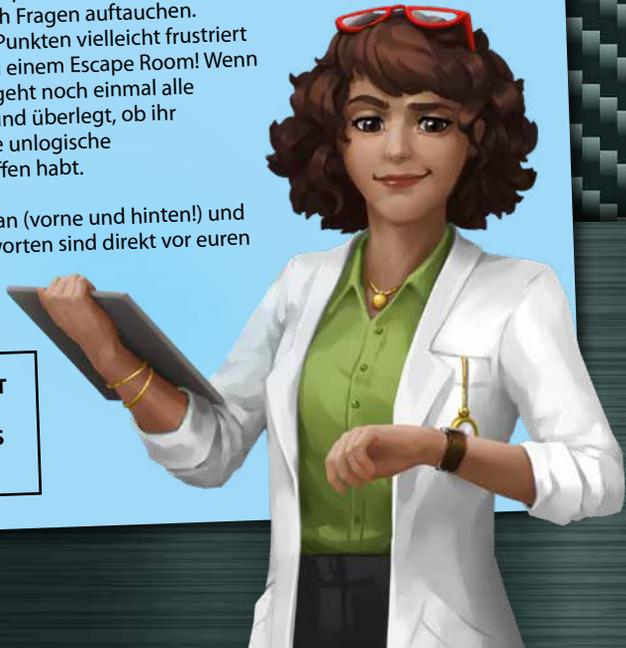


## WICHTIGE TIPPS!

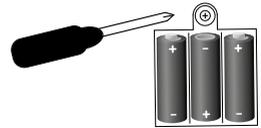
- Tipp 1:** Kommuniziert die ganze Zeit, behaltet keine Information für euch, jede Sekunde ist wichtig!
- Tipp 2:** Auf manche Teile dürft ihr schreiben oder sie falten. Diese Teile erkennt ihr am Druckersymbol.
- Tipp 3:** Macht euch so viele Notizen wie möglich, vielleicht könnt ihr dadurch Zusammenhänge erkennen!
- Tipp 4:** Kein Vorwissen wird benötigt, um die Rätsel zu lösen!
- Tipp 5:** Ihr dürft natürlich auch Gegenstände wie Taschenlampen oder Rechner verwenden.
- Tipp 6:** Lest die Regeln vor dem Spiel laut und genau vor und haltet sie während des Spiels bereit, sollten noch Fragen auftauchen.
- Tipp 7:** Ihr werdet an gewissen Punkten vielleicht frustriert sein, doch das gehört zu einem Escape Room! Wenn ihr nicht weiterkommt, geht noch einmal alle Hinweise genau durch und überlegt, ob ihr zu einem Zeitpunkt eine unlogische Schlussfolgerung getroffen habt.

Schaut alle Komponenten genau an (vorne und hinten!) und vergleicht eure Notizen. Alle Antworten sind direkt vor euren Augen!

**UND AM WICHTIGSTEN: GEBT NIEMALS AUF! GEMEINSAM WERDET IHR ES SCHAFFEN!**



**D: Batteriewechsel. Batterien nicht enthalten.**  
**F : Changement des piles. Piles non comprises.**  
**I: Cambio delle batterie. Batterie non incluse.**



**D:** Bedeutung des Symbols auf dem Produkt, der Verpackung oder Gebrauchsanleitung. Elektrogeräte sind Wertstoffe und gehören am Ende der Laufzeit nicht in den Hausmüll! Helfen Sie uns bei Umweltschutz und Ressourcenschonung und geben Sie dieses Gerät bei den entsprechenden Rücknahmestellen ab. Fragen dazu beantwortet Ihnen die für die Abfallbeseitigung zuständige Organisation oder Ihr Fachhändler. Wichtige Informationen – bitte aufbewahren! Verwenden Sie ausschließlich die dafür festgelegten Batterien (3 x 1,5 V R6)! Legen Sie sie so ein, dass die positiven und negativen Pole an der richtigen Stelle sind! Werfen Sie verbrauchte Batterien nicht in den Hausaltmüll, sondern bringen Sie sie zu einer Sammelstelle oder entsorgen Sie sie bei einem Sondermülldepot. Entfernen Sie leere Batterien aus dem Spielzeug. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien sind vor dem Aufladen aus dem Spielzeug herauszunehmen. Wiederaufladbare Batterien dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Typen von Batterien und setzen Sie nicht gleichzeitig neue und gebrauchte Batterien ein. Schließen Sie die Verbindungsstege nicht kurz. Mischen Sie nicht neue und alte Batterien. Mischen Sie nicht Alkali-, Standard- (Kohle-Zink) und wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien. **F :** Signification du symbole sur le produit, l'emballage ou le mode d'emploi. Les appareils électriques sont des biens potentiellement recyclables et ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères à la fin de leur cycle de vie! Aidez-nous à protéger l'environnement et les ressources naturelles, déposez cet appareil auprès des services de collecte compétents. Si vous avez des questions à ce sujet, vous pouvez vous adresser à l'organisme responsable de la collecte des déchets ou à votre vendeur spécialisé. Informations importantes – à conserver ! Utilisez uniquement les piles (3 x 1,5 V R6) prévues à cet effet! Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Ne jetez pas les piles usagées dans votre poubelle domestique mais apportez-les à un lieu de collecte ou jetez-les dans une décharge de déchets dangereux. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne mélangez pas des piles neuves avec des anciennes. Ne mélangez pas piles alcalines, piles standard (carbone-zinc) et piles rechargeables (nickel-cadmium). **I:** Il simbolo del cassonetto barrato apposto sul prodotto, sulla confezione o nelle istruzioni per l'uso indica la necessità di smaltire in modo adeguato il prodotto stesso.

Gli apparecchi elettrici ed elettronici (AEE) sono prodotti riciclabili e quindi, al termine del loro ciclo di vita, non devono essere gettati tra i rifiuti domestici!

Aiutateci a tutelare l'ambiente e a preservare le risorse, conferendo questo AEE presso idonei centri di raccolta.

Alla fine del ciclo di vita utile dell'AEE, chiedete al vostro distributore informazioni circa la possibilità di renderlo gratuitamente:

- al momento dell'acquisto di un AEE di tipo equivalente; oppure

- in ogni momento, per le AEE di piccolissime dimensioni (inferiori ai 25cm) senza l'obbligo d'acquisto di un prodotto equivalente.

Informazioni importanti da conservare! Utilizzare esclusivamente le apposite pile (3 x 1,5 V R6)! Inserire le pile con i poli positivi e negativi nel verso giusto! Non gettare le pile usate nei rifiuti domestici, ma portarle in un luogo di raccolta o gettarle in una discarica per rifiuti speciali.

Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo. Le pile non ricaricabili non vanno caricate. Le pile ricaricabili vanno estratte dal giocattolo prima della ricarica. Le pile ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la sorveglianza di adulti. Non utilizzare tipi diversi di pile e non inserire contemporaneamente pile nuove e usate. I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati. Non mischiare pile nuove e vecchie. Non mischiare pile alcaline, standard (zinco-carbone) e ricaricabili (nichel-cadmio).

Idee und Design: Team Identity Games  
Entwicklung: [www.whitecastle.at](http://www.whitecastle.at) & Markus Müller  
Redaktion: Markus Müller & Andrea Hofbeck  
Illustration: Anna Verhoog

Wir haben unser Bestes gegeben, um euch ein besonderes Spielerlebnis zu bieten. Doch auch uns passieren Fehler! Falls euch ein Bestandteil fehlt, besucht bitte [service.noris-spiele.de](http://service.noris-spiele.de).

Art.Nr.: 60 610 1968

Made in China



© 2021, Identity Games International BV  
Westersingel 108, NL – 3015 LD Rotterdam  
[www.identitygames.com](http://www.identitygames.com)

Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth, Germany  
[noris-spiele.de](http://noris-spiele.de), [service.noris-spiele.de](http://service.noris-spiele.de)  
Simba Toys Austria  
Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien  
Simba/Dickie (Switzerland) AG  
Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon

