

Dein eigener Escape Room

Von der ersten Idee zum spielbaren Fall

Nicht nur rätseln: Baue einen Fall, den andere wirklich lösen können.



Ab etwa 12 Jahren, auch für Erwachsene

Tablet / Handy / Papier - ein vollständiges Proberätsel

Szenenmotiv KI-generiert

Ein Abschnitt. Deine Entscheidung.

Diese PDF lässt sich lesen oder einseitig auf A4 drucken. Beginne bei Abschnitt A. Lies anschließend nur den Abschnitt, auf den deine gewählte Antwort verweist. Die Seitenzahlen und anklickbaren Verweise helfen dir beim Springen.

Bei einem Rätsel notierst du zuerst deine Antwort. Danach vergleichst du sie bei Bedarf mit den abgestuften Hilfen im hinteren Teil. Hilfen sind erlaubt. In der interaktiven kostenlosen Probe prüft der Browser die Antwort direkt.

Die Geschichte läuft ohne echten Countdown. Du darfst pausieren, zurückgehen und andere Entscheidungen ausprobieren. Bei einem abgeschlossenen Ende ist der jeweilige Fall aufgelöst.

Der Beispielfall ist eine lineare Hinweiskette. Danach folgen acht Baukapitel und vier Arbeitsblätter. Die HTML-Werkstatt nimmt deine eigenen Texte auf und erzeugt daraus druckbare Karten.

Für Papier genügen diese Seiten und ein Stift. Es sind keine echten Schlösser, Spezialmaterialien oder Abonnements enthalten oder erforderlich. Die optionale HTML-Fassung läuft ohne Anmeldung und ohne externe Bild-, Schrift- oder KI-Abrufe.

Dein Start: Abschnitt A auf Seite 3

Dies ist die kostenlose Probe. Sie enthält nur die hier aufgeführten Probeabschnitte. Die Fortsetzung und weitere Rätsel sind Teil der vollständigen Ausgabe.

Der Kasten aus dem Fundus



Im Fundus eures Jugendtreffs steht ein kleiner Kartonkasten. Auf dem Deckel steht „Die Kapsel von morgen“. Darunter klebt ein Brief: „Für das Team, das aus drei Hinweisen eine Geschichte macht.“

Ihr braucht keine echten Schlösser. Die drei Codefelder dieses Falls sind Papier-beziehungsweise Bildschirmfelder. Jede richtige Antwort führt zum nächsten Abschnitt. Es wird keine echte Tür verschlossen; niemand wird versteckt oder eingesperrt.

Die Kapsel stammt aus der letzten Werkstattwoche. Ein Team hat darin eine Einladung hinterlassen. Bevor ihr sie lesen könnt, sollt ihr nachvollziehen, wie der Kasten vorbereitet wurde, welche Botschaft er trägt und welche Abschlusskennung dazugehört.

Der erste Hinweis besteht aus vier Protokollkarten. Die eigentlichen Informationen stehen vollständig im nächsten Abschnitt. Ihr müsst nichts im Internet suchen und keinen Raum durchsuchen.

Wenn ihr den Fall beendet habt, könnt ihr im Werkstattteil hinter die Kulissen schauen. Erst erleben. Dann selbst entwerfen.

Mit dem ersten vollständigen Rätsel beginnen -> Seite 4 / Abschnitt B

Vier Schritte, eine Reihenfolge



Die Vorbereitung des Kastens ist auf vier Karten notiert. Legt sie gedanklich in die richtige Reihenfolge. Die Antwort sind ihre vier Kartennummern, ohne Leerzeichen.

KARTE 1: Der Deckel wurde geschlossen.

KARTE 2: Die Schublade wurde geöffnet.

KARTE 3: Die Botschaft wurde eingelegt.

KARTE 4: Das Siegel wurde angebracht.

Gesicherte Regeln: Die Schublade wurde als Erstes geöffnet. Direkt danach wurde die Botschaft eingelegt. Der Deckel wurde nach dem Einlegen der Botschaft geschlossen. Das Siegel kam nach dem Schließen des Deckels.

Auf der Rückseite steht: „Ein gutes Reihenfolgerätsel hat genug Angaben für genau eine Lösung. Es verlangt nicht, dass man errät, was die Person beim Schreiben wohl gemeint hat.“

Ihr prüft die Regeln nacheinander. Vier Karten reichen für einen sauberen Anfang. Viel Material ist noch kein gutes Rätsel. Eine verständliche Verbindung schon.

Rätsel: Wie lautet die Reihenfolge der Kartennummern?

Meine Antwort: _____

Die geordnete Folge bestätigen -> Fortsetzung in der Vollversion

Wie baust du aus drei fairen Rätseln deinen eigenen Fall?

Ein vollständig spielbarer Drei-Rätsel-Fall, acht konkrete Baukapitel, vier Arbeitsblätter und eine lokale Werkstatt zum Ausfüllen und Drucken eigener Hinweiskarten.

Die vollständige Ausgabe enthält den abgeschlossenen Beispielfall, acht Baukapitel, vier Arbeitsblätter und die HTML-Werkstatt für eigene druckbare Rätselkarten. Die kostenlose Probe enthält keine versteckte Vollversion.

Produktübersicht: doolini.de

Nur so viel Hilfe, wie du brauchst

Abschnitt B / Vier Schritte, eine Reihenfolge

Hilfe 1: Karte 2 steht ausdrücklich am Anfang.

Hilfe 2: Direkt danach kommt Karte 3. Dann müssen 1 und zuletzt 4 folgen.

Hilfe 3: Die Folge lautet 2314.

Begründung: Schublade öffnen, Botschaft einlegen, Deckel schließen, Siegel anbringen ergibt 2-3-1-4.