



Gemeinsam für
den Klimaschutz

Anleitung

Escape-Room

Rätsel-Abenteuer rund um den Klimawandel

deENet Kompetenznetzwerk dezentrale Energietechnologien e.V. | 2019

Diese Informationen wurden im Rahmen des klimaGEN Projekts mit und für
Bürgerenergiegenossenschaften erstellt.

www.klimagen.de

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Umwelt, Naturschutz
und nukleare Sicherheit

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



UNIKASSEL
VERSITÄT



Hintergrund

In den 2000er Jahren entstanden die ersten Schnitzeljagden im Internet. In diesen 1-Personen-Spielen musste man Informationen sammeln, versteckte Gegenstände und Hinweise zum Öffnen der Türen entdecken, mit deren Hilfe man verschiedene Runden meistern konnte. Aus dieser Art der Abenteuer Spiele entstanden die Real Life Escape Rooms.

Escape Room Spiele sind Realitätsspiele mit mehreren Teilnehmern*innen, indem ein Team in einen Raum eingeschlossen wird. Ziel ist es, durch das Lösen von Aufgaben und Rätseln den Räumlichkeiten innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu „entkommen“. Der grundsätzliche Aufbau eines Escape Rooms funktioniert so, dass die Lösung eines Rätsels zum nächsten Rätsel überleitet. Jedes Escape Room Spiel verfolgt eine Thematik und besitzt eine gut ausgedachte Geschichte. Die meisten dieser Escape Spiele finden in geschlossenen Räumen statt, wie in Apartments, Kammern oder Kellern. Basierend auf dem Konzept des Spiels ist nahezu jedes Gebäude für so ein Event geeignet.

Spielzeit: Normalerweise haben die Teilnehmer*innen 60 Minuten Zeit, um alle Hinweise zu finden, die Aufgaben zu lösen und schließlich die Tür zu öffnen. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad kann die Spieldauer aber auch zwischen 45 und 120 Minuten variieren.

Spielziel: Das Escape Room Spiel besteht aus drei Teilen. Um einen Teil abzuschließen, muss man einen Code finden, der aus verschiedenen Rätsellösungen besteht. Sobald der vierte Code (Schlussfolgerung aus den drei vorherigen Codes) innerhalb der vorgegebenen Zeit in das Türschloss eingeben wird und die Tür sich öffnet, ist das Spiel gewonnen.

Aufbau

Die Spieler*innen starten im Raum und finden alle notwendigen Hinweise um das erste Rätsel zu lösen. Dabei liefert die Lösung des ersten Rätsels alle notwendigen Informationen um das nächste, d.h. das zweite Rätsel, zu lösen. Die Lösung des zweiten Rätsels gibt den Spieler*innen wiederum alle Informationen, die sie brauchen, um das dritte Rätsel zu lösen usw.. Dadurch entsteht ein linearer Ablauf, bei dem die Lösung eines Rätsels immer alle Informationen zur Lösung des nächsten Rätsels führt – bis das Endrätsel gelöst ist.

Rätsel-Folge

- Die Lösung eines Rätsels ergibt einen Zahlencode, mit dem die Spieler*innen eine verschlossene Box öffnen können. In der Box befindet sich dann das nächste Teilrätsel.
- Die Lösung eines Rätsels ergibt ein Wort oder einen anderen Hinweis auf einen Ort bzw. Gegenstand. Bei diesem Gegenstand finden die Spieler*innen dann das nächste Teilrätsel. Lautet das Lösungswort beispielsweise «Stuhl», dann finden die Spieler*innen das nächste Rätsel auf die Unterseite des Stuhls geklebt.

Rätsel-Ideen

- Gegenstände verstecken: Gegenstände werden im Raum versteckt, welche die Spieler*innen finden müssen, um weiter zu kommen.

a) In einem Mantel, in dessen Tasche man einen Rätselgegenstand versteckt

- b) In einem Blumentopf steckt ein Hinweis
- c) Im Gewürzschrankchen steckt eine Lösung

- Bilder verwenden: Bilder dienen einerseits als Rätsel, andererseits sind sie eine super Deko für den Escape Room und können Botschaften enthalten.
- Logik Rätsel: Nur durch logisches Schlussfolgern ist es möglich, die richtige Lösung zu finden. → Das Rätsel der drei Türen ([weitere Information](#))
- Licht: Male einen Zahlencode mit Farbe, die im Dunklen mit UV-Farbe leuchtet. Die Spieler*innen sehen die Farbe nur, wenn sie das Licht ausschalten.
- Puzzle Rätsel: Das zusammengesetzte Bild ergibt eine Nachricht.
- Kommunikation: Den Spieler*innen werden mit Seilen die Hände aneinandergebunden. Die Spieler*innen müssen sich absprechen, wo sie im Raum nach dem Hinweis suchen.

Umsetzungsbeispiel

Benötigte Gegenstände

- Stoppuhr
- 1 Truhe ohne Schloss (Rätsel 1)
- 2 Truhen mit Vorhängeschloss (Rätsel 2+3)
- 8 Umschläge DIN A4
- Buntstifte/Kugelschreiber/Bleistift
- Ausdruck der Rätsel (siehe unten)
- 3 Vorhängeschlösser (4 Zahlen)
- 1 Puzzle
- 1 UV-Lampe
- 1 UV-Stift

Spielanleitung

Öffnet die erste Truhe des Abenteurers auf dem Tisch und lest den Einführungstext in Ruhe vor. Danach vergewissert euch, dass in der Truhe alles enthalten ist, was es auf dem Umschlag beschrieben steht. Drückt den START-Knopf auf der Stoppuhr. Das Abenteuer beginnt. Die Zeit hat nun angefangen, gegen euch zu zählen - ihr habt eine Stunde, um euch aus dem Raum zu befreien. Schaut euch alle Inhalte, Hinweise und Gegenstände 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 das passende Zahlenschloss finden, welches euch die Truhe mit den Umschlägen zum nächsten Rätsel öffnet. Sobald ihr den zweiten Code geknackt habt, dürft ihr eine weitere Truhe mit den weiteren Umschlägen öffnen. Wenn ihr den letzten Code richtig erraten habt, bekommt ihr den finalen Hinweis, um das Türschloss ins Freie zu öffnen. Öffnet einen Teil niemals, wenn ihr die Bedingungen dafür noch nicht erfüllt habt!

Wichtige Tipps

- Tipp 1: Kommuniziert die ganze Zeit, behaltet keine Information für euch, jede Sekunde ist wichtig!
- Tipp 2: Manchmal müsst ihr auch Teile zerbrechen oder zerreißen.
- Tipp 3: Macht euch so viele Notizen wie möglich, vielleicht könnt ihr dadurch Zusammenhänge erkennen!
- Tipp 4: Kein Vorwissen wird benötigt. Jeder kann die Rätsel 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, falls noch Fragen auftauchen sollten.
- 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. Gebt niemals auf! Alle Antworten sind direkt vor euren Augen.

Rätselblock 1

- a) Klimawandel Buchstabensalat - Die letzte Zahl des Codes entspricht der ersten Zahl des Zahlenschlosses (2. Rätsel)
- b) Windrichtungscode - Die zweite Zahl des Codes entspricht der zweiten Zahl des Zahlenschlosses (2. Rätsel)
- c) Der Erderwärmungs-Lückentext - Die dritte Zahl des Codes entspricht der dritten Zahl des Zahlenschlosses (2. Rätsel)
- d) Zahlenschloss (2. Rätsel): „x-x-x-x“ Die letzte Zahl des Zahlenschlosses: 1

Rätselblock 2

- a) Das Rätsel der drei Klimaschutz-Türen - Die richtige Tür entspricht der ersten Zahl des Zahlenschlosses (3. Rätsel)
- b) Das Klimawandel Kreuzworträtsel - Welche Reihenfolge im ABC nimmt der letzte Buchstabe des Codewortes ein? Diese Zahl entspricht der zweiten Zahl des Zahlenschlosses (3. Rätsel)
- c) Umweltpuzzle - Die vorletzte Zahl des Codes entspricht der dritten Zahl des Zahlenschlosses (3. Rätsel)
- d) Zahlenschloss (3. Rätsel): „x-x-x-x“ Die letzte Zahl des Zahlenschlosses: 7

Rätselblock 3

- a) Energiequiz – Wie viele Buchstaben hat der Produzent? Diese Zahl entspricht der ersten Zahl des Türschlosses
- b) Windpark – Wie viele Windenergieanlagen hat der Windpark? Die Zahl entspricht der zweiten und der dritten Zahl des Türschlosses
- c) Türausgangs-Code: „x-x-x-x“ Die letzte Zahl des Türschlosses: 5

Rätselblock 1

1a. Klimawandel-Buchstabensalat

Einige Folgen des Klimawandels sind im Buchstabensalat versteckt. Finde die 8 Klimawandelfolgen, markiere und notiere sie!

Y	K	J	M	S	X	O	I	A	G	A	E	K	F	Y	M	R	R	J	F
W	T	O	Y	L	F	E	C	E	I	N	I	T	N	G	E	T	I	A	O
E	O	N	B	X	C	R	N	Y	U	V	S	H	Z	L	E	O	O	K	P
R	H	H	O	J	J	G	C	S	E	T	R	M	Y	E	R	H	W	I	R
U	C	U	R	B	D	H	M	F	B	K	J	T	B	T	E	H	K	N	I
R	E	N	Z	T	R	X	F	W	E	T	E	B	W	S	S	J	H	S	K
H	H	K	J	N	T	S	R	Q	R	K	N	B	Y	C	S	U	G	E	I
G	O	F	E	J	V	S	L	T	S	G	Z	R	L	H	P	F	J	K	R
M	C	F	I	K	K	T	J	D	C	N	J	V	S	E	I	V	K	T	D
U	H	G	B	V	R	N	D	D	H	N	Q	N	T	R	E	T	E	E	S
D	W	D	Y	V	M	C	L	U	W	X	P	E	U	R	G	H	H	N	K
Z	A	V	D	B	H	B	L	X	E	H	M	X	E	U	E	C	I	S	N
E	S	L	B	M	O	A	L	V	M	V	O	M	R	E	L	M	T	T	T
F	S	V	G	G	R	B	I	L	M	Y	T	D	M	C	A	O	Z	E	L
B	E	R	D	L	Q	P	S	Y	U	Q	M	C	E	K	N	K	E	R	T
T	R	L	A	O	U	B	H	H	N	V	P	D	K	G	S	T	W	B	T
U	C	B	J	Z	T	P	V	C	G	S	K	L	O	A	T	G	E	E	K
C	Q	D	K	I	K	I	F	S	I	T	H	N	X	N	I	O	L	N	B
W	V	G	Z	K	L	T	D	U	E	R	R	E	N	G	E	V	L	M	M
L	E	U	A	W	Q	P	P	I	R	R	C	G	V	S	G	U	E	R	H

1:

2:

3:

4:

5:

6:

7:

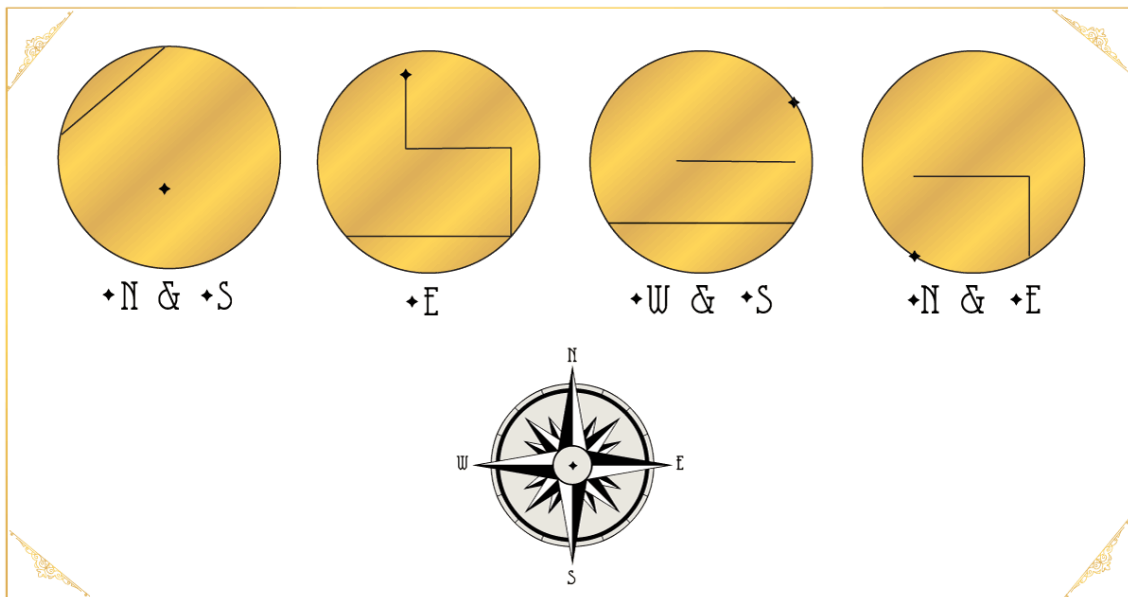
8:

1. Wie oft steckt der Buchstabe „N“ im Wort in der zweiten Spalte von rechts?
2. Wie oft steckt der Buchstabe „R“ im Wort in der sechsten Spalte von rechts?
3. Wie oft steckt der Buchstabe „U“ im Wort in der fünften Spalte von rechts?
4. Wie oft steckt der Buchstabe „E“ im Wort in der zehnten Spalte von links?

Code notieren:

1b. Windrichtungscod

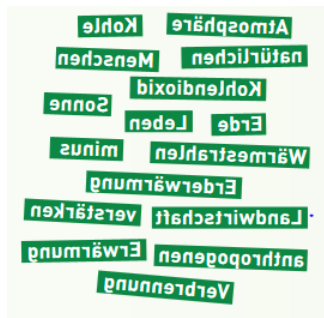
Vier goldene Kreise und ein Kompass – mehr steht dir nicht zur Verfügung, um den geheimen 4-stelligen Zahlencode zu finden.



Code notieren:

1c. Lückentext

Die Wörter links sind in Spiegelschrift verfasst. Bitte die Wörter entziffern und auf die Linien darunter eintragen. Im Lückentext fehlen diese Wörter. Wo gehören sie hin?



Die _____ der Erde durch Treibhausgase nennt man Treibhauseffekt. Es gibt den _____ und den vom Menschen verursachten _____ Treibhauseffekt. Ohne natürlichen Treibhauseffekt läge die Durchschnittstemperatur auf der Erde bei _____ 18° C. Die schützende Gasschicht, die unsere Erde wie ein Luftpolster umgibt, nennt man _____. Die kurzwelligen Strahlen der _____ durchdringen die Atmosphäre. Wenn sie auf die _____ treffen, werden sie aufgenommen (absorbiert) oder als langwellige Strahlen (Wärme) reflektiert. Die Atmosphäre hält nun _____ zurück – ähnlich wie bei einem Glas- bzw. Treibhaus – und schützt die Erde so vor dem Auskühlen. Dadurch wird das _____ auf der Erde (bei durchschnittlich 15° Grad) überhaupt erst möglich. Seit ca. 200 Jahren wird der natürliche Treibhauseffekt durch den vom _____ verursachten Treibhauseffekt verstärkt. Die Verbrennung fossiler Energieträger wie Erdöl, Gas und _____ setzt große Mengen Kohlendioxid (CO₂) frei. Zudem erzeugen industrielle Prozesse und die _____ (z.B. Rinderzucht, Reisanbau, u.a.) Lachgas (N₂O) und synthetische Treibhausgase. Diese Gase _____ den natürlichen Treibhauseffekt. Es kommt zur viel diskutierten _____. Der größte Teil der CO₂-Emissionen entsteht durch die Verbrennung _____ fossiler Brennstoffe. _____ gilt als Hauptverursacher des vom Menschen verursachten Treibhauseffektes.

Code:

1. Wie oft steckt der Buchstabe „N“ in dem an vorletzter Stelle eingefügten Wort?
2. Wie oft steckt der Buchstabe „O“ in dem an dritter Stelle eingefügten Wort?
3. Wie oft steckt der Buchstabe „E“ in dem an siebter Stelle eingefügten Wort?
4. Wie oft steckt der Buchstabe „Ä“ in dem drittletzten eingefügten Wort?

Code notieren: _____.

1d. Zahlenschloss (2. Rätsel)

- Rätsel 1a: ?
- Rätsel 1b: ?
- Rätsel 1c: ?
- Die letzte Zahl des Zahlenschlusses lautet: 1

Lösung:

Code: _ - _ - 1

Rätselblock 2

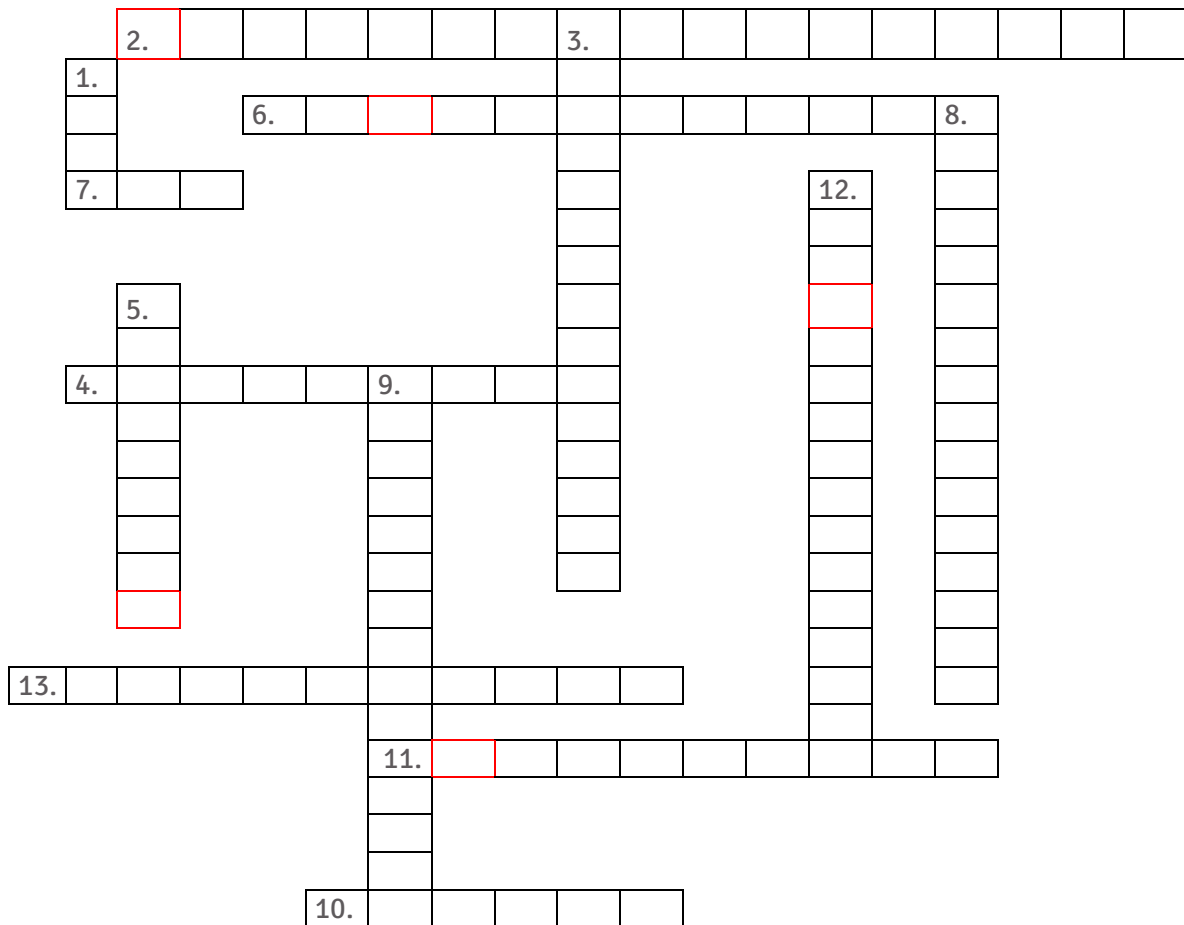
2a. Das Rätsel der drei Klimaschutz-Türen

Nur eine der drei Türen führt dich weiter auf deinem Weg zum Klimaschutz, die anderen 2 Türen führen ins Verderben. Du hast nur 1 Versuch – welche Türe wählst du?



Code notieren:

2b. Klimawandel Kreuzworträtsel



- 1: Abk. Intergovernmental Panel on Climate Change
- 2: Treibhausgas
- 3: Anderes Wort für Glashauseffekt
- 4: Gasförmige Hülle der Erdoberfläche
- 5: Wichtiges Windsystem
- 6: Sonnenenergie
- 7: Abk. Carbon Capture and Storage
- 8: Rationelle Verwendung von Energie
- 9: Auch Dauerfrostboden
- 10: Abk. United Nations Framework Convention on Climate Change
- 11: Energieform
- 12: Abkehr der Energiewirtschaft von der Nutzung kohlenstoffhaltiger Energieträger
- 13: Häufigstes chemisches Element im Universum / Kraftstoff für Autos

Code notieren:

2c. Puzzle

Vervollständige das Puzzle und bringe Licht ins Dunkle.

Code notieren:

2d. Zahlenschloss (3. Rätsel)

- Rätsel 1a: ?
- Rätsel 1b: ?
- Rätsel 1c: ?
- Die letzte Zahl des Zahlenschlosses: 7

Lösung:

Code: _-_-7

Rätselblock 3

3a. Energie-Quiz

Die drei Freunde regenerativer Energien: Heinz, sein Nachbar Hubert und die Biobäuerin Anna sitzen in der Kneipe. Da fragt sie der Wirt: "Na, wer hat denn letzten Monat den meisten Strom produziert?" Hubert spekuliert mit einem kurzen Blick auf Anna: "Ich glaube, dass war die Anna mit ihrer Biogasanlage." Auch die anderen äußern ihre Vermutungen, doch diese gehen in der Geräuschkulisse der Kneipe verloren. Am Ende nennen alle ihre Zahlen und es stellt sich heraus, dass der einzige von ihnen, der die richtige Vermutung hatte, auch am meisten Strom produziert hat.

Wer war es und wieviel Buchstaben hat derjenige Name?

Code notieren:

3b. Windpark-Quiz

Bauer Heinz und seine Tochter kommen mit ihren Fahrrädern am Windpark an. Dort übergibt gerade ein Mechaniker seinem Kollegen einen Stapel Formulare: "So, hier ist je Windenergieanlage ein Wartungsformular. Diese übernehme ich und diese wartest du." Doch der andere protestiert: "Dann muss ich ja dreimal so viele Maschinen testen wie du." "Na gut", antwortet der erste und nimmt ihm ein Blatt ab: "Diese Anlage mache ich auch noch." Aber der zweite ist nicht zufrieden: "Jetzt habe ich immer noch doppelt so viele wie du."

Heinz schiebt sein Fahrrad vorbei und fordert seine Tochter auf: "Komm, lass uns die Anlagen zählen!" Doch diese wiegelt ab: "Das müssen wir gar nicht, es ist doch klar, wie viele es sind."

Wie viele Windenergieanlagen hat der Windpark?

Code notieren:

3c. Ausgangstür-Code

- Rätsel 3a: ?
- Rätsel 3b: ? - ?
- Die letzte Zahl des Zahlenschlosses: 5

Lösung:

Code: _-_-5

Lösungen

Rätselblock 1

1a. Klimawandel-Buchstabensalat

Y	K	J	M	S	X	O	I	A	G	A	E	K	F	Y	M	R	R	J	F
W	T	O	Y	L	F	E	C	E	I	N	I	T	N	G	E	T	I	A	O
E	O	N	B	X	C	R	N	Y	U	V	S	H	Z	L	E	O	O	K	P
R	H	H	O	J	J	G	C	S	E	T	R	M	Y	E	R	H	W	I	R
U	C	U	R	B	D	H	M	F	B	K	J	T	B	T	E	H	K	N	I
R	E	N	Z	T	R	X	F	W	E	T	E	B	W	S	S	J	H	S	K
H	H	K	J	N	T	S	R	Q	R	K	N	B	Y	C	S	U	G	E	I
G	O	F	E	J	V	S	L	T	S	G	Z	R	L	H	P	F	J	K	R
M	C	F	I	K	K	T	J	D	C	N	J	V	S	E	I	V	K	T	D
U	H	G	B	V	R	N	D	D	H	N	Q	N	T	R	E	T	E	E	S
D	W	D	Y	V	M	C	L	U	W	X	P	E	U	R	G	H	H	N	K
Z	A	V	D	B	H	B	L	X	E	H	M	X	E	U	E	C	I	S	N
E	S	L	B	M	O	A	L	V	M	V	O	M	R	E	L	M	T	T	T
F	S	V	G	G	R	B	I	L	M	Y	T	D	M	C	A	O	Z	E	L
B	E	R	D	L	Q	P	S	Y	U	Q	M	C	E	K	N	K	E	R	T
T	R	L	A	O	U	B	H	H	N	V	P	D	K	G	S	T	W	B	T
U	C	B	J	Z	T	P	V	C	G	S	K	L	O	A	T	G	E	E	K
C	Q	D	K	I	K	I	F	S	I	T	H	N	X	N	I	O	L	N	B
W	V	G	Z	K	L	T	D	U	E	R	R	E	N	G	E	V	L	M	M
L	E	U	A	W	Q	P	P	I	R	R	C	G	V	S	G	U	E	R	H

1. UEBERSCHWEMMUNG	2. HITZEWELLE	3. STUERME	4. MEERESSPIEGELANSTIEG
5. GLETSCHERRUECKGANG	6. DUERREN	7. HOCHWASSER	8. INSEKTENSTERBEN

1. Wie oft steckt der Buchstabe „N“ im Wort der zweiten Spalte von rechts – 3 Mal
2. Wie oft steckt der Buchstabe „R“ im Wort der sechsten Spalte von rechts – 2 Mal
3. Wie oft steckt der Buchstabe „U“ im Wort der zehnten Spalte von links – 2 Mal
4. Wie oft steckt der Buchstabe „E“ im Wort der fünften Spalte von rechts – 6 Mal

Code: 3-2-2-6

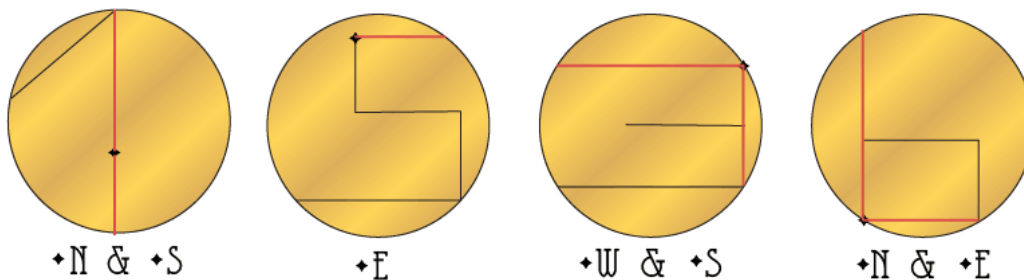
1b. Windrichtungscod

Hinweis 1: In jedem goldenen Kreis hat es dasselbe schwarze Symbol wie im Kompass.

Hinweis 2: Unter den Kreisen hat es Windrichtungen, denen du ausgehend vom schwarzen Punkt im Kreis folgen sollst.

Hinweis 3: Der erste goldene Kreis ergibt die Zahl 1.

Code: 1-5-3-6



1c. Lückentext

Die **Erwärmung** der Erde durch Treibhausgase nennt man Treibhauseffekt. Es gibt den **natürlichen** und den vom Menschen verursachten **anthropogenen** Treibhauseffekt. Ohne natürlichen Treibhauseffekt läge die Durchschnittstemperatur auf der Erde bei **minus 18° C**. Die schützende Gasschicht, die unsere Erde wie ein Luftpolster umgibt, nennt man **Atmosphäre**. Die kurzwelligen Strahlen der **Sonne** durchdringen die Atmosphäre. Wenn sie auf die **Erde** treffen, werden sie aufgenommen (absorbiert) oder als langwellige Strahlen (Wärme) reflektiert. Die Atmosphäre hält nun **Wärmestrahlen** zurück – ähnlich wie bei einem Glas- bzw. Treibhaus – und schützt die Erde so vor dem Auskühlen. Dadurch wird das **Leben** auf der Erde (bei durchschnittlich 15° Grad) überhaupt erst möglich. Seit ca. 200 Jahren wird der natürliche Treibhauseffekt durch den vom **Menschen** verursachten Treibhauseffekt verstärkt. Die Verbrennung fossiler Energieträger wie Erdöl, Gas und **Kohle** setzt große Mengen Kohlendioxid (CO₂) frei. Zudem erzeugen industrielle Prozesse und die **Landwirtschaft** (z.B. Rinderzucht, Reisanbau, u.a.) Lachgas (N₂O) und synthetische Treibhausgase. Diese Gase **verstärken** den natürlichen Treibhauseffekt. Es kommt zur viel diskutierten **Erderwärmung**. Der größte Teil der CO₂-Emissionen entsteht durch die **Verbrennung** fossiler Brennstoffe. **Kohlendioxid** gilt als Hauptverursacher des vom Menschen verursachten Treibhauseffektes.

1. Verbrennung - 3 Mal
2. Anthropogenen - 2 Mal
3. Erde – 2 Mal
4. Erderwärmung – 1 Mal

Code: 3-2-2-1

2c. Puzzle

- 1.) Vervollständige das Puzzle
- 2.) Mit Hilfe der UV-Lampe ist ein Hinweis auf dem Puzzle zu sehen (8)

2d. Zahlenschloss (3. Rätsel):

- Rätsel 2a: 1
- Rätsel 2b: 1
- Rätsel 2c: 8
- Die letzte Zahl des Zahlenschlosses: 7

Lösung: Code: 1-1-8-7

Rätselblock 3

3a. Klima-Quiz

Angenommen Anna würde am meisten produzieren, dann hätte Hubert Recht und Anna als Gewinnerin wäre nicht mehr die einzige mit einer richtigen Vermutung. Das geht nicht. Also hat Hubert Unrecht und sowohl Anna als auch Hubert können nicht diejenigen mit dem meisten Strom sein.

Heinz hat daher am meisten produziert und das auch vermutet.

Code: 5

3b. Windradpark-Quiz

Sei A die Anzahl der Anlagen, so hat der zweite Mechaniker zunächst drei Viertel aller Formulare $\frac{3}{4} \times A$, während der erste nur ein Viertel $\frac{1}{4} \times A$ hat. Zieht man beim zweiten eins ab, so hat der zweite das Doppelte des ersten, der jetzt eine dazu bekommen hat, also:

$$\frac{3}{4} \times A - 1 = 2 \times \left(\frac{1}{4} \times A + 1 \right)$$

$$\text{Alles Mal 4 ergibt: } 3 \times A - 4 = 2 \times A + 8$$

Es gilt daher: $A = 12$.

Code: 1-2

3c. Ausgangstür-Code:

- Rätsel 3a: 5
- Rätsel 3b: 1 - 2
- Die letzte Zahl des Zahlenschlosses: 5

Lösung: Code: 5-1-2-5

Quellen

Informationen zu den Rätseln

www.scavengerescape.com

www.escaperoomspiele.com

www.schnitzeljagd-ideen.de

www.escaperoomthegame.com

www.die-klimaschutz-baustelle.de

www.idventure.de

www.escape-climate-change.de

Bilder

S. 5, S. 8, S. 9, S. 12, S. 15: © deENet e.V.

S. 6, S. 7, S. 13: © Zangger Escape Room Spiele