

1

DIE KUNST DER FLUCHT

Oh nein! Der Wärter des kleinen Museums, in dem ihr gerade seid, hat euch aus Versehen eingeschlossen. Vor morgen früh wird euch hier keiner finden und eure Handys haben keinen Empfang. Euch bleiben nur ein paar Minuten, um hier rechtzeitig rauszukommen, sonst verpasst ihr den letzten Zug nach Hause.

ACHTUNG!
SCHAUT EUCH DIE KARTEN IN DIESEM STAPEL NICHT AN UND MISCHT SIE NICHT. DIE KARTEN SIND IN DER LINKEN OBEREN ECKE VON 1 BIS 10 NUMMERIERT.

Die Idee für dieses Spiel basiert auf echten **Escape Rooms**. Die Spieler werden in einem Raum „eingeschlossen“ und müssen versuchen, innerhalb eines Zeitlimits zu entkommen. Dazu müssen sie Rätsel lösen, Gegenstände, die sie finden, geschickt einsetzen und die Handlung der Geschichte voranbringen.

Bevor ihr anfangt, holt euch Papier, einen Stift und eine Uhr, um die Zeit abzulesen. Wenn ihr alles habt, dreht diese Karte um.