

ESCAPEGAME



DIE RACHE DES SCHWEINEHUNDES



#trotzdemSPORT

#teamgeistEscape

SPORTJUGEND
KREIS COESFELD



SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN



Schritt-für-Schritt-Anleitung

Rätsel Schrank

Der Schrank im Zimmer ist mit einem vierstelligen Zahlenschloss abgeschlossen, auf dem der Schriftzug „GO“ eingraviert ist.

Go heißt auch ein Spiel, das Ihr im Spelezimmer findet. Auf dem Spielbrett sind weiße und schwarze Steine platziert.

Im Bücherregal können wir die Teamgeister im Buch über Go recherchieren lassen und erfahren so, dass bei Go Freiheiten im Spiel wichtig sind und wie diese definiert sind: „Als Freiheit gelten die horizontal und vertikal - nicht jedoch diagonal - benachbarten Schnittstellen, auf denen weder ein eigener noch ein fremder Stein liegt.“ Wir können also die Freiheiten der Steine ermitteln.

Durch das Plakat im Vortragsraum erhalten wir den Hinweis, dass es um die schwarzen Steine geht (Die Cheerleader halten ein Plakat hoch, auf dem GO BLACK STONES steht).

Auch auf die Reihenfolge, in der wir uns die Steine angucken müssen, gibt das Plakat Auskunft, wenn auch als vermeintliche Choreographie getarnt: 1. oben links, 2. oben rechts, 3. unten links, 4. unten rechts.

In dieser Reihenfolge ergeben die Freiheiten der schwarzen Steine den Code 0423, das Kommando lautet also „TG: Schrank 0423“.

Rätsel Spind

Der Spind im Schwimmbad ist mit einem vierstelligen Zahlenschloss gesichert. Neben jeder Ziffer ist ein Bild eines Balles.

Es handelt sich um einen Fußball, einen Beachvolleyball, einen Handball und einen Basketball.

Im Zimmer finden wir ein Handballfoto, auf dem eine Person zu sehen ist.

In der Tenne finden wir ein Fußballfoto, auf dem vier Personen zu sehen sind.

Im Spelezimmer finden wir ein Beachvolleyballfoto, auf dem zwei Personen zu sehen sind.

Im Vortragsraum finden wir ein Basketballfoto, auf dem drei Personen zu sehen sind.

Setzt Ihr beim Schloss für die Bälle die jeweilige Zahl der Personen ein, die mit diesem Ball spielen, erhaltet Ihr den Lösungscode 4213, das Kommando lautet also „TG: Spind 4213“.

Rätsel Kasse

Ihr müsst die Anzeigen der vier Uhren (Wecker im Zimmer, Stoppuhr im Schwimmbad, Wanduhr im Vortragsraum und Schachuhr im Spelezimmer) kombinieren. In jeder Uhr findet ihr eine fast vollständige Zahl und den noch fehlenden Strich einer anderen fast vollständigen Zahl.

So erhaltet Ihr den Lösungscode 07:08 und das Kommando „TG: Kasse 07:08“.

Rätsel Moderationskoffer

Für den Moderationskoffer im Vortragsraum wird ein fünfstelliger Zahlencode gesucht.

Auf dem Moderationskoffer sind eine Schneeflocke und eine Tasse abgebildet.

Dieses Symbol findet sich auch auf der Winterkarte, die ihr im Spielzimmer findet.

Auf der Winterkarte findet Ihr das Rezept für Willis Winterpunsch.

Die Getränkeflaschen in der Tenne sind die Zutaten für Willis Winterpunsch und haben unterschiedliche Füllstände, wie das Maß anzeigt:

- Der Traubensaft hat einen Füllstand von 4.
- Der Kirschsafte hat einen Füllstand von 3.
- Der Wintersirup hat einen Füllstand von 2.
- Der Apfelsaft hat einen Füllstand von 7.
- Der Johannisbeersaft hat einen Füllstand von 8.

Bringt man die Füllstände in die Reihenfolge des Rezeptes (Apfelsaft, Kirschsafte, Johannisbeersaft, Traubensaft, Wintersirup), so erhält man den Code 73842, das Kommando lautet dementsprechend „TG: Moderationskoffer 73842“.

Tresor

Um den Tresor zu finden, müsst Ihr das Plakat im Spielzimmer untersuchen.

Hinter dem Plakat befindet sich ein Tresor, für den ein dreistelliger Zahlencode gesucht wird.

Auf dem Tresor ist das Wappen des Landes Nordrhein-Westfalen abgebildet.

Dieses Wappen finden wir auch auf der Plakette im Schwimmbad, wo uns erklärt wird, dass auf dem Wappen ein Fluss, ein Pferd und eine Rose abgebildet werden.

Der Fluss steht für das Rheinland, das Pferd für Westfalen und die Rose für Lippe.

Im Buch über die Geschichte Nordrhein-Westfalens finden wir diese Reihenfolge:

1. Rheinland
2. Westfalen
3. Lippe

In drei Räumen finden wir Gegenstände, die mit einem Symbol im Wappen verbunden sind und auf eine Zahl hinweisen:

- Im Zimmer eine Rose mit 5 Kelchblättern
- In der Tenne ein Schaukelpferd mit einer Schleife „Nummer 1“ angebracht ist
- Im Vortragsraum ein Panoramabild von Düsseldorf mit 2 Brücken über den Rhein

Bringen wir die Zahlen in die zuvor genannte Reihenfolge, so ergibt sich der Code 215, das Kommando lautet also „TG: Tresor 215“.

Schatullen

In jedem Raum ist eine Schatulle versteckt, und zwar wie folgt:

- Im Zimmer die Schatulle Südamerika im Bett
- Im Schwimmbad die Schatulle Australien in der Sporttasche
- In der Tenne die Schatulle Europa in der Kühlbox
- Im Vortragsraum die Schatulle Nordamerika in der Materialkiste
- Im Spielzimmer die Schatulle Asien im Sofa

Außerdem ist in jedem Raum ein Hinweis auf eine Stadt, in der schon einmal olympische Sommer- oder Winterspiele stattgefunden haben, versteckt:

- Im Zimmer das Cocktailglas mit der Aufschrift Rio 2016 für Rio de Janeiro
- Im Schwimmbad das Surfbrett mit dem Schriftzug Sidney
- In der Tenne das Lebkuchenherz aus München
- Im Vortragsraum die Schneekugel mit der Sockelbeschriftung Vancouver
- Im Spielerzimmer das Bild der Gebirgslandschaft von Sapporo

Das Jahr, in dem die olympischen Spiele in der jeweiligen Stadt ausgetragen wurden, ergeben den jeweiligen Code für die Schatulle:

Rio de Janeiro 2016 -> „TG: Schatulle Südamerika 2016“

Sidney 2000 -> „TG: Schatulle Australien 2000“

München 1972 -> „TG: Schatulle Europa 1972“

Vancouver 2010 -> „TG: Schatulle Nordamerika 2010“

Sapporo 1972 -> „TG: Schatulle Asien 1972“

Rätsel Tablet

Für dieses Rätsel benötigt Ihr die Pokale. Diese findet Ihr im Schwimmbad, in der Tenne, im Vortragsraum und im Spielzimmer.

Den fünften Pokal findet Ihr im Schrank im Zimmer, sobald Ihr dieses geöffnet habt.

Die Plaketten der Pokale verfügen über unterschiedlich viele Ecken sowie jeweils einen Pfeil:

- Sjoggs Pokal hat 8 Ecken und einen Pfeil nach rechts.
- Yodlis Pokal hat 4 Ecken und einen Pfeil nach oben.
- Leles Pokal hat 0 Ecken (Kreis) und einen Pfeil nach links.
- Pandis Pokal hat 5 Ecken und einen Pfeil nach oben rechts.
- Yoggls Pokal hat 6 Ecken und einen Pfeil nach unten links.

Die Reihenfolge für den Pfeilcode lässt sich aus der jeweiligen Zahl der Ecken ableiten, so entsteht dieser Pfeilcode: $\leftarrow \uparrow \nearrow \rightarrow$.

Da die Teamgeister die Pfeile aber nur verzerrt empfangen, müssen wir diesen noch mit Hilfe des Zahlenpads übersetzen und bekommen so den Code 42376 und das Kommando „TG: Tablet 42376“.

Rätsel Notfallkoffer

Der Notfallkoffer im Schwimmbad ist mit einem vierstelligen Zahlenschloss gesichert und mit einem €-Symbol versehen.

Im Spind haben wir Spoju, das Maskottchen der Sportjugend Kreis Coesfeld, gefunden.

Mit dem Befehl „Reißverschluss öffnen“ erhalten wir 4 Münzen:

- Eine 5-Cent-Münze von 2003
- Eine 5-Cent-Münze von 2005
- Eine 1-Cent-Münze von 2010
- Eine 2-Cent-Münze von 2019

Die Jahreszahlen zeigen die Reihenfolge an, so ergibt sich der Code 5512 und das Kommando „TG: Notfallkoffer 5512“.

Rätsel Container

Der Container in der Tenne ist mit einem fünfstelligen Buchstabenschloss gesichert.

Neben dem Schloss ist ein Fach für Visitenkarten angebracht.

Der Papierschnipsel im Zimmer ist ein Teil der Visitenkarte.

Einen weiteren Teil findet Ihr im Mülleimer im Schwimmbad.

Der dritte Teil befindet sich in der Kasse in der Tenne.

Setzt man die drei Visitenkartenteile zusammen, erhält man den Code TROPS und somit das Kommando „TG: Container TROPS“.

Rätsel Geheimrezepte

Am Buch Geheimrezepte im Bücherregal im Vortragsraum findet man ein vierstelliges Buchstabenschloss.

Das Schloss ist mit einem Herzen markiert.

Auch der Kalender der Tenne ist mit Herzen markiert.

Im Kalender in der Tenne sind vier Tage markiert.

Im Moderationskoffer im Vortragsraum findet man eine Liste mit Ehrenamtlichen des Monats.

Zählt man in den Monaten, die im Kalender vermerkt sind, den Buchstaben ab, der durch den jeweiligen Tag angezeigt wird, so erhält man:

- Januar: zweiter Buchstabe des Namens ist e.
- Februar: achter Buchstabe des Namens ist h.
- Juli: vierzehnter Buchstabe des Namens ist r.
- Oktober: zwölfter Buchstabe des Namens ist e.

So ergibt sich der Code ehre, das Kommando lautet „TG: Geheimrezepte ehre“.

Rätsel Medienschrank

Der Medienschrank im Spielzimmer ist mit einem unbekanntem Code gesichert.

Die Notiz im Zimmer verrät uns, dass wir der Hausmanagerin eine E-Mail schreiben müssen, um den Code herauszufinden. Leider ist die E-Mailadresse verschwommen.

Der Code für das Notebook befindet sich im Tresor. Er lautet password. Mit dem Kommando „TG: Notebook password“ können wir das Notebook entsperren und sehen dann eine E-Mail, die an die Hausmanagerin verfasst ist. So können wir die E-Mailadresse a.nette@spoju.nrw herausfinden.

An diese E-Mailadresse müssen wir eine Nachricht mit dem Betreff „Medienschrank“ schicken und erhalten daraufhin eine E-Mail mit dem Code 1234 zurück. Mit dem Kommando „TG: Medienschrank 1234“ können wir dann den Medienschrank öffnen.

Rätsel Tür Zimmer

Auf dem Tablet im Zimmer findet Ihr das Bild eines Turnkastens. Dieser ist falsch zusammengesetzt, wie man an den Markierungen erkennt.

Setzt man ihn richtig zusammen, bekommt man den Code. Der Pfeil am obersten Teil gibt außerdem die Leserichtung an.

So ergibt sich der Code PLYMO und das entsprechende Kommando „Code Tür Zimmer PLYMO“.

Rätsel Tür Schwimmbad

Wenn Ihr den Notfallkoffer im Schwimmbad geöffnet habt, beginnt Sjogg zu sprechen. Allerdings muss die Botschaft erst entschlüsselt werden.

Auf der Taktiktafel im Schwimmbad findet Ihr diese beiden Formeln: $A+5=X$; $X=F$. Zählt man von A fünf Buchstaben weiter, landet man bei F. Genau so ist die Nachricht zustande gekommen. Um sie zu entschlüsseln, müsst Ihr jeden Buchstaben fünf zurückzählen.

Die Fragezeichen in der Nachricht, auf der Taktiktafel und am Schloss zeigen an, dass diese Elemente zusammengehören.

Ihr erhaltet den Code DLY und könnt dementsprechend das Kommando „TG: Tür Schwimmbad DLY“ einsetzen.

Rätsel Tür Tenne

Im Buch Geheimrezepte findet Ihr ein Rezept für Obstsalat, das aus mathematischen Formeln mit Obst-Emojis besteht.

Drei Äpfel (🍏) ergeben 24, ein Apfel ist also 8.

8 plus zwei Melonen (🍈) ergeben 20, zwei Melonen ergeben also 12. Eine Melone ist demnach 6.

Zwei Melonen minus eine Kirsche ergeben 7, also 12 minus eine Kirsche gleich 7. Eine Kirsche ist also 5.

In der letzten Zeile des Rezeptes steht die (gesündeste) Lösung: 🍏🍷🍇.

Für diese Emojis muss man nun noch die Zahlen einsetzen, und so ergibt sich der Code 865. Mit dem Kommando „TG: Tür Tenne 865“ öffnet Ihr die Tür.

Rätsel Tür Vortragsraum

Im Container in der Tenne findet Ihr ein zweites Walkie-Talkie neben dem im Spielzimmer.

So wird ein Dialog von zwei Teamgeistern ausgelöst.

Deren Wörter müsst ihr kombinieren, indem Ihr sie abwechselnd lest.

So erfahrt Ihr, dass der Code aus den Emojis mit den Herzaugen, mit den Sternaugen und jenem auf dem Kopf besteht.

Am Eingabefeld des Schlosses erkennt Ihr, dass Ihr tatsächlich die Emojis eingeben müsst.

Mit dem Code 😊🥰👤 und dem Kommando „TG: Tür Vortragsraum 😊🥰👤“ öffnet Ihr die Tür.

Rätsel Tür Spielzimmer

Wenn Ihr die CDs mit dem CD-Player im Medienschränk abspielt, wird am Ende des Soundfiles jeweils eine Zahl der Takte pro Minute des jeweiligen Tanzes angegeben:

- Cha-Cha-Cha: 32
- Jive: 43
- Paso doble: 62
- Rumba: 25
- Samba: 52

Im Buch über Tanzsport könnt ihr diese Reihenfolge der Tänze finden: 1. Samba, 2. Cha-Cha-Cha, 3. Rumba, 4. Paso doble, 5. Jive.

Bringt ihr nun die Zahlen der Takte pro Minute in die Reihenfolge der Tänze, erhaltet Ihr den Code 5232256243 und das Kommando „TG: Tür Spielzimmer 5232256243“.

Rätsel Meeting

Nachdem Ihr alle Räume bewältigt habt, müsst Ihr die Teamgeister zusammenrufen, um den letzten Rätselstrang zu beginnen.

Beim Öffnen jeder Tür bekommt Ihr einen Hinweis, in welchem Trakt sich der jeweilige Raum befindet:

- Zimmer: Trakt C
- Schwimmbad: Trakt S
- Tenne: Trakt A
- Vortragsraum: Trakt U
- Spielzimmer: Trakt B

In der Durchsage hört Ihr eine Reihenfolge zum Verlassen der Räume: 1. Zimmer, 2. Tenne, 3. Spielzimmer, 4. Schwimmbad, 5. Vortragsraum.

Bringt Ihr die Buchstaben der Trakte in die korrekte Reihenfolge, so erhaltet Ihr den Code CABSU und das Kommando „TG: Meeting CABSU“.

Rätsel Paralympics

An der Pinnwand findet Ihr den Hinweis auf ein Paralympics-Rätsel unter diesem Link: <http://teamgeist.nrw/paralympics.mp3> .

Mit etwas Recherche findet Ihr heraus, dass es beim Rätsel um die Sportart Goalball geht, weshalb das Kommando „TG: Goalball“ lautet.

Das Rätsel ist ein Bonusrätsel und für die Lösung des Gesamtspiels nicht zwingend erforderlich.

Rätsel Ausgang

Auf der Pinnwand findet Ihr einen Hinweis auf das Spiel Teekesselchen.

Auch auf dem Schloss ist ein Teekesselchen abgebildet, sowie sieben Symbole:

- (Mess)zylinder
- Melone
- Fliege
- Klavier bzw. Flügel
- Drache
- Die sogenannte „Pommesgabel“ als Symbol für Rock
- (Computer)maus

Diese Worte sind Teekesselchen.

Auch jeder Teamgeist hat in seinem Steckbrief ein Attribut, das ein Teekesselchen ist, sowie eine Nummer:

- Lyo mit dem Zylinder(hut) hat die 1
- Lele mit dem Rock hat die 2
- Pandi mit dem Drachen hat die 3
- Yoggl mit der Fliege hat die 4
- Sjogg mit der Maus hat die 5
- Yodli mit den Flügeln hat die 6
- Merly mit der Melone hat die 7

Bringt man die Nummern nun in die Reihenfolge der Teekesselchen, ergibt sich der Code 1746325 und das Kommando „TG: Ausgang 1746325“.

Rätsel Tor

Um das Tor zu öffnen, braucht Ihr die Ringe, die Ihr in den Schatullen gefunden habt.

Die Farben der Edelsteine entsprechen den Farben der olympischen Ringe.

In jeden Ring ist ein Buchstabe eingraviert:

- Blau: L
- Gelb: G
- Grün: P
- Rot: K
- Schwarz: J

In welcher Reihenfolge die olympischen Ringe zu lesen sind, zeigen die Leibchen an.

Jetzt müsst Ihr nur noch die Reihenfolge der Farben herausfinden, z.B. mit Hilfe von Google. Sie lautet blau-gelb-schwarz-grün-rot.

Bringt man die Buchstaben in die Reihenfolge der Farben der jeweiligen Ringe, so bekommt man den Code LGJPK und das Kommando „TG: Tor LGJPK“.

Rätsel Elektro

Wenn Ihr die Schwarzlichtlampe im Zimmer anschaltet sowie auf der Pinnwand, findet ihr Hinweise auf das Instagramprofil des Schweinehundes. Der Name des Profils lautet Schweinehund.nrw.

Dort findet Ihr ein Bild mit der korrekten Schaltung.

Das rote Kabel muss in Anschluss 2, das gelbe Kabel in Anschluss 7 und das blaue Kabel in Anschluss 4. So ergibt sich der Code r2-g7-b4 und das Kommando „TG: r2-g7-b4“.

Anschließend müsst ihr mit dem Kommando „TG: Kabel fixieren mit Klebeband“ noch die Kabel befestigen, und weiter geht es zum letzten Rätsel.

Rätsel Endgame

In der Halle angekommen müsst ihr nun fünf von sechs Aufgaben bewältigen:

- ein blaues Planschbecken durchtauchen,
- auf einem weißen Trampolin sehr hoch springen,
- über eine Hochseilanlage balancieren bzw. tänzeln,
- eine gelbe Kletterwand bewältigen,
- Stabhochsprung auf einer Anlage mit grüner Matte,
- Eine rote Wand, die anscheinend nicht sehr stabil ist, überwinden.

Jeder Teamgeist hat über seine Sportart eine Spezialfähigkeit:

- Yoggi macht Leichtathletik und kann daher die Stabhochsprungaufgabe übernehmen.
- Sjogg fühlt sich im Wasser sicher und kann durch das Planschbecken tauchen.
- Yodli klettert gut, die Kletterwand ist also kein Problem.
- Lele kann tanzen, also auch über das Seil tänzeln.
- Pandi kann Karate und somit die instabile Wand zerstören.

Das Trampolin wird nicht benötigt.

Die Reihenfolge der Aufgaben ergibt sich aus den Farben der Geräte, die wir schon von den olympischen Ringen kennen: blau-gelb-schwarz-grün-rot.

Setzt man nun die Namen der Teamgeister ein, so ergibt sich der Code Sjogg-Yodli-Lele-Yoggl-Pandi und das Kommando „TG: Sjogg-Yodli-Lele-Yoggl-Pandi“.

