GEFANGEN IN DER BURG

Escaperoomspiel für Pfadfinder

Spielvorbereitung

Ereigniszuteilung

Während des Spiels treffen bestimmte Situationen nur auf einen Mitspieler. Vergebt vor Beginn des Spiels Zahlen von 1-6 (oder mehr) und nehmt dann entsprechend einen Würfel, um zu sehen, wen es trifft. Im folgenden Verlauf ist jeweils gekennzeichnet, wann gewürfelt werden muss.

Nr.	Spieler
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Tipps und Leben

Während des Spiels dürft ihr euch als Gruppe bei den Rätseln je dreimal einen Tipp geben lassen, falls ihr nicht auf ein Ergebnis kommt. Bei Fehlern werden euch Leben abgezogen. Ihr habt insgesamt drei Leben zur Verfügung.

Euer Gepäck

Für eure Reise müsst ihr natürlich auswählen, was ihr mitnehmen wollt. Auch hier stellt sich schon die erste Herausforderung! Jeder für sich kann aus der untenstehenden Liste, die Dinge auswählen, die er auf jeden Fall für den Haik dabeihaben möchte. Ihr könnt Gegenstände gemeinsam verwenden! Aber Achtung! Wählt nichts Unnützes aus! Diese Dinge machen euren Rucksack schwer.
Übrigens: Bis zu 12 Jahren sollte euer Rucksackgewicht nicht mehr als 10kg betragen!

Gegenstand	Gewicht	Beschreibung	Summiertes Gewicht
Karte	5g		
Verpflegung f. eine Person	1200g		
Kompass	40g		
Adressbuch für Postkarten	30g		
Kopfhörer	15g		
Sonnencreme	20g		
Kopfbedeckung	15g		
Kuscheltier	50g		
Erste Hilfe Kit	40g		
Sitzunterlage	60g		
Stühlchen	1100g		
Taschenlampe klein	30g	Leuchtet 10 Spielminuten	
Taschenlampe groß	80g	Leuchtet 15 Spielminuten	
Wanderstiefel			
Jogginghose	250g		
Ersatz T-Shirt	115g		
Socken	90g		
Ersatzsocken	90g		
Unterwäsche	55g		
Tracht	700g		
Halstuch und Knoten	55g		
Pullover	600g		
Hose	480g		
Regenjacke	750g		
Rucksack	1000g		
Isomatte	520g		
Schlafsack	1700g		
Unterlage	10g		
Tasse	55g		
Besteck	44g		
PET Flache 1 L (gefüllt)	1070g		
PET Flache 1 L (gefüllt)	1070g		
Zahnbürste	10g		
Zahncreme	40g		
Seife	50g		
Handtuch klein	36g		
Handtuch groß	750g		
Kocher	1300g		
Tarp (für 3 Personen)	500g		
Toilettenpapier	600g		
Spiritus	500g		

Fahrtenmesser	115g		
Streichhölzer	20g	Kann 10 x eingesetzt werden	
Feuerzeug	20g	Kann 10 x eingesetzt werden	
Handy	70g		
Bibel	120g		
Ladekabel für das Handy	35g		
Haarbürste	150g		
Haargummis	5g		
Shampoo	200g		
Duschgel	250g		
Kamm	10g		
Geschirrtuch	5g		
Kaugummis	40g		
Stifte	20g		
Notizheft	50g		
Schlaues Buch	50g		
Gesichtsmaske	75g		
Beil	1 kg		
Grillanzünder	2g		

Die Taschenlampenzeit

Jede Taschenlampe hat nur eine bestimmte Laufzeit. Sobald ihr sie einschaltet, läuft die Zeit. Die Zeit stoppt der Spieleleiter. Danach steht ihr im Dunkeln oder müsst eine zweite Taschenlampe verwenden

Sonstige Vorbereitungen

Der Spieleleiter benötigt während des Spiels Zettel und Stifte, um sich bspw. Die Taschenlampenzeit zu notieren oder auch den Verlust bestimmter Gegenstände.
Immer wieder wird Pfadfinderwissen abgefragt. Hierzu könnt ihr euch zuvor gemeinsam gut das schlaue Buch ansehen und es mitnehmen (dann zählt es als zusätzliches Gewicht)

Die Geschichte: Gefangen in der Burg

1 Der Unterschlupf

Ihr seid sehr müde. Den ganzen Tag seid ihr gelaufen, denn es ist das Wochenende eures Sippenhaiks. Der halben Sippe tun die Füße weh und ihr wollt einfach nur schlafen. Leider findet ihr keinen geeigneten Platz, um eurer Lager aufzuschlagen. Doch dann erkennt ihr in der Ferne die Umrisse einer alten Burgruine. Eure Karte ist leider vollkommen vom Regenschauer, der euch am Morgen überrascht hat durchnässt, deswegen könnt ihr nicht prüfen, wie diese Burgruine eigentlich heißt. Da es langsam dunkel wird, beschließt ihr zu Ruine zu laufen, um zu prüfen, ob es dort vielleicht ein trockenes Plätzchen für euch gibt.

Nach 20 Minuten erreicht ihr die Burg und betretet den Burghof. Dort findet ihr nur wenig Schutz vor dem Regen und nun auch dem Wind der plötzlich einsetzt. In der Ferne beginnt es zu Grollen. Es ist so laut, dass es wohl nicht mehr lange dauern wird, bis euch ein heftiges Gewitter erreicht. Und tatsächlich schlägt ganz in eurer Nähe ein Blitz ein. Nun aber schnell. Ihr müsst unbedingt etwas als Unterschlupf finden. Die Ruine besteht aus einem eingefallenen Nebenhaus. Ein anderes Nebenhaus aber ist noch vollkommen in Takt. Und ein großes Haupthaus ist ebenfalls noch nicht eingefallen. Bei beiden Häusern gibt es jeweils eine große Tür.

Welche davon möchtet ihr ausprobieren?

1 Möglichkeit A

Ihr versucht die Tür des Haupthauses zu öffnen. Diese ist allerdings verschlossen. Es bricht sogar die Türklinge ab und Sippling 1 verletzt sich. Die Handfläche zeigt eine große Schnittwunde. Um weiterspielen zu können, müsst ihr erst einmal erste Hilfe leisten. Dazu müsst ihr zeigen, wie man die Schnittwunde mit einem Halstuch verbinden kann.
(Wenn es die Sipplinge nicht wissen oder falsch machen, verlieren sie ein Leben)
Das mit dem Haupthaus hat nicht funktioniert. Versucht es mit dem Nebenhaus (1 Möglichkeit B)

1 Möglichkeit B

Ihr öffnet die Tür des Nebenhauses.
→ Sie lässt sich öffnen.

Quietschend öffnet sich die Tür des Nebenhauses. Es ist stockdunkel und ein modriger Geruch schlägt euch entgegen.

Möchtet ihr eure Taschenlampe benutzen?
(Wenn die Sipplinge die Taschenlampen nutzen möchten, startet der Spieleleiter die „Taschenlampenzeit“)

2 Das Nebenbaus

Der Raum ist sehr groß und bietet genügend Platz für euch alle. Allerdings ist es sehr staubig. Hier war wohl schon lange niemand mehr. Ein wenig gruselig ist es schon. Ihr rückt alle ein wenig näher zusammen. Dann seht ihr euch den Raum genauer an. Die Decke ist sehr hoch. Ein paar wenige kleine Fenster liegen knapp unterhalb der Decke. Es gibt zwar kein Fensterglas, aber alle sind von außen vergittert. In einem wirren Durcheinander seht ihr alte Holztische und einfache Stühle. Außerdem gibt es in erreichbarer Nähe Fackeln an der Wand. Wohl ein alter Speisesaal?

(Man darf alle Fackeln einsammeln und anzünden. Jede Fackel brennt 5 Minuten. Es gibt insgesamt 4 funktionsfähige Fackeln. Darauf müssen die Sipplinge selbst kommen. Ihr müsst festlegen, wer die Fackeln trägt!)

Wollt ihr euch für die Nacht einrichten?

2 Möglichkeit A

Ihr richtet euch für die Nacht ein.
Dafür gehen 5 Minuten eurer Taschenlampenzeit drauf. Am nächsten Morgen wacht ihr schon früh auf, aber keiner von euch hat besonders gut geschlafen. Das Gewitter war sehr laut und durch die offenen Fenster ist es kalt und feucht im Raum geworden. Als einige von euch ein dringendes Geschäft erledigen müssen, stellt ihr fest, dass sich die Tür nicht öffnen lässt.
→ *lest weiter bei „3 Hinter verschlossenen Türen"*

2 Möglichkeit B

Ihr wollt euch nicht für die Nacht einrichten.
Ihr entscheidet euch, die Burgruine noch einmal genauer zu betrachten. Doch nun stellt ihr fest, dass sich die Tür nicht mehr öffnen lässt!
→ *lest weiter bei „3 Hinter verschlossenen Türen"*

3 Hinter verschlossenen Türen

Keine Chance! Auch wenn sich alle gegen die Tür stemmen. Diese bewegt sich keinen Millimeter. An einer Stelle ist das Holz morsch geworden. Ihr stellt fest, dass die Tür mit Eisen verstärkt ist. Das Beil oder ein Feuer helfen euch also nicht. Ihr ruft eine Weile, aber wer soll euch hier schon hören. Mitten im Nirgendwo in einer alten Burg. Auch die Handys der Mitarbeiter haben in der Ruine keinen Empfang. Ihr seid auf euch gestellt. Was wollt ihr als nächstes tun?

(Die Sipplinge müssen auf die Idee kommen zu sagen, dass sie den Raum durchsuchen.)

Ihr findet zwei Türen. Eine scheint in den Keller zu gehen. Das vermutet ihr zumindest, denn hinter der Türe führt ein enger Gang wendeltreppenähnlich nach unten. Die andere Türe ist durch große umgestürzte Balken versperrt, hat aber kein Schloss. Wenn man die Balken wegräumt, kommt man bestimmt zur Türe hin. Könnte es sein, dass ihr dort einen alten Dienstbotenausgang findet?

Wohin wollt ihr gehen?

3 Möglichkeit A

Der Keller ist euch unheimlich, lieber versucht ihr die andere Tür. Doch davor müsst ihr diese erst einmal betreten können. Anders als beim Ausgang besteht der Boden hier aus Stein. Die Tür ist durch riesige umgefallene Balken versperrt. Die müsst ihr irgendwie beseitigen. Wegtragen geht wohl nicht, dafür sind sie zu groß und schwer. Was könnt ihr noch tun?

1. Wenn ihr eine Säge dabeihabt, könnte ihr den Balken zersägen
2. Wenn ihr keine Säge dabeihabt, könnt ihr den Balken durchbrennen, aber nur, wenn ihr die Feuerschutzbestimmungen aufzählen könnt. Ohne diese zu kennen, solltet ihr kein Feuer anzünden. Wenn ihr die Bestimmungen nicht kennt, müsst ihr wohl den Keller benutzen

Während ihr wartet, könnt ihr Rätsel lösen. Für jedes gelöste Rätsel gewinnt ihr ein Leben. Ihr habt zehn Minuten Zeit. Je mehr Rätsel ihr löst, desto mehr Leben gewinnt ihr.

Rätsel 1 Die drei Federn

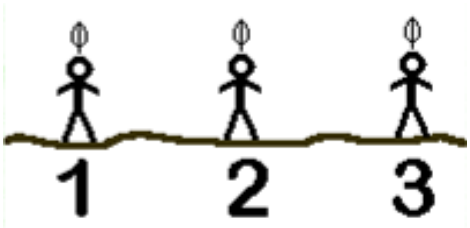
Drei Cowboys werden von Indianern gefangen und sollen getötet werden. Die Indianer geben ihnen ein Rätsel auf, um ihnen eine letzte Chance zu geben. Sie zeigen ihnen zwei schwarze und drei weiße

Federn. Dann stellen sie die Cowboys in einer Reihe hintereinander auf, sodass sie nur nach vorne schauen können. Sie stecken ihnen drei von den fünf Federn ins Haar (jedem eine), sodass sie die eigene nicht sehen können und geben ihnen die Aufgabe, zu sagen welche Feder sie haben.

Der Erste sieht die Farben der Federn von 2 und 3, der Zweite sieht die Farbe der Feder des Dritten und der sieht keine einzige Feder.

Sollte einer es schaffen, die Farbe seiner Feder zu erraten, versprechen die Indianer sie freizulassen. Sie dürfen jedoch nicht miteinander sprechen. Nach einer Weile sagt der dritte seine Farbe und sie werden freigelassen. Wie hat er das geschafft und welche Federfarbe hat er?

Lösung:



Wenn der Hintere vor sich zwei schwarze Federn sieht, sagt er dass er eine weiße Feder hat, da es nur zwei schwarze Federn gibt. Wenn nicht schweigt er.

Wenn der Mittlere merkt, dass der Hintere schweigt, weiß er, dass Nummer eins nicht zwei schwarze Federn sieht, sondern zwei weiße Federn oder eine weiße und eine schwarze Feder. Nummer 2 kann also seine Federfarbe nur eindeutig bestimmen, wenn er bei Nummer drei eine schwarze Feder sieht. Wenn er keine schwarze Feder sieht, schweigt er.

Wenn Nummer drei merkt, dass beide schweigen, weiß er, dass er eine weiße Feder hat.

Rätsel 2 Der Kugelschreiber

Wie muss man einen Kugelschreiber auf den Fußboden legen, damit kein Mensch darübersteigen kann?

Lösung:

Man muss den Stift direkt an eine Wand, auf den Boden legen.

Rätsel Mordversuch

Zwei Freunde trafen sich in einem kleinen Café. Der eine wusste, dass sein Freund nicht gerne seine Medizin nimmt. Aus diesem Grund wollte er ihm seine Medizin geben, ohne dass dieser es bemerken würde. Der Kellner brachte den beiden vier Gläser Eistee mit viel Eiswürfeln und stellte die Gläser auf den Tisch. „Wer soll denn die ganzen Getränke trinken“, fragte der eine Freund. „Ich habe einen riesigen Durst“ sagte der andere. „Such dir einfach ein Getränk aus und ich trinke dann die anderen Gläser“ So geschah es, dass der durstige Freund drei Getränke in weniger als 5 Minuten trank, während sich der andere Freund Zeit ließ und sein Getränk in Ruhe zu sich nahm. Nach einer Stunde verabschiedeten sich die beiden Freunde. Am Abend rief der kranke Freund den anderen an und fragte ihn, wie er ihm seine Medizin gegeben habe, ohne dass er dies bemerkte.

Wie hatte der Freund es geschafft ihm seine Medizin zu geben, obwohl sich der Freund sich das Getränk selbst aussuchen konnte?

Lösung:

Die Medizin war in den Eiswürfeln. Da der eine Freund seine Getränke in unter 5min getrunken hatte, waren die Eiswürfel noch nicht geschmolzen und so gelangte die Medizin nicht in seinen Eistee und somit auch nicht in seinen Körper.

Nebenquest: In der Küche der Burg

Ihr betretet eine mittelalterliche Küche. Über einer offenen Feuerstelle hängt ein gewaltiger Kupferkessel. Schöpfkelle und andere Geräte liegen verteilt auf dem Boden herum. Hier hat es möglicherweise irgendwann einmal gebrannt, denn der Raum ist stark verrußt. Aus der verkohlten Feuerstelle scheint ein fahles Licht in den Raum. Dort scheint es eine Verbindung nach draußen zu geben. Als ihr euch die Feuerstelle anseht findet ihr einen zu schmalen Schlot mit steilen Wänden. Schade, da kommt ihr wohl nicht raus. Was ihr in dem fahlen Licht allerdings erkennen könnt sind kleine Schatten, die durch die Gegend huschen. Außerdem hört ihr das Getrappel von kleinen Füßen. Vielleicht Mäuse?

Überraschend schreit Sippling 4 (Jetzt würfeln) auf! Eine riesige Ratte ist auf ihren Rucksack gesprungen. Aber wie kommen Ratten in diesen Raum? Vermutlich sind diese schon eine ganze Zeit hier drin und haben ihren Weg durch den schmalen Schlot gefunden. Wie Ihr sind sie nicht mehr hinausgelangt. Hungrige Ratten sind äußerst gefährlich! Sippling 4 versucht panisch die Ratte von sich zu schütteln. Eine weitere kommt eine hinzu und es werden immer mehr.

Beeilt euch! Wollt ihr den Rucksack zurücklassen oder verteidigt ihr euch?

Nebenquest Küche/ Möglichkeit A:

Ihr verteidigt euch!
Rasch eilt ihr eurem Freund zu Hilfe. Doch die Ratten lassen sich nicht abschütteln. Dafür springt eine weitere Ratte auf den Rucksack von Sippling 5! Beeilt euch! Wollt ihr beide Rucksäcke zurücklassen oder verteidigt ihr euch?

- ➔ Ihr verteidigt euch: Geht zu Möglichkeit A
- ➔ Ihr lasst die Rucksäcke zurück: Geht zu Möglichkeit B

Nebenquest Küche/ Möglichkeit B:

Ihr lasst den Rucksack zurück und rennt aus dem Raum. Der letzte schlägt die Türe zu und verhindert somit, dass die Ratten euch folgen können. Bedauerlicherweise habt ihr nun einen Rucksack verloren. Davon wird nun nicht mehr viel übrig sein. Ihr könnt froh sein, dass es nur eure Ausrüstung getroffen hat, denn hungrige Ratten können auch Menschen angreifen. Ihr wollt die Tiere allerdings nicht verhungern lassen. Die Fenster des Nebenhauses sind nicht verglast. Wenn die Ratten dort hinaufklettern, wären sie frei. Ihr nehmt euren Mut zusammen und geht zur Kellertür. Derjenige der den Rucksack verloren hat, stellt sich vor die Küchentür. Als alle bereit sind, reißt er diese auf und rennt zur Kellertür. Ihr sprintet den Gang hinab und schlagt die Türe hinter euch zu. Zurück könnt ihr nun nicht mehr. Das wäre zu gefährlich.-> geht zu Kapitel 4 „Der Keller“

3 Möglichkeit B

Ihr geht direkt zum Keller. Es ist gruselig. Sicher, dass ihr weitergehen wollt?

(Entweder entscheiden sie sich um (Dann zu „3 Möglichkeit A“) oder gehen weiter)

4 Der Keller

Im Keller müsst ihr eure Taschenlampe verwenden. Hier kommt kein Licht hinein. Ihr geht im Gänsemarsch hintereinander her. Doch was ist das? Der Weg teilt sich. Auch das noch! Im linken Gang seht ihr ein umgedrehtes Dreieck an der Wand. An der Mauer zum rechten Gang hin wurde ein Pfeil eingezeichnet. Wohin wollt ihr gehen?

4 Möglichkeit A

Rechter Gang

Ihr entscheidet euch für den rechten Gang. Ihr geht allerdings keine fünf Minuten, als ihr an eine große Tür kommt. Diese ist nicht verschlossen, wie der Vorderste von euch bemerkt. An der Wand neben der Tür erkennt ihr auf einem kleinen Schild einritzte Buchstaben. Ihr stellt fest, dass es sich um mittelhochdeutsche Schriftzeichen handelt. Es dauert eine Weile, aber dann könnt ihr folgendes entziffern:

„Wehe dem Narren, der sich in dieses Labyrinth wage, ohne den Ausweg zu wissen. Sein Herz verzagt sich nach den Schätzen, die hier liegen. Doch kennt er das Geheimnis nicht, wird er hier sein Ende finden."

Kennt ihr den Trick, wie man aus jedem Labyrinth herausfindet? Wenn nicht solltet ihr lieber den anderen Gang verwenden.

Nebenquest: Das Labyrinth

Nebenquest Labyrinth: Möglichkeit A

Ihr geht zurück und versucht den linken Gang (Macht bei „4 Möglichkeit B" weiter)

Nebenquest Labyrinth: Möglichkeit B

Ihr geht ins Labyrinth. *(Dürfen nur reingehen, wenn Sie Trick kennen, dass man nur an der linken Wand entlanglaufen muss oder sich den Rückweg mit einem Stift markieren kann)*

Quietschend öffnet sich die Tür des Labyrinths. Sehr unterschiedet es sich nicht vom bisherigen Keller, aber ihr kommt immer häufiger an Abzweigungen. Wo befinden sich die Schätze, von denen die Rede ist? Die Gänge schlucken das Licht eurer Lampe viel mehr als der Kellergang zuvor. Bis auf eure Schritte ist es beklemmend still. Was wenn jetzt eure Taschenlampen ausgehen?

Dann hört ihr auf einmal ein Schnaufen und ein tiefes Brummen. Euch stellen sich die Haare im Nacken auf. Ihr biegt schleichend in einem Gang links ab und dann seht ihr es! Eine riesige Kreatur, vielleicht drei Meter hoch. Geistesgegenwärtig lenkt ihr den Strahl eurer Taschenlampen weg. Im Halbschatten könnt ihr das Tier, oder was auch immer das ist nicht genau identifizieren. Von eurer Position aus sieht der Körper sehr lang aus. Sehnige, starke Beine ragen unter dem massigen Körper hervor. Der Kopf ist nur klein, aber dieses Tier hat definitiv scharfe Klauen. Öliges, schwarzes Fell bedeckt seinen ganzen Körper. Ihr seid wie gelähmt. Das Schnaufen wird unregelmäßiger! Wacht dieses Ding etwa auf?

Überlegt euch schnell, was ihr machen wollt! Weglaufen ist bei diesem Tier keine Option. Es anzugreifen ist ebenso keine kluge Entscheidung. Seid leise, dass ihr es nicht schneller aufweckt, als die zwei Minuten, die euch übrigbleiben, bis es ganz aufgewacht ist.
→ *Der Spieleleiter muss einen Wecker auf zwei Minuten stellen; Wenn die Sipplinge die Lösung bis 30 Sekunden vor Schluss nicht herausgefunden haben, darf ein Tipp gegeben werden)*
→ *Alle Lösungen sind falsch, bis auf die, dass sie gemeinsam ein Pfadilied singen müssen, sodass es wieder einschläft. Sonst haben Sie das Spiel verloren.*

Aufgabe: Ihr müsst ein Pfadfinderlied singen, damit das Tier wieder einschläft.

- ➔ Falls alle mitsingen: Ihr habt es geschafft! Das Tier ist wieder eingeschlafen. Geht nun so schnell wie möglich wieder aus dem Labyrinth, nicht dass es doch noch aufwacht. Euch wird nichts anderes übrigbleiben, als den linken Gang zu gehen.

- ➔ Falls nicht alle mitsingen (oder es zumindest versuchen): Langsam öffnen sich die Augen des Tieres und es starrt euch an. Die gelben Augen glühen förmlich in der Dunkelheit. Es ertöt ein ohrenbetäubendes Brüllen. Jetzt könnt ihr nur noch fliehen. Aber das Tier ist schneller. Es wirft

euch alle über den Haufen, während es sich einmal um die eigene Achse dreht. Dabei lösen sich Steine aus der Mauer und beginnen auf das Tier zu fallen. Eure Chance! Ihr schleift euch gegenseitig durch die Gänge und findet irgendwie den Ausweg. Schwer angeschlagen sinkt ihr vor der geschlossenen Tür zusammen. Ihr bekommt ein Leben abgezogen. Geht zu Kapitel 5 „Das geheime Zeichen“

4 Möglichkeit B

Ihr möchtet den linken Gang weiter entlang gehen.

Geht weiter zu „5 Das Geheime Zeichen“

5 Das Geheime Zeichen

Da gibt es immer noch dieses geheimnisvolle Zeichen an der Wand. Wisst ihr, was es bedeutet?

5 Möglichkeit A

Niemand von euch weiß, was es bedeutet.
Ihr stolpert unbeholfen den engen Gang weiter. Dann seht ihr das Dreieck noch größer an die Wand gezeichnet. Ihr versammelt euch darum herum und untersucht es genauer. Es gibt ein lautes Knacken und bevor ihr recht wisst, was euch passiert, stürzt ihr unerwartet in die Tiefe!

Nach einiger Zeit kommt ihr wieder zur Besinnung. Ihr ruft euch im Dunkeln zu und bald habt ihr euch wieder zusammengefunden. Gar nicht so einfach, da es Stockdunkel ist. Eine eurer Taschenlampen ist zu Bruch gegangen. Ihr müsst eine neue oder eine Fackel verwenden. Dann seht ihr das ganze Ausmaß der Katastrophe:

Der Rucksack von Spieler x (Würfeln) ist völlig im Geröll verschüttet, der ist hinüber.
Spieler x (Würfeln) hat sich am Knie verletzt. Eine große Schnittwunde ist zu sehen, aber das Knie kann noch bewegt werden.
Spieler x (Würfeln) ist an den Zehen verletzt. Diese hat er sich an den Steinen aufgeschlagen. Bewegen kann er sie dennoch.

Aufgabe 1: Wie könnt ihr die Verletzungen behandeln?

Ihr seid in eine 3 m tiefe Grube gefallen. Überall liegen Holzteile herum. Könnt ihr vielleicht eine Leiter bauen? Das funktioniert aber nur, wenn ihr den Mastwurf und einen Bund beherrscht.

Aufgabe 2: Zeigt einen Mastwurf und einen Knotenbund

(Wenn die Sipplinge alle 3 Aufgaben lösen können, kommen Sie aus der Fallgrube heraus. Für jede nicht geschaffte Aufgabe verlieren sie ein Leben.)

Nun wisst ihr, dass dieses Dreieck ein Waldläuferzeichen ist, dass auf Gefahr in der Nähe hinweist. Geht weiter zu „6 Das Haupthaus“

5 Möglichkeit B

Wir wisst was das Dreieck bedeutet und seid vorsichtig.
An einer Stelle an der Wand ist es nochmals eindeutig und riesig aufgezeichnet. Dieses Waldläuferzeichen deutet auf Gefahr hin. Ihr schaut euch ganz genau um und seht, dass der Boden nur mit morschen Brettern ausgelegt ist. Wenn ihr das nicht bemerkt hättet, wärt ihr bestimmt durch die Bretter gebrochen. Wer weiß, was dann passiert wäre.

Geht weiter zu „6 Das Haupthaus“

6 Das Haupthaus

Ihr kommt zu einer Wendeltreppe und beginnt die schmalen Stufen nach oben zu gehen. Endlich seht ihr wieder Tageslicht. Dann geht ihr durch einen Bogengang und kommt in einen großen Saal. Das muss wohl das Haupthaus sein. Ihr seid so froh, dass ihr den Keller hinter euch lassen könnt. Nun seht ihr euch erst einmal im Saal um. Die Decke ist so hoch wie bei einer Kirche. Dort seht ihr alte Malereien. An den Wänden hängen staubige Gemälde. Die Bilder sind so ausgebleicht, dass ihr kaum noch etwas erkennen könnt. Wie im Nebenhaus gibt es viele Tische und Stühle. Und da am Ende des Raumes ist die Tür, die ihr, als ihr den Burghof betreten hattet, nicht öffnen konntet. Darüber ist ein rautenförmiges Symbol angebracht. Die Tür ist aber leider verschlossen. So ein Mist!

Ihr seht euch genauer um. Dann entdeckt ihr einen Zettel mit komischen Zeichen. Was soll das wohl bedeuten?

-.././.-.//... /-.-./..../.-../..--/.../..././.-..//--../..-/.-.//.-/-./-/.--/---/.-./-/--..-- /-.././.-.//.../-.-./..../.-../..--/.../..././.-..//--../..-/.-.//..-./.-././../...././..-//..-./../-./-.././-//../..../.-.//..-/-./-/./.-.//./../-././--//.../-/..-/..../.-../

d/e/r//s/c/h/l/..--/s/s/e/l//--../..-/r//.-/-./-/.--/o/.-./t/--..-- /-../e/r//s/c/h/l/..--/s/s/e/l

//--../..-/r//..-./i/e/i/h/e/..-//f/i/n/d/e/t//i/h/r//u/n/t/e/r//e/i/n/e/m//s/t/u/h/l/

- ➔ Wenn ihr die Nachricht nicht entschlüsseln könnt, habt ihr leider verloren!

Ihr habt die Nachricht entschlüsselt. Dreht jeden einzelnen Stuhl im Raum um und schließlich entdeckt ihn: Einen zierlichen Schlüssel mit einem Rautenförmigen Oberteil. Wo habt ihr das schon einmal gesehen?

(Sipplinge müssen daraufkommen, dass es das gleiche Symbol, wie das über der Ausgangstüre ist)

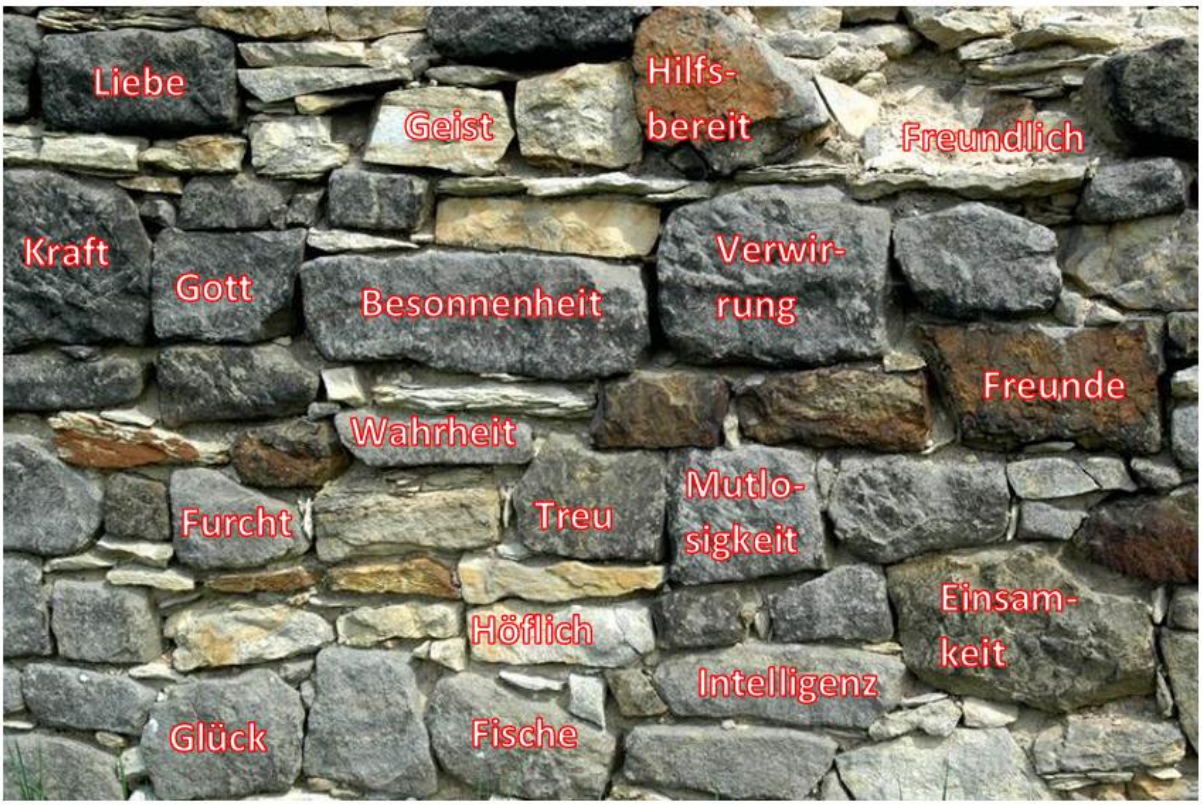
Das könnte euer Weg nach draußen sein! Ihr stolpert beinahe übereinander zu der großen Türe, die nach draußen führt.

7 Der Weg ins Freie

Erleichtert steckt ihr den Schlüssel in das Schlüsselloch der großen Türe. Doch was ist das? Der Schlüssel hakt. Dann hört ihr ein Knacken und zieht die Hälfte des Schlüssels wieder aus der Öffnung. Er ist abgebrochen! Was macht ihr denn nun?

Ziemlich mutlos setzt ihr euch in die Mitte des Raumes. Wie sollt ihr nur jemals aus diesem Raum herauskommen? Herumsitzen bringt aber nichts. Ihr durchsucht den Raum nochmal. Gibt es vielleicht doch etwas, dass ihr übersehen habt? Und tatsächlich, es gibt eine Wand, die ziemlich Baufällig aussieht. Viele Steine sind schon locker. Aber welche könnt ihr entfernen, ohne, dass die ganze Wand einstürzt?

Der Leitvers der BPS kann euch dabei helfen die richtigen Steine in der richtigen Reihenfolge zu entfernen.



“Denn … hat uns nicht gegeben den … der …, sondern der … und der … und der ….”

2.Timotheus 1,7

Nennt die Begriffe, die in den Bibelvers eingesetzt werden müssen, in der richtigen Reihenfolge! Aber Achtung! Ihr dürft euch nur einen Fehler erlauben

➔ (Lösung: Gott, Geist, Furch, Kraft, Liebe, Besonnenheit)

Damit die Mauer vollends einstürzt müsst ihr die Steine mit dem Begriffen entfernen, die auch im Pfadfindergesetz erwähnt werden. Auch hier dürft ihr euch nur einen Fehler erlauben!

➔ (Lösung: Wahrheit, Hilfsbereit, Freundlich, Höflich, Treu)

Wenn die Aufgabe nicht bewältigt wird

Ihr löst den Stein und die ganze Mauer beginnt zu wackeln. Steine brechen teilweise vom oberen Teil der Mauer und kommen euch entgegen. Schnell weiht ihr zurück. Eine Lawine aus Geröll bahnt sich ihren Weg nach unten und verschließt das Loch, dass sich eben gebildet hatte. Anscheinend ist ein Teil des Dachs mit nach unten gerutscht und verschließt den letzten möglichen Ausgang. Wenn ihr kein Leben mehr übrighabt, ist das Spiel verloren ☹ Wenn ihr noch eins übrig habt, versucht das Rätsel nochmals zu lösen!

Wenn die Aufgabe bewältigt wird

Ihr habt es geschafft! Die Mauer ist eingestürzt und ihr könnt aus dieser Burg fliehen. Voller Freude verlässt ihr die Burg und macht euch auf dem Weg eine Stadt oder ein kleines Dorf zu finden. Nach ca. 15min gehen,seht ihr ein kleines Dorf. Im Dorf angekommen,fragt ihr einen Bewohner was es mit der Burg auf sich hat. Der Bewohner schaute euch jedoch nur rätselnd an und fragte was für eine Burg ihr meint. Nachdem ihr sie beschrieben habt,meinte der Bewohner jedoch nur,dass es so eine Burg nicht gebe. Trotz mehrere Fragen im Kopf,bedankt ihr euch und geht weiter. Zur Sicherheit fragt ihr noch einen weiteren Bewohner,dieser sagt jedoch genau das gleiche wie der andere. Es gäbe so eine Burg nicht.

Habt ihr euch die Burg nur eingebildet? Nein,dass kann nicht sein. Aber wie kann es sein,dass niemand diese Burg kennt? Ihr habt sie doch mit eigenen Augen gesehen.....