

**KLÜPFEL  
KOBR**

# Escape Room

Kluftinger in Gefahr!

**SPIEGEL  
Bestseller-  
Autoren**

# ANLEITUNG

»ESCAPE ROOM – Kluftinger in Gefahr!« besteht aus **49 Spielkarten** sowie einem **Codeheft**. Die Spielkarten zeigen Orte, Gegenstände und Personen, die du sehen und z. T. berühren bzw. physisch beeinflussen kannst. Das Codeheft verrät dir die Auswirkungen deiner Handlungen.

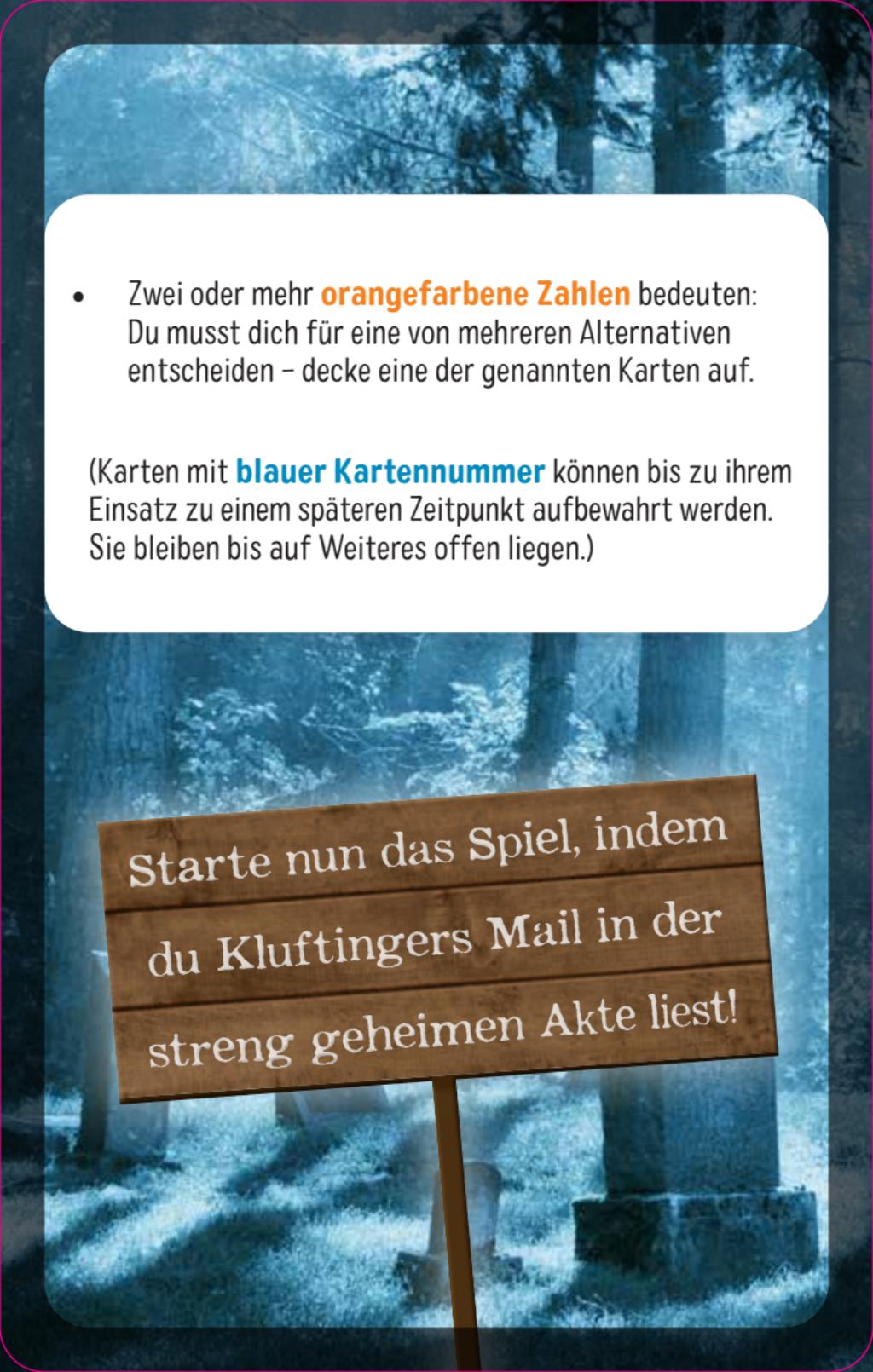
Alle Karten sind nummeriert. Du beginnst das Spiel, indem du **Karte 1** aufdeckst. Lies den Text auf jeder Karte und befolge die dortigen Anweisungen.

Neben einer Abbildung dessen, was du siehst, liefert jede Karte weitere Informationen:

- Eine **durchgestrichene rote Zahl** am oberen Bildrand bedeutet: Liegt diese Karte gerade offen vor dir aus, entferne sie (► Ablagestapel).
- Eine **grüne Zahl** *innerhalb* einer Illustration bedeutet: Hier gibt es mehr zu sehen – decke auch die Karte(n) mit der/den entsprechenden grünen Nummer(n) auf.
- Eine **graue Zahl** bedeutet: Dieses Objekt ist beeinflussbar. Stehen dir aktuell mindestens zwei solcher Objekte zur Verfügung (auch von unterschiedlichen ausliegenden Karten), kannst du versuchen, diese miteinander zu kombinieren, auch wenn das auf den ersten Blick vielleicht nicht sofort sinnvoll erscheint. Probiere mehrere Varianten aus. Lies dann im Codeheft den Eintrag, der sich ergibt, wenn du beide Zahlen aneinanderhängst – die *niedrigere Zahl* muss dabei *vorne* stehen!

- Zwei oder mehr **orangefarbene Zahlen** bedeuten:  
Du musst dich für eine von mehreren Alternativen entscheiden – decke eine der genannten Karten auf.

(Karten mit **blauer Kartennummer** können bis zu ihrem Einsatz zu einem späteren Zeitpunkt aufbewahrt werden.  
Sie bleiben bis auf Weiteres offen liegen.)



Starte nun das Spiel, indem  
du Kluftingers Mail in der  
streng geheimen Akte liest!



1

Wie befohlen, suchst du die Putzkammer im ersten Stock auf, eine Salamisemmel im Anschlag. Niemand bemerkt dich, als du in den finsternen Verschlag schlüpfst und leise die Tür hinter dir schließt. Wenige Minuten später bricht draußen die Hölle los: Eine Sirene schrillt, überraschtes Geschrei und hektische Schritte ertönen aus allen Richtungen. Reglos harrst du in der Finsternis deines Verstecks aus und wartest.

Rasch lässt der Lärm auf den Gängen nach – die Bediensteten eilen ins Freie, zu einem dafür vorgesehenen Sammelpunkt. Doch was ist das? Schwere Tritte nähern sich über den Gang. Ein paar Meter entfernt halten sie inne, ein metallisches Klicken ist zu hören. Dann marschiert Wer-auch-immer-es-ist weiter – und stoppt vor der Putzkammer. Er wird doch nicht ...? Doch: *Klick-klick!*

Du willst lautstark protestieren und auf dich aufmerksam zu machen, doch rasch wird dir klar, dass du damit Kluftingers Plan zum Scheitern bringen würdest, bevor er recht begonnen hat. Tatenlos lässt du den übereifrigen Hausmeister von dannen ziehen. Offenbar will er den Inhalt bestimmter Büros während der Evakuierung vor potenziellen Langfingern schützen – und den Inhalt der Putzkammer!

Damit erfährt dein Missionsziel eine essenzielle Erweiterung: Bevor du nach dem Handy des Maulwurfs suchen kannst, musst du dich zunächst mal aus diesem Verschlag befreien!

Decke die **Karte ZEIT** auf. (Sie bleibt bis zum Ende des Spiels offen liegen.) Dann decke **Karte 2** auf.

2

1

2



Im Licht deines Handys untersuchst du dein Gefängnis. Die Kammer enthält diverse Putzutensilien sowie einen Spind aus Metall. Dummerweise darfst du niemanden anrufen, um dich herauszulassen, denn auch das würde Kluftingers Plan zunichten machen. Du musst dir selbst helfen.

(Gelingt es dir auch nach wiederholten Versuchen nicht, die Putzkammer zu verlassen, lies **Eintrag 6969 im Codeheft!**)