

Jens Schumacher

Ein ESCAPE-  
Krimi-Spiel

# Escape Room

In der Hand  
des Entführers

arsEdition

# ANLEITUNG

»ESCAPE ROOM – In der Hand des Entführers« besteht aus **49 Spielkarten** sowie einem **Codeheft**. Die Spielkarten zeigen Orte, Gegenstände und Personen, die Sie sehen und z. T. berühren bzw. physisch beeinflussen können. Das Codeheft verrät Ihnen die Auswirkungen Ihrer Handlungen. Alle Karten sind nummeriert. Sie beginnen das Spiel, indem Sie **Karte 1** aufdecken. Lesen Sie den Text auf jeder Karte und befolgen Sie die dortigen Anweisungen.

Neben einer Illustration dessen, was Sie sehen, liefert jede Karte weitere Informationen:

- Eine **durchgestrichene rote Zahl** am oberen Bildrand bedeutet: Liegt diese Karte gerade offen vor Ihnen aus, entfernen Sie sie (► Ablagestapel).
- Eine **grüne Zahl** innerhalb einer Illustration bedeutet: Hier gibt es mehr zu sehen – decken Sie auch die Karte(n) mit der/den entsprechenden grünen Nummer(n) auf.
- Eine **graue Zahl** bedeutet: Dieses Objekt ist beeinflussbar. Stehen Ihnen aktuell mindestens

zwei solcher Objekte zur Verfügung, können Sie versuchen, diese miteinander zu kombinieren. Lesen Sie dazu im Codeheft den Eintrag, der sich ergibt, wenn Sie beide Zahlen aneinanderhängen – die **niedrigere Zahl** muss dabei **vorne** stehen!

- Zwei oder mehr **orangefarbene Zahlen** bedeuten: Sie müssen sich für eine von mehreren Alternativen entscheiden – decken Sie nur **eine** der genannten Karten auf.



Nun starten Sie das Spiel,  
indem Sie **Karte 1** aufdecken!



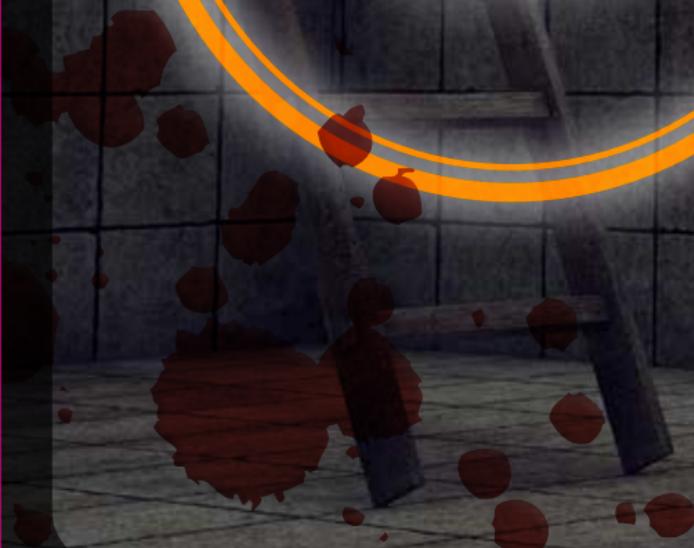
## VORGESCHICHTE

Seit fünf Tagen versuchen Sie und Ihre KollegInnen von der Kriminalpolizei, die Entführer von Anne Zuvember ausfindig zu machen, der Tochter eines schwerreichen Großindustriellen. In 24 Stunden soll das von den Tätern geforderte Lösegeld übergeben werden – eineinhalb Millionen Euro. In Ermangelung verwertbarer Spuren haben Sie beschlossen, sich den Übergabeort am Vorabend schon einmal genauer anzusehen. Es handelt sich um einen verlassenen Industriepark im Osten der Stadt. Halb verfallene Fabrikanlagen mit vernagelten Fenstern wechseln sich mit hässlichen Verwaltungsgebäuden ab.

Als Sie die Stelle erreichen, die der Täter telefonisch bestimmt hat, einen Parkplatz, umgeben von grauen Betonklötzen, bemerken Sie in den Schatten am Fuß eines der Häuser eine verstohlene Bewegung. Lautlos schleichen Sie im Schutz der Dämmerung näher ... leider nicht unauffällig genug! Als Sie die Stelle erreichen, wo Sie die verdächtige Gestalt gesehen haben, ist dort niemand mehr. Dafür hören Sie plötzlich *hinter sich* das Knirschen von Kies unter einer Stiefelsohle. Sie wirbeln herum – zu spät! Etwas Hartes trifft Ihren Hinterkopf, und alles um Sie herum wird schwarz ...

Decken Sie **Karte 2** auf!

2



1

2



Als Sie mit brummendem Kopf wieder zu sich kommen, befinden Sie sich in einer kleinen, fensterlosen Kammer, möglicherweise irgendwo unter der Erde. Der Raum ist leer bis auf eine alte Truhe und einen Teppich auf dem Boden. Dienstwaffe, Handy und was Sie sonst bei sich hatten, sind verschwunden. Ihr linkes Handgelenk ist mit einem Paar Handschellen an ein stählernes Rohr gekettet, das in einer Ecke des Raumes von der Decke zum Boden verläuft. Probeweise rücken Sie daran. Es ist extrem massiv und röhrt sich keinen Millimeter. Die Tür und der Teppich auf dem Boden befinden sich außerhalb Ihrer Reichweite.

3

3



Der Teppich ist alt und voller Mottenlöcher. Als Sie ihn zurückschlagen, kommt darunter eine in den Boden eingelassene Luke zum Vorschein.

4



4



Die Truhe besteht aus schwerem Eichenholz. Als Sie versuchen, den Deckel anzuheben, gibt er ohne Widerstand nach. Im Innern liegen eine Axt sowie eine Büroklammer.