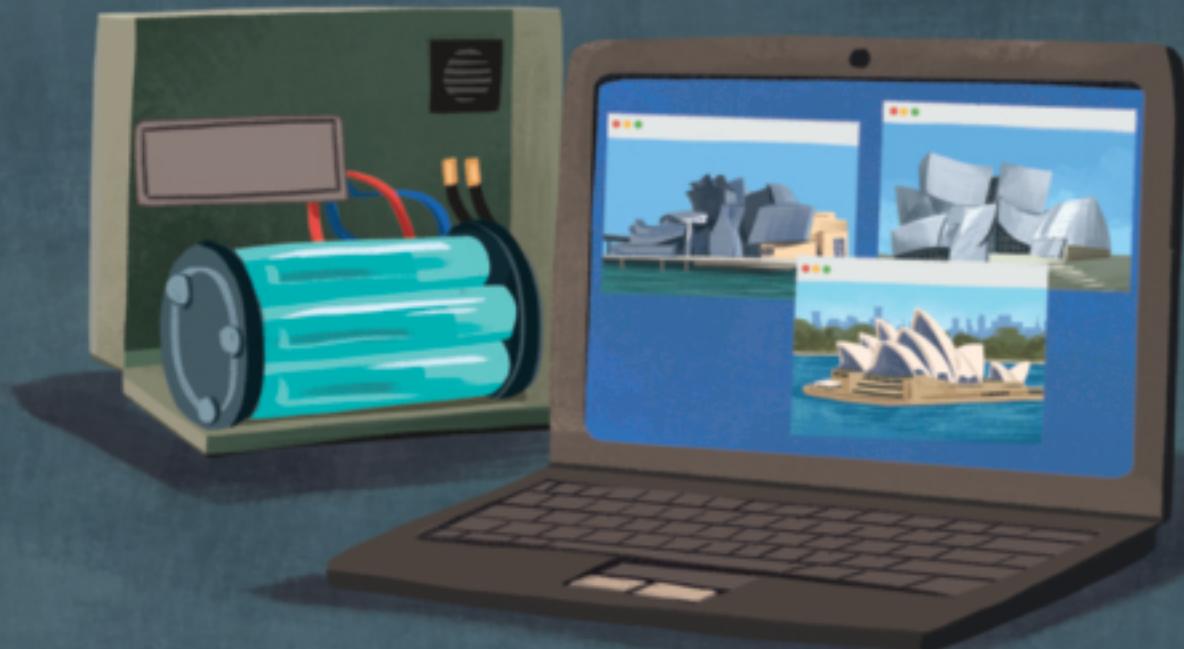


ALEX WOOLF  
SIAN JAMES

# ESCAPE ROOM = ÄBENTEUER



Ein interaktiver Rätselkrimi ab 8 Jahren



ISBN: 978-3-8094-4754-2

1. Auflage

© 2023 by Bassermann Verlag, einem  
Unternehmen der Penguin Random House  
Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28,  
81673 München  
Copyright © 2023 by Arcturus Holdings Limited  
Die englische Originalausgabe erschien unter  
dem Titel Escape Room Adventures – The Hunt  
for AGENT 9.  
Jegliche Verwertung der Texte und Bilder, auch  
auszugsweise, ist ohne die Zustimmung des  
Verlags urheberrechtswidrig und strafbar.

Texte: Alex Woolf

Illustrationen: Sian James

Layout: Sarah Fountain

Umschlaggestaltung: Karin Herres

Übersetzung: Stefanie Heim, Berlin

Satz: Karin Herres

Herstellung: Karin Herres

Druck und Bindung: Alfoldi, Debrecen

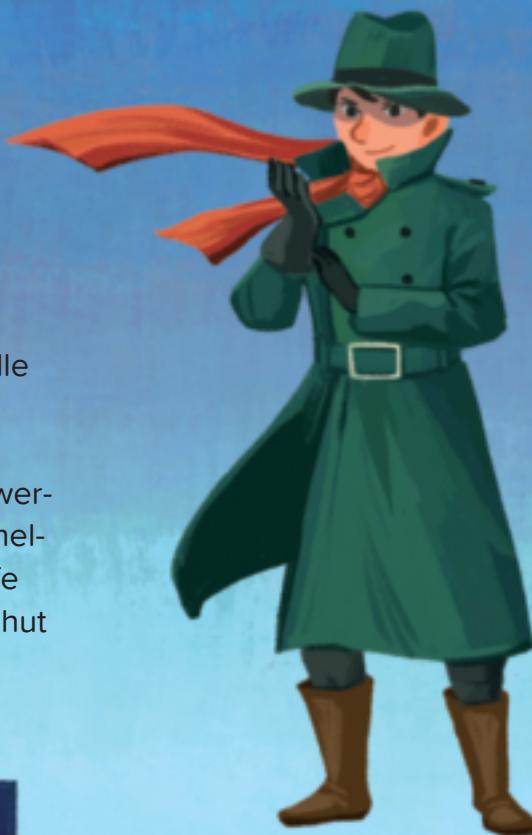
Printed in Hungary



Penguin Random House Verlagsgruppe  
FSC®N001967

# Willkommen zu den Escape-Room- Abenteuern!

In dieser Geschichte nimmst du die Superspion-Rolle von Kim Blair ein, einem Mitglied der weltweit agierenden S.O.S. (Spionageagentur für Ordnung und Sicherheit). Weitere Agenten und Spioninnen werden dir beim Lösen der Aufgaben in diesem Buch helfen. Also schnapp dir dein Hightech-Zubehör, klopfe den Staub von deinem Trenchcoat und deinem Filzhut und sei bereit für ein spannendes Abenteuer!



Dein Erzfeind ist der diabolische Schurke Agent 9. Als ehemaliges Mitglied der S.O.S. nutzt er weiterhin seine Agentennummer, um die Menschen, die er betrogen hat, zu verspotten. Mittlerweile ist er Anführer von Z.O.R.N. (Zusammenschluss für organisierte Rache und Niedertracht), einem Netzwerk Krimineller mit der Absicht, Chaos zu stiften und die Regierungen dieser Welt zu stürzen.



Nimmst du die Herausforderung an?  
Dann lautet deine Mission: Fange den Bösewicht und vereitle seine Pläne, bevor es zu spät ist!

# Wie dieses Buch funktioniert

Anders als die meisten Bücher wirst du dieses nicht von vorne nach hinten lesen. Du musst deine eigene Route durch das Buch finden, um den Fall zu lösen. Für jedes Rätsel werden dir drei oder vier Lösungsmöglichkeiten angeboten. Sobald du meinst, die Antwort zu kennen, blätterst du zum im Text genannten Eintrag und überprüfst, ob du richtigliegst. Beobachte scharf, denke logisch und in alle Richtungen, um Hinweise zu entdecken und die Rätsel zu knacken. Die Bilder stecken voller Informationen, halte nur die Augen offen!

## Schwierigkeitsgrade

Wähle deinen Schwierigkeitsgrad und arbeite dann gegen die Zeit, um die Geheimnisse aufzudecken!



**ANFÄNGERAGENT:** Du hast 2,5 Stunden, um alle Rätsel zu lösen. Du hast außerdem 5 Leben, kannst also bis zu 4-mal falsch antworten.



**ERFAHRENER SPION:** Du hast 2 Stunden zum Lösen der Rätsel und nur 4 Leben. Bei mehr als 3 falschen Antworten musst du von vorne beginnen!



**MEISTER DER SPIONAGE:** Dir stehen nur 1,5 Stunden und 3 Leben zur Verfügung, um alle Rätsel zu lösen. Du kannst dir also nicht viele Fehler erlauben!

## Geheime Symbole

Halte Ausschau nach diesen Symbolen, die dir beim Lösen der Rätsel helfen werden:



Wenn du dieses Symbol neben einem Bild siehst, musst du dir dieses für später merken. Schieße daher ein Foto mit deiner Kugelschreiberkamera.



Präge dir Personen, die mit diesem Symbol markiert sind, gut ein, da du sie später wiederfinden musst.



Diese Stoppuhr schenkt dir 5 Extra-minuten zum Lösen des Rätsels!

## Buchstabencodes

Du wirst in diesem Buch Nachrichten entschlüsseln müssen.

