



Story

Als ihr (die Spieler) neulich auf dem Flohmarkt wart, habt ihr von einer alten Dame ein Buch geschenkt bekommen. Es handelt sich dabei um ein Tagebuch, in dem es um einen Piratenschatz geht. In dem Tagebuch steht auch, dass die Schatzkarte, die sich darin befindet und das Schiff des ehemaligen Besitzers des Buches an denjenigen übergeht, der das Tagebuch findet. Ihr beschließt euch auf die Suche nach dem Schatz zu machen und begeben euch dafür auf das im Tagebuch erwähnte Schiff.



Spielleiter-Guide: Escape Game „Silberpiraten“



1. Überblick

Dieses Escape Game verbindet Storytelling mit naturwissenschaftlichen und logischen Rätseln. Ziel ist das Öffnen eines finalen Mechanismus (Schatz).

2. Vorbereitung



- Räume vorbereiten (Rätselstationen aufbauen)
- Codes einstellen
- Sensorik und Technik testen (Schublade, Laser, Spiegel)
- Materialien bereitlegen (Müll, Bücher, Karte, Periodensystem, Pipetten etc.)



3. Ablauf für Spielleitung

Start

Story vorlesen oder erzählen. Ziel: Motivation und Einstieg.

Rätselphase



Teilnehmende bearbeiten folgende Rätsel parallel oder nacheinander:

- Müllrätsel → Codezahlen (4 / 12)
- Bücherrätsel → (3 / 4 / 2)
- Landkarte → (713)
- Periodensystem → (659)



Diese Zahlen werden über eine Dekodierscheibe in Codes übersetzt.

Silberspiegelprobe



Teilnehmende führen Experiment durch:

- Flüssigkeiten mit Pipetten mischen
- Petrischale in obere Schublade stellen
- Sensor aktiviert untere Schublade
- Schloss wird mit Codes geöffnet





Finale

- Spiegel entnehmen und positionieren
- Laserstrahl auf Ziel lenken
- Schiff korrekt platzieren
- Sensor löst Öffnung der Schatzkammer aus



4. Hinweise geben

- Nur bei Bedarf eingreifen
- Offene Fragen stellen statt Lösungen geben
- Kleine Tipps in Stufen vorbereiten



5. Reflexion

- Was war schwierig?
- Wie lief die Zusammenarbeit?
- Welche Strategien waren erfolgreich?

