



Die Bruchbude im Gestrüpp

Ein Exit Entrance-Game mit Jemma

Feiner Schnee rieselt herab, als Jenny und Emma mit Rucksäcken auf einem schmalen Weg durch den Winterwald stapfen.

„Nun komm schon, Jenny! Zieh nicht so ein Gesicht“, tadelt Emma und knufft ihrer Freundin dabei leicht mit dem Ellenbogen in die Seite. „Du wirst die gemeinsame Nacht mit mir garantiert überleben.“

Jenny verdreht genervt die Augen. „Darum geht es nicht! Emma, jede Nacht mit dir ist toll, aber ich bin Typ Spa-Resort. Eine verlassene Hütte im Wald ist für mich einfach eine Bruchbude im Gestrüpp. Ameisen, Mücken, Chemieklo!“

„Ich weiß“, sagt Emma versöhnlich und nimmt beim Laufen Jennys Hand. „Aber dieses Mal ist es anders. Das ist das Weihnachtsgeschenk von Hotte. Er hat die Hütte für uns gebucht und somit gehen wir jetzt dorthin, um eine wirklich schrecklich-furchtbar-verliebte Zeit zu verbringen. Okay? Schau, wir sind gleich da!“

An der Hütte angekommen erwarten Jenny und Emma allerdings eine Überraschung. Die Tür ist verschlossen. Ein Zahlenschloss mit drei Ziffern hängt daran, und auch ein Briefumschlag.





Bereit für ein Abenteuer?

Emma öffnet den Umschlag und zieht einen Zettel heraus. „Ein Brief!“

Wäääääbääääm!



Ihr habt es tatsächlich zur Hütte geschafft – Glückwunsch!

Emma¹, Jenny² – hier schreibt euer liebster STAG³-Buddy Hotte⁴.

L e s t g e n a u! Kennt ihr Exit-Games? Escape-Rooms? Ich liebe es! In einem verschlossenen Raum müsst ihr Rätsel lösen und Codes für Zahlenschlösser knacken. Nur so kommt ihr wieder frei. Richtig cool und mysteriös, wie damals unsere Geisterbeschwörung. erinnert ihr euch? Dr. Mops ist rot, Sport ist Mord – das war ein Abenteuer! Am besten sollten wir das noch mal wiederholen zur Erinnerung: Dr. Mops ist rot.

Heute habe ich mir für euch etwas anderes überlegt: Entrance-Game statt Exit-Game! Ihr wollt schließlich rein in die romantische Hütte, oder?!?



Findet deshalb **N u r** den 3-stelligen Code für das Schloss. Dazu bekommt ihr von mir 12 mysteriöse Teile und eine Schere. Knifflige Kiste! Bei unserem Geisterabenteuer waren wir **v i e r**; jetzt seid ihr nur **ZWEI** für **EIN** Rätsel. Und ich will es euch natürlich nicht zu einfach machen und lege falsche Fährten. Aber hey, auch wenn ihr gefühlt **NULL** Support habt, habe ich nützliche Hinweise für euch in diesem Brief eingebaut, ehe ihr die 12 mysteriösen **Teile** zur Hand nehmt. Beim Rätseln **ergeben** sich bestimmt immer wieder neue Ideen, bis ihr die **Lösung** habt und euren Abend genießen könnt.

STAY JEMMA! MERRY X-MAS!

Euer Hotte



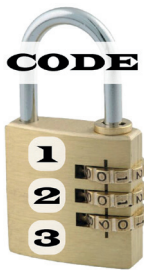
Grinsend lässt Emma den Zettel sinken. „Typisch Hotte! Ihm sind seine YPS-Hefte definitiv zu Kopf gestiegen.“

Jenny wirkt dagegen sehr blass. „Boah, ich sehe nur Buchstaben und Pfeile. Bitte sei Watson, Emma! Mir ist kalt und darum ... will ich jetzt unbedingt in diese Hütte!“



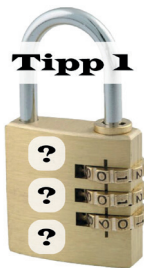
Könnt ihr Jemma helfen, den Code zu knacken?

Fassen wir zusammen: Hotte hat euch einen Brief mit Hinweisen, 12 mysteriöse Teile (siehe nächste Seite) und eine Schere gegeben, um das Zahlenschloss mit drei Ziffern zu knacken und in die Bruchbude im Gestrüpp zu kommen.



Code-Check

Glaubt ihr, dass ihr die richtige Lösung gefunden habt? Dann klickt auf die entsprechende Code-Datei im Ordner Codes. So erfahrt ihr, ob ihr richtig liegt. Wenn ihr euren Code dort nicht findet, tja, dann seid ihr definitiv auf der falschen Fährte.



Support

SOS! Ihr wollt Jemma helfen, doch ihr seid wie die beiden wirklich ratlos? Dann hat Hotte für euch 4 Tipps vorbereitet. Siehe Ordner Tipps. Wer das Rätsel trotzdem weiterhin eigenständig lösen will, klickt zunächst Tipp 1 und rätselt danach wieder alleine weiter. Wenn es wieder klemmt, folgt Klick auf Tipp 2. Und so weiter ...

Alles verstanden? Los geht's!

12 mysteriöse Teile

