Escape the Lab

Der Hausmeister der Schule hat euch darum gebeten, für ihn einige Sachen vom Dachboden der Schule zu holen und diesen zu entrümpeln. Widerwillig öffnet ihr also an einem späten Nachmittag die Luke zum Spitzboden.

Puh! Was da alles herab rieselt! Hier muss seit Jahrzehnten niemand mehr gewesen sein. Erstmal umschauen… Alles liegt unter einer dicken Staubschicht und zahlreichen Spinnenweben verborgen. Ihr habt sogar eine Fledermaus aus ihrem Nachmittagsschlaf aufgeschreckt, die nun schnell das Weite sucht.

In der Ecke unter dem kleinen Fenster fällt euch zuerst der wuchtige Schreibtisch auf, auf dem sich viele Bücher, Papiere und Gefäße befinden. Sieht fast so aus, als hätte hier jemand sein Labor eingerichtet.

Willkürlich öffnet ihr eine der Schubladen des Tischs… Irgendwo müsst ihr ja mit dem Ausmisten beginnen. Dort findet ihr eine zerfledderte Mappe. In dem Moment, als ihr sie öffnen wollt, tut es einen lauten Schlag und ihr müsst feststellen, dass die Luke zum Dachboden zugefallen ist und sich nicht mehr öffnen lässt. Verflixt! Hättet ihr sie mal besser gesichert, es ist niemand mehr im Schulgebäude unterwegs zu dieser Zeit.

Aber irgendwo in diesem Chaos wird sich hoffentlich passendes Werkzeug finden, um die Klappe wieder zu öffnen.

Zunächst lest ihr aber, was auf den vergilbten Papieren in der Mappe notiert wurde:

Sei gegrüßt! Ich weiß nicht, was dich hierher in mein kleines Labor gebracht hat, aber ich nehme an, dir ist die Luke zum Dachboden zugefallen. Das ist mir auch schon häufiger passiert. Und es gibt einen einfachen Weg hier raus. Allerdings bin ich Physiklehrer und als solcher muss ich jeden Eindringling in diesem Labor auf Herz und Nieren testen. Eine Reihe von Rätseln ist zu lösen, um dem Labor wieder zu entkommen. Los geht's!

Ihr verdreht die Augen… Physiklehrer scheinen schon immer nicht ganz richtig getickt zu haben. Aber was bleibt euch schon übrig? So schwer wird es hoffentlich nicht werden.

In der Mappe findet ihr außerdem eine Art Spielplan, der das Labor darzustellen scheint. Für den besseren Überblick könnt ihr euch diesen auch ausdrucken und mit einer Spielfigur darauf entlangwandern. Ausgangspunkt ist das START-Feld oben links.

Jedes der folgenden Rätsel hat einen dreistelligen Code zur Lösung. Die erste Ziffer gibt die Anzahl der Schritte an, die ihr vom START-Feld aus nach rechts gehen müsst. Die zweite Ziffer gibt die Anzahl der Schritte an, die ihr danach nach unten gehen müsst. Die dritte Ziffer hat verschiedene Bedeutungen, die ihr hier nachlesen könnt:

0: 3 Felder nach unten gehen
1: 1 Feld nach links gehen
2: 4 Felder nach oben gehen
3: 1 Feld nach oben gehen
4: 2 Felder nach links gehen
5: 3 Felder nach links gehen
6: 2 Felder nach rechts gehen
7: 4 Felder nach links gehen
8: 1 Feld nach rechts gehen
9: 3 Felder nach rechts gehen

Schaut euch das Feld an, auf dem ihr gelandet seid. Der dort abgebildete Gegenstand zeigt euch, wo das nächste Rätsel im Labor zu finden ist.

Öffnet dazu das Dokument mit der passenden Bezeichnung! Auch hier erhaltet ihr wieder einen dreistelligen Code. Beginnt wieder auf dem START-Feld, um das nächste Rätsel zu finden. Jedes Rätsel ist mit einem Buchstaben versehen. Notiert sie euch in der Reihenfolge, wie sie im Laufe des Spiels auftreten. Sie sind Teil des Lösungscodes für das gesamte Osterferienquiz.

Falls sich auf eurem Feld kein besonderer Gegenstand befindet, ist irgendetwas beim letzten Rätsel schief gegangen. Versucht es noch einmal zu lösen.

Wenn ihr alle Rätsel korrekt lösen könnt, werdet ihr am Ende ein Hilfsmittel finden, um die Luke öffnen zu können…

Auf der nächsten Seite folgt das erste Rätsel!

Urlaubspost

In der Mappe mit dem Spielplan findet ihr außerdem einen vergilbten Umschlag mit einem Foto:

Von welchem Urlaubsdomizil stammt diese Ferienpost mit dem Foto der Eierköpfe?

- □ Findet heraus, in welchem Jahr ein Niederländer das Domizil entdeckt und benannt hat.
- □ Halbiere diesen Wert, um den dreistelligen Code zu erhalten.