

STOPP

LEST DIESE ANLEITUNG SORGFÄLTIG.

**ERST DIE SPIELREGELN LESEN! VORHER KEINE
MATERIALIEN ÖFFNEN ODER VERÄNDERN.**

STOPP

ESCAPE THE ROOM



DAS VERFLUCHTE PUPPENHAUS

**LEVEL: ANFÄNGER/FORTGESCHRITTENE
GESCHICHTE UND SPIELREGELN**

START

ANLEITUNG ZUM AUFBAU DES PUPPENHAUSES

LEST SORGFÄLTIG DIE NACHFOLGENDEN ANWEISUNGEN!

START

Ihr seid dabei, ein herausforderndes, intensives Escape-Room-Abenteuer zu beginnen, das komplett im Inneren eines echten Puppenhauses spielt! Bevor ihr loslegt, solltet ihr die Spielmaterialien überprüfen, die Aufbauanleitung und die Spielvorbereitung lesen. **Bitte öffnet oder verändert die Materialien erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Ansonsten riskiert ihr, einen Teil der Geschichte oder eines Rätsels zu früh zu erfahren.**

Falls ihr weitere Hilfe benötigt, findet ihr sie auf unserer Webseite:

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de

+ SPIELMATERIAL +



- Zweigeschossiges Haus zum Zusammenbauen (Ober- und Unterteil der Spieleschachtel)
- Dachboden zum Zusammenbauen
- 3 Stanztableaus mit Möbeln und weiteren Materialien
- Briefumschlag mit Rätselmaterialeien
- Lösungsrad
- Heft mit Geschichte und Spielregeln

WICHTIG: Falls ihr nach der Erkundung eines Raums überprüfen wollt, ob ihr alle benötigten Materialien habt, um die Rätsel dieses Raums zu lösen, könnt ihr das auf folgender Webseite tun:

www.ThinkFun.com/Dollhouse-Checklist

Weitere benötigte Materialien

- **Bleistifte und Papier** (für Notizen und die Bearbeitung einiger Rätsel)
- **Internetzugang (optional):** Ladet einen Beispiel-Einladungsbrief herunter, nutzt während des Spiels die Online-Hinweise, hört euch unsere Musikempfehlungen an, ladet die Rätsel und Puzzles erneut herunter, und vieles mehr.

+ SPIELVORBEREITUNG +

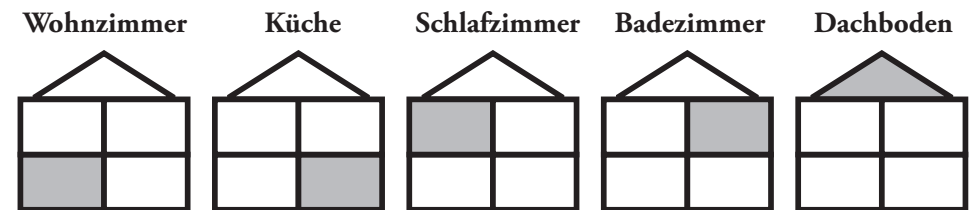
WICHTIG: Bevor es losgehen kann, müssen ein paar Materialien zusammengebaut werden. Bereitet diese nur so weit vor, wie jeweils angegeben ist, und entfernt zu Beginn des Spiels KEINE aufgeklebten Spielmaterialien.

SPIELBEGINN: Nehmt alle Stanztableaus, den Briefumschlag mit den Rätselmaterialeien, den Schutzbogen aus Pappe und den Schutzbogen aus Plastik aus der Schachtel. Öffnet den Briefumschlag mit den Rätselmaterialeien und nehmt den gesamten Inhalt heraus. Öffnet KEINEN der kleineren Umschläge.

Damit ihr das Puppenhaus richtig zusammenbaut und alles Zubehör korrekt platziert, solltet ihr die Symbole auf den einzelnen Stanztableaus und die nachfolgenden Abbildungen beachten.

+ LEGENDE +

Die Symbole auf den Stanztableaus zeigen an, wo welcher Gegenstand hingehört:



HINWEIS: Die genaue Platzierung der Gegenstände innerhalb eines Raums hat keinen Einfluss auf den Spielablauf, da sie bewegt werden können. Allerdings ist es von entscheidender Bedeutung, die Gegenstände zu Beginn des Spiels in die richtigen Räume zu legen.

Manche Gegenstände müssen zusammengebaut werden. Die entsprechenden Anweisungen findet ihr auf den Seiten 4 bis 7. Die fertig montierten Gegenstände platziert ihr dann in den angegebenen Räumen.

+ PUPPENHAUS +

Das Haus zusammenbauen:

Stellt das Ober- und das Unterteil der Spielschachtel nebeneinander, sodass die Küche und das Badezimmer sich auf der rechten Seite befinden.

HINWEIS: Wenn die beiden Teile der Schachtel direkt nebeneinander stehen, ist das Badezimmer ein klein wenig höher als das Schlafzimmer.

Legt den zusammengeklappten Boden flach auf den Tisch, sodass der Holzfußboden und die Kacheln nach oben zeigen und die Deckenleuchten nach unten.



Schiebt den Boden in die Mitte des Hauses hinein, sodass die drei Aussparungen des Bodens und des Hauses ineinandergreifen.

Die beiden waagerechten Laschen sollten aus den Aussparungen an der Rückwand hinausragen. Knickt diese Ränder bei beiden Laschen um, damit der Boden fixiert ist.



Den Dachboden zusammenbauen:



+ WOHNZIMMER +



Im Raum platzieren:

- 6 Holzbretter
- Teppich
- Porzellanpuppe

• KÜCHE •



Im Raum platzieren:

Papierpuppe • Nadel • Tisch

Den Tisch zusammenbauen:



• 6 •

• SCHLAFZIMMER •



Im Raum platzieren:

Bett • Decke • Voodoo-Puppe

Bett und Decke zusammenbauen:



• 7 •



Im Raum platzieren:

- Truhe
- Matrjoschka-Puppe

Das vorbereitete Puppenhaus

Jetzt ist euer Puppenhaus fertig!



Lest nun ab Seite 9 die Spielregeln.



LEST ERST HIER WEITER, WENN IHR EUER PUPPENHAUS
FERTIG VORBEREITET HABT.
DIE ANWEISUNGEN DAFÜR FINDET IHR AUF DEN SEITEN 4 BIS 8.



• EINLEITUNG •

Bitte aufmerksam lesen!

„Escape the Room – Das verfluchte Puppenhaus“ ist ein Escape-Room-Erlebnis für zuhause, bei dem die Spieler eine Reihe von Rätseln lösen müssen, die sie im Inneren eines echten Puppenhauses finden. Das gesamte Abenteuer nimmt mehrere Stunden in Anspruch. Das Puppenhaus besteht aus fünf Räumen, die jeweils eigene Rätsel bieten. Der Geschichte folgend, bewegen die Spieler sich nacheinander durch die Räume. Der Zugang zur nächsten Phase des Abenteuers und der Geschichte wird immer durch eine Tür oder einen anderen Gegenstand blockiert – erkennbar an folgendem Zeichen:



Immer wenn die Spieler auf dieses Blockade-Zeichen stoßen, müssen sie zunächst drei bestimmte Symbole in dem Raum suchen, in dem sie sich aktuell befinden, bevor sie mit der nächsten Phase weitermachen können. Jedes Symbol entspricht einem der Ringe auf dem Lösungsrad. In jedem Raum gibt es zahlreiche Symbole, doch ihr müsst mehrere Rätsel lösen, um die richtigen Symbole zu entdecken. Wenn die drei auf dem Lösungsrad eingestellten Symbole (siehe „Das Lösungsrad“ auf der nächsten Seite) als richtig bestätigt werden, könnt ihr euch den nächsten Raum des Hauses vornehmen und den nächsten Abschnitt der Geschichte lesen.

Ihr braucht zwar in jeder Phase drei Symbole, um nach dem Blockade-Zeichen weitermachen zu können, doch in dem Raum könnte es noch weitere Rätsel geben. Diese liefern häufig Symbole oder Hinweise, die im späteren Verlauf des Spiels gebraucht werden.

Jeder Raum des Hauses enthält eine Vielzahl an Gegenständen, Hinweisen und Details. Erst wenn ihr einen Raum betreten habt, dürft ihr etwaige Umschläge öffnen, aufgeklebte Spielmaterialien abnehmen oder auf andere Weise diesen Raum erkunden. Manche Gegenstände müssen eventuell verändert werden – also zum Beispiel bewegt, gefaltet, zerrissen oder markiert – damit ihr die Rätsel lösen könnt. Einige Materialien werden beim Spielen zerstört: Diese könnt ihr nach Beendigung des Spiels noch einmal ausdrucken, um dieses Spiel wieder verpacken und weitergeben zu können. Informationen dazu findet ihr unter www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de.

Manche der Hinweise sind deutlich zu erkennen, andere verborgen. Einige Hinweise und Gegenstände werden nur in dem Raum gebraucht, in dem ihr sie gefunden habt, während andere möglicherweise auch an einem anderen Ort oder öfter als nur einziges Mal gebraucht werden. Außerdem sind auch Hinweise in der Geschichte selbst versteckt: Achtet beim Lesen also gut auf die Details!

Das gesamte Abenteuer kann mehrere Stunden dauern. Falls ihr das Spiel lieber auf mehrere Sitzungen aufteilen möchtet, solltet ihr am besten nach Beendigung eines der Räume unterbrechen, bevor ihr mit dem nächsten Raum weitermacht. Wenn ihr ein Spiel gegen die Zeit bevorzugt, könnt ihr auch eine Uhr auf 2 Stunden und 30 Minuten einstellen und die Zeit laufen lassen, sobald ihr das Wohnzimmer betretet.

♦ DAS LÖSUNGSRAD ♦

Mit dem Lösungsrad wird überprüft, ob ihr ein Rätsel richtig gelöst habt und zum nächsten Raum weitergehen könnt. **Macht euch vor Beginn des Spiels mit den Symbolen auf dem Rad vertraut.** Um eine Tür bzw. einen Gegenstand zu öffnen, braucht ihr drei Symbole. Die Lösung kann aus einer beliebigen Gruppe aus drei Symbolen bestehen. (Es ist auch möglich, dass Symbole doppelt vorkommen.)

WICHTIG:

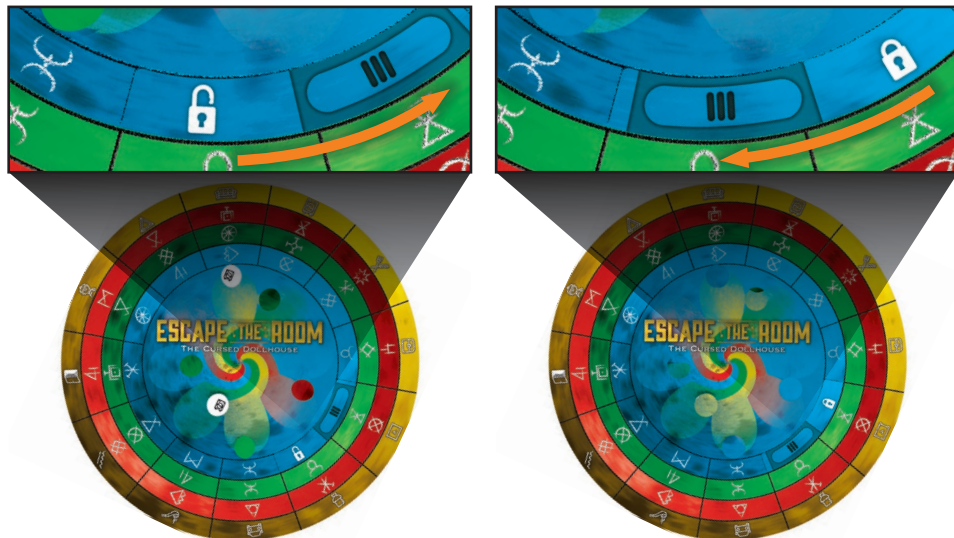
- Beim Lösen eines Rätsels gibt es immer Hinweise darauf, welchen Ring auf dem Lösungsrad ihr verwendet. Wenn ihr sorgfältig alle Details im Haus und in der Geschichte berücksichtigt, werdet ihr niemals raten müssen, welcher Ring genutzt werden soll.
- Manche Räume enthalten mehr als drei Rätsel. In diesen Räumen müsst ihr trotzdem drei Symbole finden, die ihr auf dem Lösungsrad einstellt. Die Bedeutung der anderen Rätsel wird sich im Laufe der Zeit erschließen.

Wenn ihr glaubt, die drei Symbole gefunden zu haben, um eine Tür oder einen Gegenstand zu öffnen:

- 1) Stellt das gelbe Symbol, das für euren aktuellen Aufenthaltsort steht, auf dem äußeren Ring des Lösungsrads ein.
- 2) Dreht jeden der farbigen Ringe so, dass die drei Lösungssymbole, die ihr gefunden habt, unter dem Symbol auf dem äußeren gelben Ring stehen.
- 3) Verschiebt vorsichtig die Lasche, bis sich alle sechs Fenster öffnen. Die Fenster in der Mitte des Lösungsrads geben an, ob ihr die drei richtigen Symbole eingestellt habt.



Waschmaschinen-Symbol



Nach links schieben, um Fenster zu schließen

Nach rechts schieben, um Fenster zu öffnen

Eure Lösung ist richtig, wenn:

- das Symbol, das auf dem äußeren, gelben Ring eingestellt ist, auch in ZWEI Fenstern des Lösungsrads erscheint.

Eure Lösung ist falsch, wenn:

- keine Symbole in den Fenstern des Lösungsrads erscheinen ODER
- das/die Symbol/e in den Fenstern nicht mit dem Raum-Symbol auf dem äußeren, gelben Ring übereinstimmt/übereinstimmen.



Das Waschmaschinen-Symbol erscheint in zwei Fenstern

Falls eure Lösung falsch ist, zeigt das Lösungsrad nicht an, welche Symbole korrigiert werden müssen. Geht noch einmal sorgfältig die Hinweise im Raum durch und sucht nach anderen Lösungen, insbesondere für Rätsel, bei denen ihr euch nicht ganz sicher gewesen seid, dass die Antwort stimmt.

- 4) Falls das Lösungsrad anzeigt, dass ihr die drei richtigen Symbole eingeegeben habt, könnt ihr euch zu dem nächsten Ort geben, der im Text beschrieben ist.

WICHTIG: Unabhängig davon, ob eure Lösung richtig oder falsch war, verschiebt ihr nach dem Einstellen von Symbolen auf dem Lösungsrad die Lasche wieder, um alle sechs Fenster zu schließen. Es empfiehlt sich sehr, die Fenster beim Verstellen des Lösungsrads nicht offen zu lassen, damit ihr nicht durch Raten und Ausprobieren per Zufall richtige Antworten entdeckt. **Das verärgert nur die bösen Geister des Puppenhauses!**

♦ HINWEISE ♦

Falls ihr einmal nicht weiterkommt, könnt ihr die Online-Hinweise nutzen, die ihr hier findet:

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/de

Bevor Hinweise in Anspruch genommen werden, sollten alle Spieler damit einverstanden sein. Falls ihr euch nicht einigen könnt, ob ihr einen Hinweis haben wollt oder nicht, solltet ihr kurz abstimmen: Die Mehrheit entscheidet (und bei einem Unentschieden ist die Stimme des Gastgebers ausschlaggebend).

♦ DAS SPIEL BEGINNT ♦

Sobald ihr alles vorbereitet habt, beginnt ihr damit, den Abschnitt „Die Geschichte beginnt“ auf der nächsten Seite vorzulesen. Falls ihr ein spannenderes Erlebnis gegen die Zeit bevorzugt, stellt ihr eine Uhr auf 2 ½ Stunden ein und startet sie, nachdem ihr die Einleitung gelesen habt. Andernfalls könnt ihr die Rätsel auch entspannter ohne Zeitdruck lösen.

Viel Glück!



• DIE GESCHICHTE BEGINNT •

Solange ihr euch erinnern könnt, gab es in der Nachbarschaft rund um das Haus des alten Herrn Zimmermann am Ende der Straße Gerüchte und Gespenstergeschichten. Eure Eltern haben euch erzählt, dass Herr Zimmermann vor langer Zeit ein sehr liebenswürdiger Mensch war, der dort mit seiner Tochter Isabel lebte. Als sie verschwand, vernagelte er die Fenster seines Hauses mit Brettern und sprach mit niemandem mehr.

Heutzutage sieht man Herrn Zimmermann nur noch das Haus verlassen, wenn er seinen überwucherten Hinterhof überquert, um in seinen Werkzeugschuppen zu gelangen. Neulich haben Nachbarn Geräusche gehört, die aus diesem Schuppen kamen. Und letzte Nacht hat einer von euch weit nach Mitternacht aus seinem Schlafzimmerfenster geschaut, und durch einen Sprung im Schuppenfenster geheimnisvolle Schatten gesehen. Recht kleine Schatten, wie von Kindern. Ihr wisst, dass ihr herausfinden müsst, was der alte Herr Zimmermann in seinem Hinterhof versteckt hält, bevor etwas Schreckliches geschieht.

Mitten in der Nacht schleicht ihr nun um die Hecke herum und auf den baufälligen Schuppen zu. Das Gras ist hoch und kitzelt euch an den Knöcheln, als ihr darüber lauft. Ihr erreicht den klapprigen Schuppen, und mit großer Mühe gelingt es euch, die Tür zu öffnen, um hineinzuschauen.

Im Inneren ist der Werkzeugschuppen erstaunlich sauber. Werkzeug zur Bearbeitung von Holz füllt die Regale, und scharfe Geräte nehmen einen Großteil der Ablagefläche ein. Auf einem Tisch in der Mitte steht ein Nachbau von Zimmermanns Haus in Miniaturausgabe: ein kleines Puppenhaus mit seltsamen Symbolen im Inneren und rundherum.

Ihr nähert euch dem Puppenhaus und schaut hinein. Als ihr euch das Modell genauer anseht, fällt euch auf, dass es sich um eine sehr detailgetreue Nachbildung handelt. Langsam geht ihr noch näher heran und betrachtet die winzigen Einzelheiten. Als einer von euch mit dem Finger das Haus berührt, wird es nach und nach immer dunkler um euch herum. Ihr versucht, euch irgendwo festzuhalten, während sich eine undurchdringliche Finsternis auf euch herabsenkt.

Als ihr wieder erwacht, befindet ihr euch in einem hell erleuchteten Raum, der aussieht wie eine Fassade. Ihr fühlt euch wie auf einer Bühne im Theater – irgendetwas an diesem Raum stimmt nicht.

Panisch sehr ihr euch um. Von eurem Standpunkt aus könnt ihr den Werkzeugschuppen des alten Herrn Zimmermann sehen. Alles wirkt irgendwie falsch ... und vor allen Dingen viel zu groß. Ihr seht alles außer dem Puppenhaus. Und da dämmert euch die schreckliche Wahrheit:

Ihr befindet euch im Inneren des Puppenhauses!

Falls ihr gegen die Zeit spielt, startet ihr jetzt die Uhr.

Lest weiter bei „Das Wohnzimmer“.



• DAS WOHNZIMMER •

Ihr befindet euch im Wohnzimmer des Puppenhauses. Überall liegt Staub, und Spinnweben hängen von der Decke. In der Nähe eines Bilds mit **blauem Kreuzstichmuster** an der Wand spinnt eine **blaue Spinne** ein besonderes Netz. Ist hinter ihrem planlos wirkenden Gebilde eine Methode zu erkennen?

Auf der anderen Seite des Raums seht ihr **grüne Markierungen**, und ihr geht hinüber, um sie euch genauer anzusehen. In einem Haufen auf dem Boden liegen **Holzplanken, die ähnliche grüne Markierungen** und unterschiedlich große Einkerbungen an den Rändern aufweisen. Es muss sich wohl um ein eingestürztes Bücherregal handeln. Es sieht so aus, als könne es ohne Werkzeug wiederaufgebaut werden.

Während ihr wieder zurück in die Mitte des Raums geht, untersucht ihr einen **roten Teppich**, der ebenfalls repariert werden müsste. Die Muster darauf passen nicht zusammen. Unter einer umgeklappten Ecke des Teppichs erkennt ihr **in den Boden geritzte, rote Symbole**.

In der Mitte des Raums seht ihr eine bunte Porzellanpuppe mit toten Glasaugen.

Plötzlich hört ihr die schwache Stimme eines kleinen Mädchens: „Oh ..., oh nein ...“.

Ihr wirbelt herum, um zu erkennen, woher die Stimme kam, doch ihr seid allein in dem Raum.

„Wenn ihr hierbleibt, sitzt ihr in der Falle ... Versucht, aus diesem Haus zu entkommen ...“

Ihr blickt euch verzweifelt in dem Raum um und versucht, den Ursprung dieser seltsamen, widerhallenden Stimme zu finden. Dann fällt euer Blick voller Entsetzen auf die Porzellanpuppe. Das feine, aufgemalte Lächeln verändert sich nicht im Geringsten, aber ihr seht, wie der Kopf der Puppe sich langsam zu euch umdreht. Die dumpfe Stimme scheint aus dem Inneren der Puppe, aber zugleich auch aus dem Haus selbst zu kommen, widerhallend und wie aus weiter Ferne.

„Einige Dinge sind zusammengebrochen ..., andere zusammengesetzt ..., manche sind verloren ..., andere haben keine Seele ...“

Voller Panik rennt ihr zur Tür und stolpert dabei über den alten Teppich unter euren Füßen. Doch die Tür ist verschlossen!

„Ihr werdet niemals rechtzeitig entkommen ...“

Irgendwo im Haus hört ihr ein Stöhnen und erstickte Schreie.

Was geht hier vor? Wir könnt ihr entkommen? Und warum spürt ihr plötzlich ein Jucken am ganzen Körper?

Ihr müsst nun die drei Symbole finden, die gebraucht werden, um die Tür zu öffnen.

Sobald ihr diese Symbole entdeckt habt, lest ihr auf Seite 14 bei „Die Küche“ weiter.



♦ DIE KÜCHE ♦

Nachdem ihr das letzte Symbol in die seltsame, in die Tür geritzte Zeichnung gemalt habt, öffnet sich die Tür langsam. Als ihr schon fast hindurchgegangen seid, dreht ihr euch um und schaut noch ein letztes Mal zurück ins Wohnzimmer. Die Porzellanpuppe sieht euch aus ihren leeren Augen an, und ihr hört erneut ihre seltsame Stimme.

„Lasst mich nicht zurück ...“

Ihr beschließt, die Puppe mitzunehmen – ihre Stimme wirkt so hilflos.

Als ihr die Küche wieder betretet, schreckt euch ein Rascheln wie von trockenen Blättern auf. An der Wand entdeckt ihr einen großen Bogen Papier, auf dem **einzelne Bruchstücke von Bildern und seltsame Markierungen** zu sehen sind. Es ist eine Anziehpuppe aus Papier! Die Puppe ist langweilig, farblos und scheint mit einem verzweifelten Gesichtsausdruck um Hilfe zu flehen. Eine kratzende Stimme wispert: „**Bewahrt unsere Geheimnisse ... Wir können euch jetzt nicht helfen ...**“ Und ihr seht, dass sich eins der Puppenaugen euch zuwendet.

Davor fällt euch auf, dass **etwas Rotes auf dem Boden verschüttet** worden ist. Es dampft, als sei es soeben von einem heißen Gericht heruntergefallen. Eine flackernde, **rote Temperaturanzeige** lenkt eure Aufmerksamkeit auf den Ofen.

Ihr geht weiter in die Küche hinein und bemerkt einen kleinen, **blauen Tisch** mit drei dazu passenden **blauen Stühlen**, die einen seltsam hübschen Kontrast zur finsternen Kulisse des Hauses bilden. Wer oder was wollte sich an diesem Tisch versammeln, wenn er erst einmal richtig gedeckt gewesen wäre?

Ihr geht zurück zum Kühlschrank, der ein wenig schief steht, als ob er kürzlich verschoben worden wäre. Auf der Arbeitsplatte daneben stehen ein paar Glasgefäße mit makabrem Inhalt: Es befinden sich darin jeweils ein, zwei oder drei grausige Gegenstände: Haare, Arme und Augen von Puppen. Haare, Arme und Augen von Puppen! Mit der Hand wischt ihr über die **grünen Deckel** – erst in die eine Richtung, dann zurück in die andere Richtung; Sie fühlen sich kalt an, als ob sie bis vor kurzem im Kühlschrank gestanden hätten. In eurem Kopf rotieren die Gedanken hin und her: Was ist hier bloß los?

Von Minute zu Minute wird alles immer gruseliger, und eure Knie werden weich. Einer von euch zieht einen der drei Stühle unter dem Tisch hervor und setzt sich, um nachzudenken. Da fällt die Küchentür mit einem lauten Knall ins Schloss! Ihr erschauert. Irgendetwas Böses verbirgt sich in diesem Haus.

Ihr müsst nun die drei Symbole finden, die gebraucht werden, um die Tür zu öffnen.

Sobald ihr diese Symbole entdeckt habt, lest ihr auf Seite 16 bei „Das Schlafzimmer“ weiter.





♦ DAS SCHLAFZIMMER ♦

Als ihr das letzte der seltsamen Symbole auf die Tür gemalt habt, spürt ihr wieder einen Windstoß. Die Anziehpuppe aus Papier spricht in derselben widerhallenden und entfernt wirkenden Weise wie die Porzellanpuppe, doch ihre Stimme klingt trocken und knisternd.

„Auch wir haben das Haus betreten ... und kamen nicht mehr heraus ... Helft uns, bitte ...“

Als ihr ins Schlafzimmer geht, hört ihr bei jeder eurer Bewegungen leise Geräusche, als würde etwas Weiches irgendwo reiben. Der Raum ist bemerkenswert bunt und sieht aus, als wohne hier ein Kind. Ein Regenbogen hängt über einer regenbogenfarbigen Decke. Das Bett ist ordentlich gemacht, doch es wirkt so, als habe **kürzlich etwas darauf gelegen**.

An der Wand hängt ein unruhiges Gemälde in einem **grünen Rahmen**. Der verschnörkelte Stil kommt euch bekannt vor. Habt ihr es schon einmal gesehen?

Ein alter, abgenutzter Kleiderschrank steht an der Wand. Plötzlich geht eine seiner Türen auf und gibt den Blick auf ein **einzelnes, rot bemaltes Holzbrett** frei. Bevor ihr euch das Innere des Schrankes genauer ansehen könnt, fällt die Tür wieder zu. Unter dem Schrank bemerkt ihr Kratzer, die bis zur anderen Seite des Raums reichen.

Wieder kommt die krächzende Stimme aus der Richtung der Papierpuppe:
„Geht vorsichtig ...“

Als einer von euch einen Schritt vorwärts macht, bewegt sich etwas in einer dunklen Ecke am anderen Ende des Raums. Mit zusammengekniffenen Augen schaut ihr angestrengt hinüber und könnt mit Mühe die Umrisse einer kleinen, primitiven Figur aus braunem Leinen erkennen, die an der Wand lehnt. Da hört ihr eine neue Stimme, wie aus weiter Ferne und verängstigt wie die anderen, aber diesmal dumpf: **„Auch ich habe eine Geheimnis ... Könnt ihr es bewahren?“**

Erneut ist die trockene, ängstliche Stimme der Papierpuppe zu hören, als ihr weiter durch den Raum geht.

„Helft uns ...“

Als ihr kurz neben dem Fußende des Betts stehenbleibt, bemerkt einer von euch, wie etwas sein Bein streift. Ihr bringt den Mut auf, unter dem Bett nachzuschauen, aber ihr seht nichts außer den **blauen Latten des Betts**. Euer Puls rennt! Da hört ihr eine widerhallende Stimme, die von der Porzellanpuppe ausgeht:

„Spürt ihr die Nadeln? Bleibt nicht zu lange hier ...“

Ihr müsst nun die drei Symbole finden, die gebraucht werden, um die Tür zu öffnen.

Sobald ihr diese Symbole entdeckt habt, lest ihr auf Seite 18 bei „Das Badezimmer“ weiter.





• DAS BADEZIMMER •

Die Tür öffnet sich. Erneut hört ihr die ferne, widerhallende Stimme der Porzellanpuppe. „Das Haus ist verärgert ...“, sagt sie und klingt dabei nicht wirklich verängstigt, sondern irgendwie anders.

Ihr öffnet die Tür und schaut in ein feuchtwarmes Badezimmer. Es ist schwierig, Einzelheiten zu erkennen, da der Dampf in dem nur schwach erleuchteten Raum sehr dicht ist. Ihr stolpert zum Waschbecken, um den grün gerahmten Spiegel abzuwischen ..., und seid entsetzt von dem, was ihr darin seht.

Eure aufgeblähten Köpfe sind mit weißem Stoff umwickelt, während die Haare dicker wirken, als bestünden sie aus festem Garn. Hier drinnen verwandelt ihr euch in Stoffpuppen!!! Voller Panik sehr ihr an euch herab. Dann fällt euer Blick auf die leblosen Gesichter der Porzellanpuppe, der Anziehpuppe aus Papier und der Voodoo-Puppe, die alle ausdruckslos zurückstarrten.

Da erklingt wieder die dumpfe Stimme: „Nun seht ihr es ... Ihr müsst entkommen ...“

Verzweifelt beginnt ihr, den dunklen, vernebelten Raum zu durchsuchen. Als ihr nach oben blickt, bemerkt ihr eine Leiter. Als ihr energisch an der Leiter zieht, kracht diese zu Boden und landet neben dem seltsamen, roten Fliesenmuster. Als ihr sie aufklappt, erkennt ihr, dass die Scharniere abgenutzt aussehen, als werde die Leiter regelmäßig zusammengeklappt und wieder entfaltet. Angeekelt springt ihr zurück, als ihr die Hinterbeine eines riesigen, roten Tausendfüßers seht, die fast wie Antennen aussehen. Eure Augen folgen dem verwirrenden und sich schlängelnden Tier um die Seite der Leiter herum.

Ihr seid noch ganz auf den Tausendfüßer konzentriert, als ihr durch das Rascheln eines gewellten, blauen Duschvorhangs aufgeschreckt werdet. Während ihr herumwirbelt, hört ihr hinter dem Vorhang ein unheilvolles Keuchen und ein Plätschern in der Badewanne.

„HILFE! HIIIL...“, schreit eine Stimme, die rasch durch ein abruptes Platschen erstickt wird.

Und dann ... Stille.

Die Voodoo-Puppe gibt ein leises Wimmern von sich, als ihr auf den Vorhang zugeht.

„Nicht ...“, ertönt das flehende Echo der Porzellanpuppe.

Langsam zieht ihr den Duschvorhang beiseite. Dahinter erblickt ihr eine Badewanne, die bis zum Rand mit einer dicken, tiefschwarzen Flüssigkeit gefüllt ist. In dem dunklen Öl liegt eine Plastikpuppe, deren Gliedmaßen mit einem Seil umwickelt sind. Aus der finsternen Tiefe starrt sie zu euch herauf. Mit gurgelnder Stimme warnt sie euch: „Mein Geheimnis ist nicht ganz einfach ... Haltet die Augen offen ... Mit der Zeit wird es platzen ...“

Ihr müsst nun die drei Symbole finden, die gebraucht werden, um die Tür zu öffnen.

Sobald ihr diese Symbole entdeckt habt, lest ihr auf Seite 20 bei „Der Dachboden“ weiter.





♦ DER DACHBODEN ♦

Ihr ignoriert den nun schon vertrauten Windstoß und klettert schnell durch die Unheil verkündende Öffnung in der Decke nach oben. Als ihr euch umschaut, seht ihr eine **verschlossene Holztruhe** im hinteren Teil des Raums. Sie weist Schnitzereien wie an den Türen auf, allerdings nicht in Farbe. In die Kreise wurden Formen gemalt. **Sind das Puppen?**

Die Worte der Porzellanpuppe hallen noch in euren Ohren wider: „Eure Zeit läuft ab ...“

Durch ein großes, rundes Fenster fällt Licht herein, das den Dachboden erhellt. In der am weitesten entfernten Ecke des Raums bemerkt ihr den unteren Rand von etwas Rundem. Ihr erkennt Teile eines Musters auf orangefarbenem Untergrund und stellt fest, dass es sich um eine **verblichene Matrjoschka-Puppe aus Holz** handelt.

„NEIN!“

Euch erschreckt ein greller Schrei von einer Stimme, die ihr in diesem Puppenhaus noch nicht gehört habt. Ihr lasst die Puppen auf den Boden fallen.

„Nicht diese ...“ Schockiert stellt ihr fest, dass die grelle Stimme von der Porzellanpuppe stammt.

Als Antwort hört ihr mehrere dünne Stimmen, die alle gleichzeitig sprechen und von der Matrjoschka ausgehen. „Sie ... hilft ... dir ... nicht ...“ Wie bei den übrigen Puppen, bleibt auch das gemalte Gesicht der Matrjoschka leblos und unbewegt.

Als ihr euch bückt, um die anderen Puppen aufzuheben, bemerkt ihr, dass die Puppen nicht weit entfernt von der Stelle liegen, an der ihr sie vor wenigen Augenblicken fallen gelassen habt.

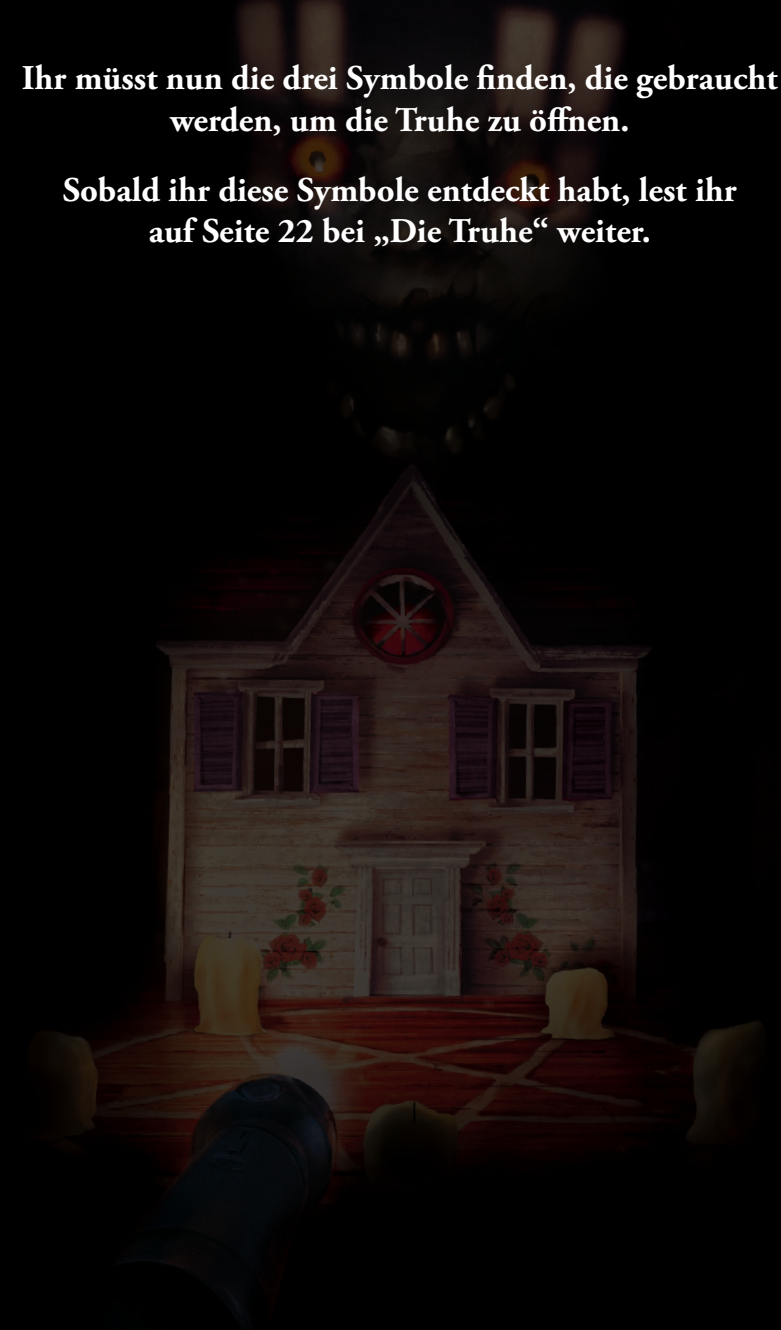
Mit Ausnahme der Porzellanpuppe.

Ihr hört die beruhigten Stimmen der anderen vier Puppen: **„Unsere Geheimnisse werden die Truhe öffnen ... Wählt weise ... Ihr habt sie gerade rechtzeitig gefunden ...“**

Der Kopf der Porzellanpuppe dreht sich langsam zu den übrigen Puppen herum – mit starrem Blick.

Ihr müsst nun die drei Symbole finden, die gebraucht werden, um die Truhe zu öffnen.

Sobald ihr diese Symbole entdeckt habt, lest ihr auf Seite 22 bei „Die Truhe“ weiter.





• DIE TRUHE •

Als sich das Schloss der Truhe öffnet, erfüllt die Stimme der Porzellanpuppe den Raum – diesmal nicht wiederhallend und weich, sondern donnernd und barsch.

„Eure Zeit ist abgelaufen! Da ihr noch immer in diesem Haus seid, werdet ihr auch hier drin gefangen bleiben!“

Plötzlich hört ihr hinter euch ein Geräusch. Als ihr euch umdreht, beginnt die Porzellanpuppe zu zittern. Ihre kleinen Gliedmaßen erschauern, als sie zum Leben erwacht! Die bösen Augen glühen rot, wie von einem lodernden Feuer, und ein grausames Gelächter erschüttert euch.

„Ihr werdet nun nie mehr entkommen!“, stößt die Puppe mit dröhnender Stimme hervor. „Die Einsamkeit dieses Hauses habe ich so lange erdulden müssen. Tag für Tag, immer allein! Meine Freunde kamen und haben mich hier gefunden, aber jetzt werden sie nicht mehr mit mir spielen. Ihr werdet mit mir spielen! Irgendjemand muss es tun, und eure Zeit ist abgelaufen. Jetzt bleibt ihr für immer hier!“

Als ihr voller Angst zurückweicht, hört ihr ein leises Flüstern der Puppen hinter euch.

„Es ist noch nicht zu spät ... Bindet und fesselt sie ... Webt das richtige Muster, um sie festzusetzen ...“

Sobald ihr dieses Rätsel gelöst habt, lest ihr auf Seite 24 bei „Das Ende“ weiter.





✦ DAS ENDE ✦

Schnell webt ihr die Bänder zusammen. Als sie auf euch zustürzt, werft ihr der Porzellanpuppe die verwobenen Bänder entgegen, die sich um ihre Brust wickeln und die Arme seitlich am Körper fixieren. Sie faucht und brüllt voller Entsetzen, doch als die Schnallen der Bänder sich hinter ihrem Rücken schließen, wird sie plötzlich schlaff und leblos: Sie ist nun wieder nichts anderes als eine einfache Puppe. Welcher böse Geist auch immer Besitz von ihrer Seele ergriffen haben mochte – er ist nun gebannt.

Ein Windstoß fegt durch den Raum, als es um euch herum dunkel wird. Farben und Formen sausen an euch vorbei – und dann steht ihr plötzlich wieder im Werkzeugschuppen. Die Finsternis weicht, und ihr nehmt wahr, dass vor euren Augen das Puppenhaus dunkel zu werden beginnt. Das Böse in seinem Inneren scheint an Kraft zu verlieren. Schließlich ist das Haus wieder still und leblos – ein schäbiges, altes Puppenhaus eben.

Neben dem Tisch seht ihr vier kleine Kinder stehen, dicht zusammengedrängt vor lauter Angst. Ihr folgt ihrem Blick zur anderen Seite des Tisches: Dort befindet sich ein einzelnes Kind. Es ist ein kleines Mädchen mit langen Locken und einem strahlend weißen Nachthemd, das völlig benommen zu sein scheint. Ihr erkennt sie von den Porträts im Puppenhaus wieder ...

„Bist du ... Isabel?“

Bevor sie antworten kann, wird die Tür des Schuppens aufgerissen. Ihr wirbelt herum. Dort steht Herr Zimmermann. Er atmet schwer, doch seine blauen Augen sind klar und auf das kleine Mädchen gerichtet. Euer Blick wandert zurück zu ihr. „Papi!“, flüstert sie und fällt ohnmächtig zu Boden.

Er eilt zu ihr, beugt sich zu ihrem kleinen Körper herunter und schluchzt. Ihr wartet einen Augenblick, bevor ihr euch einmischt: „Herr Zimmermann, was geht hier vor sich?“

Er sammelt sich ein wenig und sagt: „Bitte bringt diese Kinder nach Hause. Isabel und ich müssen jetzt hier raus, aber ich verspreche, dass ich euch alles erklären werde.“ Dann hebt er seine Tochter hoch und verschwindet durch die Tür, bevor ihr etwas entgegen könnt.

Ihr geht zu den Kindern hinüber, tröstet sie, so gut ihr könnt, und verlasst mit ihnen den Schuppen. Als ihr die Kinder bei ihren Familien abliefern, sind diese äußerst dankbar und freuen sich so sehr über das Wiedersehen, dass sie nicht allzu viele Fragen stellen.

Nach dieser Nacht hat niemand den alten Mann jemals wiedergesehen, und seine Tochter Isabel ebenso wenig. Dann, eine Woche nach eurem Abenteuer, erhaltet ihr einen Brief. Darin steht:

„Ich habe euch eine Erklärung versprochen: Hier ist sie. Vor vielen Jahren erfuhr ich, dass bestimmte Arten von Magie tatsächlich existieren. Mit diesem Wissen wollte ich für Isabel ein verzaubertes Puppenhaus bauen. Ich war so stolz auf mein Werk: Das perfekte Geschenk für mein perfektes kleines Mädchen. Doch als ich den letzten Zauberspruch anwendete, kam Isabel in meine Werkstatt, genau im falschen Augenblick. Sie verwandelte sich in eine Porzellanpuppe, und ich konnte das nicht rückgängig machen.“

Ich versuchte alles, was mir in den Sinn kam. Aber je länger sie gefangen war, desto stärker ergriffen die bösen Mächte offensichtlich von ihr Besitz. Sie war nicht länger sie selbst ... Tag für Tag bemühte ich mich darum, sie zu befreien, doch nichts hatte eine Auswirkung auf die Puppe oder das Puppenhaus. Ich konnte das Puppenhaus noch nicht einmal zerstören. Nach und nach kamen ihre Freunde vorbei, schlichen sich nachts in den Schuppen, und ich fand dann morgens eine neue Puppe in ihrem Haus vor.

Ich weiß nicht wie, aber auf irgendeine Weise ist es euch gelungen, den Fluch zu brechen! Ihr habt das Puppenhaus zerstört und das Böse darin vernichtet! Dafür danke ich euch von ganzem Herzen!“

Außer dem Brief findet ihr in dem Umschlag ein weiteres Blatt Papier. Darauf sind mit Buntstiften mehrere einfache Figuren gemalt. Ihr haltet sie für Isabel und ihre Freunde, die nun keine Puppen mehr sind.

Herzlichen Glückwunsch!

Ihr habt die Kinder vor dem bösen Zauber gerettet und seid aus dem verfluchten Puppenhaus entkommen!

✦ ÜBER DIE SPIELEAUTOREN ✦

Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau sind seit über zwanzig Jahren zusammen kreativ. Darüber hinaus ist Rebecca auch als bildende Künstlerin tätig. Weitere Informationen über ihre Spiele und Rätsel gibt es auf der Seite

www.BlueMatterGames.com

✦ GRAFIK ✦

Escape the Room – Das verfluchte Puppenhaus wurde illustriert von **Monsters Pit**.

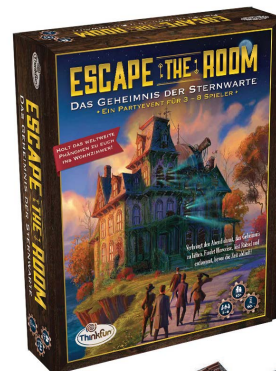
Übersetzung aus dem Englischen: Birgit Irgang

Achtung. Dieses Spielzeug enthält nicht austauschbare Batterien.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden :

Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

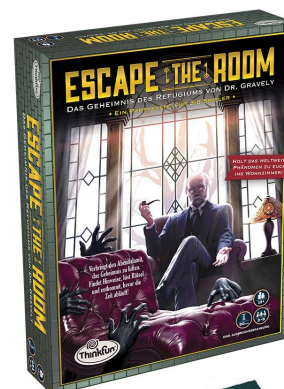


ESCAPE THE ROOM

+ DAS GEHEIMNIS DER STERNWARTE +

Wir schreiben das Jahr 1869. Seit dem frühen Tod seiner Ehefrau wurde der angesehenste Astronom der Stadt nicht mehr gesehen. Doch seit kurzem geschehen seltsame Dinge in seinem Herrenhaus: Laute, unbekannte Geräusche sind zu hören, es riecht unangenehm, und Rauch steigt aus dem Observatorium auf. Was geht da vor sich? Werdet ihr das Geheimnis der Sternwarte lösen?

Alter: ab 10



ESCAPE THE ROOM

**DAS GEHEIMNIS DES REFUGIUMS
+ VON DR. GRAVELY +**

Wir schreiben das Jahr 1913. Ihr seid die glücklichen Gewinner eines kostenlosen Aufenthalts im „Foxcrest Refugium“. Dort arbeitet der berühmte Dr. Gravely, der für neueste Kuranwendungen und Entspannungstechniken für die wohlhabende Gesellschaft bekannt ist. Doch als ihr ankommt, erkennt ihr schnell, dass bei diesem „Gesundheits- und Erholungszentrum“ nicht alles so ist, wie es scheint ...

Alter: ab 13



ThinkFun® hat es sich zur Aufgabe gemacht, die kleinen grauen Zellen anzuregen!

ThinkFun ist weltweit führend bei der Entwicklung von unterhaltsamen Spielen, die den Verstand herausfordern und schärfen. Von der Förderung junger Köpfe bis zum Spaß für die ganze Familie – die innovativen Spiele von ThinkFun regen zum Denken an und zaubern ein Lächeln ins Gesicht.



www.ThinkFun.de

