



SPIELANLEITUNG

CHRISTIVAL^x22



Inhaltsverzeichnis

01	Allgemeine Informationen	3
02	Herangehensweise	4
03	Materialliste	4
04	Vorbereitungen zu Hause	6
05	Vorbereitungen vor Ort	7
06	Spieldurchführung	8
07	Lösungswege	11
08	Spielschema	14

Dieses **Escape Game** wurde im Rahmen der Influencer-Kampagne fürs CHRISTIVAL22 entwickelt. Es ist Teil der CHRISTIVAL-Box.

Kopieren oder Weiterverbreitung in jeglicher anderen Form ist nicht gestattet.

Spiele-Entwickler: Ingo Müller, Deutscher EC-Verband
„Entschieden für Christus“

CHRISTIVAL22
Clara-Zetkin-Straße 40
99099 Erfurt
christival.de

Lies dir am besten die Anleitung einmal komplett durch, bevor du mit den Vorbereitungen beginnst, dann ist Vieles klarer.

✖ Spielprinzip

OnePaper Escape Games sind eine ganz neue Kategorie im Genre der Escape Games. Auf dem DIN-A4 Blatt ist fast das ganze Escape Game und es werden nur noch wenige Utensilien zusätzlich benötigt.

Dazu ist es auch ein flexibles „Kleingruppen Live Escape Game“, bei dem mehrere Teams, parallel in einem Raum die gleichen Rätsel in ca. 90 Minuten lösen. Je nach Personenanzahl wird das Material häufiger zur Verfügung gestellt.

✖ Alter

Ab 12 Jahre

✖ Spieleranzahl

3–4 Personen pro Team

Empfehlung: höchstens 2 Teams pro Spielleitung

✖ Dauer

Vorbereitung zu Hause: ca. 30–45 Minuten je Team

Aufbau vor Ort: ca. 30–45 Minuten

Spieldauer: ca. 90 Minuten

✖ Raumanforderungen

Es handelt sich um ein portables und unaufwändiges Live Escape Game. Für alle Teams muss ausreichend Platz sein. Je größer und leerer der Raum, desto mehr Teams können gleichzeitig spielen. Tischgruppen mit Stühlen für jedes Team können sehr hilfreich sein, alternativ können die Spielenden den freien Boden nutzen. Der Raum benötigt unbedingt eine Freifläche wo die Umschläge und Taschen/Kisten der Reihe nach platziert werden können und stabiles Internet über WLAN bzw. guten Mobilnetzempfang.





02 Herangehensweise

- Zuerst ist es hilfreich, wenn du dich näher mit dem Rahmen des Escape Games beschäftigst. Lies dir also die betreffende Bibelstelle (Philipper 2,1–7) durch. Überlege dir anschließend, was dir an der Bibelstelle wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmenden vermitteln möchtest. Sieh dir auch das Video am Ende des Games an, damit du weißt, was dort gesagt wird.
- Besorge sämtliche Materialien, die auf der „Materialliste“ stehen. Im Idealfall spricht ihr euch im Team drei bis vier Wochen vorher ab, wer welches Material besorgen kann und was noch besorgt werden muss. Denke daran, dass du viele Materialien entsprechend der Personen- und Teamanzahl benötigst. Einige Gegenstände werden allerdings erst für den „Aufbau vor Ort“ benötigt und sind dort möglicherweise schon vorhanden. Diese Dinge musst du also nicht extra im Voraus besorgen.
- Wenn du die erforderlichen Materialien besorgt hast, kannst du mit den „Vorbereitungen zu Hause“ beginnen. Vorher solltest du jedoch das Kapitel „Lösungswege“ mit der Erklärung der Rätsel gelesen haben. Die Vorbereitungen fallen nämlich leichter, wenn man weiß, wie die einzelnen Rätsel funktionieren.
- Nach den „Vorbereitungen zu Hause“ kannst du dich um den „Aufbau vor Ort“ kümmern.
- Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies dir noch einmal sorgfältig das Kapitel „Spieldurchführung“ durch. Dann kann es endlich losgehen!



03 Materialliste

Manche Materialien können mit einer passenden Idee auch durch etwas anderes ersetzt werden, da gibt es oft viele Optionen.

✕ Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird

- Kopierer/Drucker, weißes Papier (Download Druckvorlagen)
- Tesa, Schere, Edding
- Anleitungen für Codeeinstellung der Schlösser



✖ Material, das zwingend erforderlich ist

Pro Person:

- One Paper Vorlage (je nach Personenanzahl: 3er oder 4er Vorlage; siehe Kopiervorlagen)
- Stift für Notizen (auf der Rückseite des One Papers)
- 1 Endgerät z.B. Smartphone/ PC/ Tablet

Pro Team:

- Locher
- 2 Haushaltsgummis
- 2 Musterbeutelklammer
- Je ein Zeiger, Kompass und Ablauf mit Grundhinweisen (siehe Kopiervorlagen)

Pro Gesamtspiel:

- Normaler Briefumschlag, großer Umschlag (DIN-A5 oder DIN-A4)
- 2 Taschen/Kisten und die entsprechenden Hinweise (siehe Vorlage)
- 2 Zahlenschlösser mit 3- oder 4-stelligem Zahlencode (Code für Schloss 1: 255 oder 2505; Code für Schloss 2: 295 oder 2905)
- Internetzugang für alle Endgeräte
- Gewebeklebeband/Kreppklebeband
- 1 Timer
- Hinweise für Taschen & Umschläge (Kopiervorlage)

✖ Material, das nur optional benötigt wird

- Deko
- Beamer mit großem Timer
- Trennwände oder ähnliches für die Teams
- Laminiergerät für z.B. Kompass, Hinweise





Vorbereitungen zu Hause

1. Überlege gut, mit wie vielen Personen du dieses Game spielen wirst! Teile die Gruppe in 3er und 4er Teams auf. Pro Team werden genau 3 oder 4 Personen benötigt.

Beispiele:

- 6 Personen: 2 Dreierteams
- 7 Personen: 1 Dreierteam und 1 Viererteam
- 14 Personen: 2 Dreierteams und 2 Viererteams
- 18 Personen: 5 Viererteams
- 23 Personen: 1 Dreierteam und 5 Viererteams

2. Drucke alle nötigen Dokumente (siehe Kopiervorlagen) entsprechend der Personenanzahl aus. Die One Paper Zettel sollten den schwarzen Rand behalten.

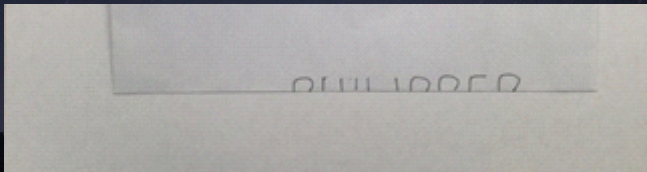
3. Schneide den weißen Druckrand aller One Paper Zettel gerade ab. Der Schwarze Rand soll stehen bleiben.

4. Schneide so viele Zeiger aus, wie du benötigst. (Personen - bzw. Teamanzahl)

5. Beschrifte die Umschläge:

- Normaler Umschlag: Umschlag 1
- Großer Umschlag: Umschlag 2

6. Schreibe auf Umschlag 1 die obere Worthälfte von PHILIPPER. (siehe Foto und ONE PAPER, dort steht die untere Hälfte)



7. Lege den Hinweis: „Umschlag 1“ in den normalen Umschlag und klebe ihn im Umschlag gut sichtbar und lesbar fest.

8. Schneide die Kompassse entsprechend der Teamanzahl aus (der schwarze Rand sollte stehen bleiben) und lege sie in Umschlag 2. Lege auch den Hinweis „Umschlag 2“ ausgeschnitten bei. Klebe ihn ggf. im Umschlag fest.
9. Stelle die Zahlenschlösser mit den entsprechenden Codes ein:
Wenn du beides zur Verfügung hast,
nimm eher vierstellige Schlösser.
10. Prüfe, ob sich die zwei Taschen/Kisten mit den Zahlenschlössern verschließen lassen.
11. Checke einmal alle Lösungen und die darauffolgenden Antworten:
 - www.christival.de/game1: 5 (Teil der Antwort: W1)
 - www.christival.de/game2: PHILIPPER (Teil der Antwort: R 53)
 - www.christival.de/game3: GEMEINSCHAFT (Teil der Antwort: H3N)
 - www.christival.de/game4: 8153794 (Teil der Antwort: UN5)
 - www.christival.de/game5: ERFURT (Teil der Antwort: 1N 3)
 - www.christival.de/game6: 3503 (Teil der Antwort: RFURT)
 - www.christival.de/finale: WIR SEHEN UNS IN ERFURT (Abspielen des Videos)



Vorbereitungen vor Ort

1. Schaffe Raum für die entsprechende Anzahl an Teams.
Gerne mit Tischgruppen.
2. Räume darüber hinaus eine Spielfläche frei.
3. Positioniere Umschlag 1 als erstes erreichbar in der freien Spielfläche.
4. Nimm die Tasche/Kiste 1 und lege die Klammern, die Zeiger und den Hinweis: „Schloss 1“ hinein.
Fixiere den Hinweis mit Klebeband.
5. Nimm Zahlenschloss 1 (Code: 255) und verschließe die Tasche/Kiste.
Verdrehe nun die Zahlenkombination.
6. Jetzt benötigst du die 2. Kiste/Tasche. Lege dort die Haushaltsgummis und die Locher in der exakt passenden Stückzahl hinein.
Fixiere auch in dieser Tasche/Kiste den entsprechenden Hinweis: „Schloss 2“.

7. Nimm Zahlenschloss 2 (Code: 295) und verschließe die Tasche/Kiste. Verdrehe nun die Zahlenkombination.
8. Nimm Umschlag 2 und positioniere ihn hinter der 2. Tasche/Kiste.
9. Überprüfe, dass Personen unterschiedlicher Teams zur gleichen Zeit an unterschiedliche Taschen/Kisten und Umschläge kommen. Ziehe sie sonst noch etwas auseinander.
10. Lege für jede Person, die mitspielt einen Stift und ein One Paper (mit der weißen Seite nach oben) bereit. Achte dabei auf die Sichtbarkeit der Teams und lege jedem Team einen entsprechenden Ablauf mit Grundhinweisen zurecht.
11. Lege dir den Timer und die Beschreibung für die Einführung zurecht.

HINWEIS: Wiederaufbau

Für den Wiederaufbau für eine neue Spielrunde müssen alle Schritte noch einmal durchgegangen werden. Evtl. könnt ihr Dokumente laminieren und Umschläge nicht zukleben, sondern mit Klammern verschließen, damit sie sich wiederverwenden lassen.



Spieldurchführung

✖ Ziel des Spiels

Aus Einzelpersonen wird ein Team! Wir sind „Eins“, so wie das Escape Game auf einem Papier ist. Während der Rätsel werden Buchstaben gesammelt, die am Ende ein Passwort für ein gesichertes Video auf der CHRISTIVAL-Homepage liefert und mit der Eingabe öffnet.



✖ Verbindung zum CHRISTIVAL:

Aus vielen einzelnen Gemeinden wird ein CHRISTIVAL, ein Team!

✖ Bibelstelle/Thema:

Philipper 2, 1-7

✖ Aufgabe der Spielenden:

Am Anfang bist du auf dich allein gestellt. Löse alle Rätsel des One Paper Games so schnell wie möglich und erlebe das ONE!

✕ 6.1 Spielablauf

- Teile die Gruppe in Teams ein.
- Jede/r Teilnehmende bekommt ein One Paper und beginnt für sich alleine!
- Die Rätsel werden der Reihe nach gespielt. Die Hinweise auf der Homepage und die Utensilien führen zum nächsten Rätsel.
- Manche Rätsel können alleine gelöst werden. Für etliche Rätsel brauchen sich die Spielenden in den Teams gegenseitig. Mal benötigt es 2 Personen, mal alle.
- Nach dem sechsten Rätsel liegen alle Teile für das Finale vor. Nachdem die Lösung unter: www.christival.de/finale eingegeben wurde, wird das Video nach wenigen Anweisungen abgespielt.

✕ 6.2 Tipps zur Begleitung der Spielenden

- Alleinspielermodus im Live Escape Game ist ungewohnt, daher rechne mit Personen, denen dies schwerfällt. Erkläre, dass es heute dazugehört!
- Achte beim Finale darauf, dass das entsprechende Team den Raum für das Video verlässt.
- Die verschiedenen Gruppen dürfen sich gegenseitig helfen ohne Aufgaben komplett zu lösen.

✕ 6.3 Anmoderation

Erklärung

- Ein Live Escape Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Bei diesem Escape Game seid ihr teilweise auf euch allein gestellt, müsst herausfinden wann ihr jemanden braucht und das Escape Game ist zu 90% auf einem Blatt Papier. Eben ein One Paper Escape Game.
- Ihr habt 90 Minuten Zeit, um verschiedene Rätsel zu entschlüsseln und die Aufgabe zu lösen. Dazu ist es notwendig, viele Hinweise richtig zusammenzubringen und an der passenden Stelle anzufangen.
- Das lässt sich nach einem ganz einfachen Prinzip machen: suchen, probieren, kombinieren und anwenden.



- In unserem Live Escape Game spielen auch der Glaube und die Bibel eine Rolle.
- Ihr versucht die Rätsel so schnell es geht zu lösen. Dazu folgt ihr den Hinweisen auf dem One Paper und der Homepage.

Regeln

- Die Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr habt oder bekommt alles was ihr braucht.
- Die Rückseite ist auch für eure Notizen da. Nutzt hier vor allem den Rand.
- Um die Ergebnisse der Rätsel zu überprüfen und neue Hinweise zu bekommen gibst du folgende URL in dein Endgerät z.B. Handy ein: www.christival.de/game1 für das erste Spiel, www.christival.de/game2 für das zweite und so weiter. Fürs Finale gibst du www.christival.de/finale ein.
- Lösungen sind entweder Zahlenkombinationen oder Wörter in GROSSBUCHSTABEN.
- Die Umschläge, Taschen/Kisten bleiben bitte an den entsprechenden Orten liegen. Ihr nehmt euch die beschriebene Anzahl heraus und lasst den Rest im Umschlag oder in der Tasche/Kiste liegen.
- Die Nutzung eigener technischer Hilfsmittel ist, außer für die Lösungseingabe, verboten.
- Ebenso ist das Anfertigen von Foto-, Video- oder Audioaufnahmen vom Spiel nicht erlaubt.
- Bewahrt das Geheimnis des Spiels, damit sich bei einem solchen Spiel nicht die Lösung vor dem Spielende verbreitet.
- Ihr habt 90 Minuten Zeit. Stellt euch einen Wecker / eine Uhr, den/die ihr alle einsehen könnt. Und los geht's!



Lösungswege

Beschreibung des Ablaufes, der entsprechenden Rätsel und Lösungen

✖ **Rätsel 1: Falten**

Wenn man die Falthanleitung des Schiffchens bis zum Schritt 12 durchführt und sauber gefaltet hat, kommt in der Mitte die Zahl 5 zum Vorschein. Die Falthanleitung ist dabei fast immer zu sehen.

Tipps und Hinweise, die die Spielleitung geben kann:

- Starte mit dem Falten ganz unten.
- Falte bis Schritt 12. Erkennst du was?
- Falte nochmal möglichst genau!



✖ **Rätsel 2: halber Umschlag**

Am oberen Rand des One Papers ist ein halber Schriftzug zu sehen. Die andere Hälfte ist auf Umschlag 1. Richtig angehalten ergibt sich der Schriftzug: PHILIPPER. Achte darauf, dass Umschlag 1 noch nicht geöffnet werden darf! (Wenn doch überspringen die Spielenden vermutlich Rätsel 2 und müssten die Lösung dann bei .../game3 eingeben. – Du kannst intervenieren oder ihnen den Hinweis geben nun Rätsel 3 zu machen, weil sie gerade Rätsel 2 übersprungen haben.)

Tipps und Hinweise, die die Spielleitung geben kann:

- Schau dir mal den Umschlag und den oberen Teil deines One Papers an.

✖ **Rätsel 3: Buchstabensalat**

Auf jedem One Paper sind mehrfach Buchstaben **fett** gedruckt. Wenn jeder Spieler seine und die der passenden Ergänzungsspieler im Team hat kommen 12 Buchstaben heraus. Wenn man den Buchstabensalat nun richtig sortiert, ergibt sich das gesuchte Wort: GEMEINSCHAFT.

Tipps und Hinweise, die die Spielleitung geben kann:

- Es gibt insgesamt 12 Buchstaben im Bibeltext die etwas anders aussehen.
- Die 12 Buchstaben ergeben einen Sinn. Sortiere sie entsprechend.

- Der erste Buchstabe ist ein G.
- Das 1. Teilwort ist ein anderes Wort für fies!
(Fast die Lösung)

✖ **Rätsel 4: Zeiger**

Auf einem Blatt ist ein Zeiger abgebildet. Hier soll der Zeiger aus dem der Tasche/Kiste 1 angebracht werden. Auf allen Blättern sind Uhren im Hintergrund angedeutet, die vormachen wie die Blätter aneinandergelegt werden müssen.

Der Zeiger geht über das Blatt, auf dem er befestigt ist hinaus.

Jetzt muss man die One Papers entsprechend der Uhr-Teile aneinanderlegen und zwar so, dass sich die Teile zu einer ganzen Uhr ergänzen. Jetzt kann man den Zeiger drehen und die Zahlen, die der Zeiger berührt, im Uhrzeigersinn ablesen: 8153794.

Bei der 3er-Variante teilt sich das linke One Paper nochmal in zwei. Jemand hat also die Stelle mit dem Zeiger und im oberen Bereich grau hinterlegte Zahlen. Jemand zweites hat die grau hinterlegten Zahlen im unteren Bereich. Die Dritte Person hat wie oben beschrieben wenige Zahlen auf dem Kopf.

Tipps und Hinweise, die die Spielleitung geben kann:

- Welche grauen Zahlenflächen werden berührt.
- Ihr müsst die Blätter nebeneinanderlegen.
- Die Teile der Uhr zeigen an, wer welchen Abschnitt der Uhr abdeckt.
- Wo beginnt die Uhr? Starte dort.
- Du benötigst eine 7-stellige Zahlenkombination.

✖ **Rätsel 5: Drehen**

Ein One Paper wird zweimal gefaltet, sodass die 8 schwarzen Punkte quasi 2 Stapel ergeben. Je vier Punkte liegen übereinander. Aus dem Din-A4 Papier ist eine DIN-A6 Faltpapier geworden. Jetzt wird das gefaltete One Paper an den Stellen der Punkte gelocht und nicht wieder auseinandergefaltet.

Als nächstes fädelt man je ein Haushaltsgummi in ein Loch und dann das andere Ende des gleichen Haushaltsgummi durch die Schlaufe die im Gummj entsteht. So kann man es festziehen, ohne dass es sich vom Papier wieder löst. Hat man dies auf beiden Seiten getan, hält eine Person die Gummis fest.

Die 2. Person dreht das Papier mindestens 30 Mal. Sobald man es loslässt dreht sich das Papier aus und durch die Bewegung entsteht der Schriftzug: ERFURT, der in 2 Teilen auf je einer Seite des Papiers steht.

Tipps und Hinweise, die die Spielleitung geben kann:

- Falte das Blatt von DIN-A4 auf DIN-A6.
- Loche nur 2 Mal.
- Loche exakt auf den zwei schwarzen Punkten.
- Die Gummis sollten halten.
- Mach es nochmal und schau genau auf die dicke Schrift.
- Falte es so, dass die dicke (Halb)Schrift außen ist.

✕ Rätsel 6: Legen/Kompass

Der Kompass hat vier Seiten. Auf jeder Seite gibt es eine Auskerbung und eine Pfeilmarkierung. Wenn man den Kompass mit der schwarzen Linie an der Nord-Seite an der oberen schwarzen Linie des entsprechenden One Papers anlegt und einmal von links nach rechts entlangfährt, kommt man an einem X vorbei. Das X steht in diesem Beispiel für Kiel.

In den Ortsnamen sind wiederum Zahlen versteckt die in der Nord-Ost-Süd-West Reihenfolge die Zahlenkombination 3503 ergeben.

Notwendige Orte sind (in diesem Beispiel):

Norden/Oben: Kiel = 3
Osten/Rechts: Passau = 5
Süden/Unten: Konstanz = 0
Westen/Links: Aachen = 3

Tipps und Hinweise, die die Spielleitung geben kann:

- Nur insgesamt 4 Orte sind wichtig.
- Das X steht für den Standort der Stadt.
- Was fällt dir an den Namen der Städte auf?
- Auch im Bodensee ist eine Zahl versteckt.

✕ Umschlag Finale:

Die Buchstaben und Zahlen müssen entsprechend zusammengesetzt werden. Dafür müssen die Zahlen zu Buchstaben werden. Eine 3 steht für ein E, eine 1 für ein I, eine 5 für ein S. Die Reihenfolge ist schon die richtige.

Das Passwort für das Video ist also:

WIR SEHEN UNS IN ERFURT

Tipps und Hinweise, die die Spielleitung geben kann:

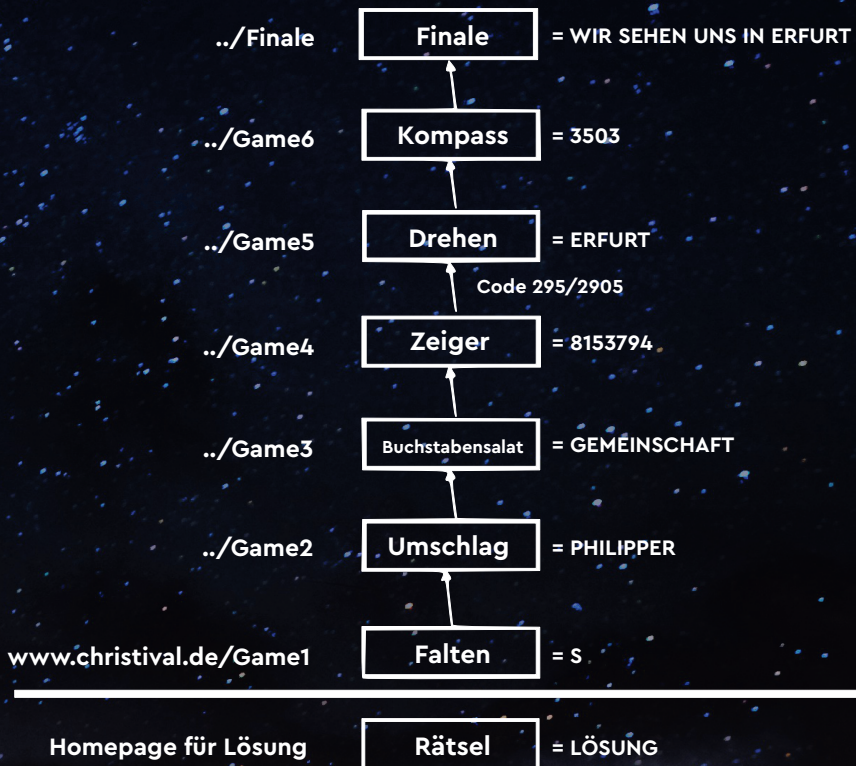
- Die Zahlen stehen für etwas anderes.



Spielschema

In der folgenden Übersicht ist der Lösungsweg schematisch und kompakt aufgezeigt.

Dieses Spielschema ist ausdrücklich keine Aufbauanleitung, sondern dient der Prozessverfolgung, an welcher Stelle sich die Personen und Gruppen gerade auf dem Weg zum Ziel befindet.



CHR^X
ISTI
VAL
22

Ziel erreicht:
Was jetzt?

 christival22

Eine Generation, die zusammenkommt,
Jesus erlebt und das Leben feiert – das
ist CHRISTIVAL! Sei dabei und gönne dir
zusammen mit 12.000 jungen Menschen
Bibel, Erlebnis, Austausch und Feiern!

christival.de/anmeldung



25. – 29. MAI 2022 ERFURT

NUR GEMEINSAM NUR IM TEAM



OnePaper Escape Game

- Ab 12 Jahre
- 3-4 Personen pro Team
- Empfehlung: höchstens 2 Teams pro Spielleitung
- Spieldauer: ca. 90 Minuten

CHRISTIVAL ^X22