



Hinweise für Taschen/Kisten und Umschläge

Die Hinweise dienen zur Vereinfachung des Spieles und werden in diesem eingesetzt. Schneide bitte die entsprechenden Kärtchen aus. Wie du die Hinweise verwendest, siehe bitte in der Anleitung.

Umschlag 1

Sucht 12 Buchstaben die ein Wort ergeben. Der Bibeltext aus dem Philipperbrief wird euch dabei helfen.

CHRISTIVAL^X 22 BOX
LIVE ESCAPE GAME

Umschlag 2

Nehmt euch einen Kompass für euer Team heraus. Die anderen sind für die restlichen Teams.

CHRISTIVAL^X 22 BOX
LIVE ESCAPE GAME

Tasche/Kiste 2 = Schloss 2

Du brauchst 1-2 weitere Personen. Je nach Team nimmst du dir folgendes raus:

- 3er Team: 1 Gummi oder 1 Locher
- 4er Team: 2 Gummis oder 1 Locher

Hier noch folgender Hinweis:

„Zwei mal vier Punkte werden entfernt.

Vier kleine auf einen Haufen

Zwei Gummis halten den Kern

Die dicke Schrift nach außen

30 Mal musst du es drehen

Dann kannst du es vielleicht sehen“

Mache das Schloss wieder zu und verdrehe die Zahlenkombination.

Nun suche dir die ergänzenden Personen.

CHRISTIVAL^X 22 BOX
LIVE ESCAPE GAME

Tasche/Kiste 1 = Schloss 1

Nimm dir einen Gegenstand heraus. Wenn du weniger als 5 grau hinterlegte Zahlen auf deinem One Paper hast, dann nimm dir eine Musterbeutelklammer.

Wenn du mehr als 5 grau hinterlegte Zahlen auf deinem One Paper hast nimm dir einen Zeiger. Mache das Schloss wieder zu und verdrehe die Zahlenkombination. Nun suche dir ein oder zwei ergänzende Personen.

CHRISTIVAL^X 22 BOX
LIVE ESCAPE GAME