

Herzlich Willkommen zum



*mit Professor Rabiatus und seinem
fürchterlichen Plan, Herrscher über
Krumbach zu werden*

Was ist ein Escape Room für Zuhause?

Ein Escape Room ist ein spannendes Rätsel-Abenteuer. Diesen hier kann man ganz einfach von Zuhause aus erleben. Es geht darum, dass die Spieler in einem realitätsgetreuen Raum in einer bestimmten Zeit unterschiedliche Rätsel lösen und verschiedene Hinweise finden müssen, um am Ende den Raum verlassen zu können.

Die gemeinsame Aufgabe ist sowohl für Ältere als auch für Jüngere fesselnd und nebenbei auch noch pädagogisch wertvoll. Um die Rätsel zu lösen benötigt man Köpfchen, Kombinationsgabe, Logik und Geschick.

Wie im echten Leben gibt es niemanden, der alles weiß und kann. Einzelkämpfer haben wenig Chancen – nur wenn die Gruppe als Team zusammenarbeitet, kann das Ziel erreicht werden.

Escape Rooms haben immer ein bestimmtes Thema. Bei diesem Escape Room geht es darum, den bösen Professor Rabiatus von seinem Plan aufzuhalten, die Erinnerung aller Menschen in Krumbach mit seinem Vergessenselixir auszulöschen. Die verschiedenen Rätsel sind spannend, knifflig und abwechslungsreich. Ziel ist es, einen versteckten Schlüssel zu finden und so aus dem Raum zu entkommen und Professor Rabiatus aufzuhalten.

Wie funktioniert der Escape Room?

Für diesen Escape Room benötigt man einen Spielleiter/ eine Spielleiterin. Diese/r hat sich vorab die Informationen zum Spiel durchgelesen und alle Hinweise und Rätsel versteckt. Nur der Spielleiter/ die Spielleiterin darf und kann Tipps sowie die Auflösung von Rätseln an die Spieler verraten. Außerdem wird für diesen Escape Room folgendes benötigt:

- Ein Schlüssel
- Eine Uhr / Stoppuhr
- Eine Schere
- Im Wohnzimmer folgende Gegenstände: Buch, Sofa, Tisch, Stuhl, Fenster, Fernseher, Fernbedienung, Bilderrahmen, Regal/Schrank, Teppich
- Ein Blatt und ein Stift für Notizen
- Tesa
- Zwei Gläser mit Wasser, Salz und einen leichten, flachen Gegenstand aus Plastik (z.B. Chip für den Einkaufswagen)

Vorgehensweise:

Nachdem der Spielleiter/ die Spielleiterin diese Informationen durchgelesen hat, begibt er/sie sich mit den benötigten Gegenständen in das Wohnzimmer, in welchem der Escape Room nun „aufgebaut“ wird. Falls die Gegebenheiten im eigenen Wohnraum nicht exakt passen, kann auch mal variiert werden und man verwendet einen anderen Gegenstand und notiert das in der Spielanleitung.

Gehe wie folgt vor:

- Lies dir alle Anweisungen durch.
- Schneide alle Hinweise die mit ✂ markiert sind aus und falte die Blätter, wo angegeben.
- Nun gehe die Anleitung Schritt für Schritt durch und verstecke die Hinweise so wie beschrieben.
- Zum Schluss wird der Schlüssel versteckt.

Sind alle Hinweise und Rätsel platziert, so kann der Rätselspaß losgehen. Hole hierfür die Spieler ins Zimmer. Du brauchst nun das Start-Blatt. Die Tipps und Auflösungen der Rätsel solltest du auch griffbereit haben, falls das Spieler-Team mal nicht weiterkommt und Unterstützung bei der Lösung des Rätsels benötigt.

Zu Beginn liest du den Spielern das Start-Blatt vor und beginnst, die Zeit zu stoppen. Behalte die Uhr stets im Blick und gebe, falls die Spieler nicht vorankommen, rechtzeitig Hinweise. Die Spieler haben nun 60 Minuten Zeit, um den Schlüssel zu finden.

Nun wünschen wir bei unserem Escape Room viel Spaß und natürlich viel Erfolg beim Aufhalten von Professor Rabiatus!

ANLEITUNG

Diese Spielanleitung (drei Seiten) ist nur für den Spielleiter/ die Spielleiterin gedacht.

- Falte den Zettel mit dem Ausrufezeichen und stelle ihn auf den Tisch.
- Platziere ebenso auf dem Tisch eine Fernbedienung. Lege sie so auf den Tisch, dass sie in die Richtung des Fernsehers zeigt. Bringe am Fernseher (auf die Rückseite) **Hinweis Nr. 1** mit Tesa an.
- Bereite am Tisch **Hinweis Nr. 2**, das Wasserexperiment, vor. Hierfür benötigst du zwei Gläser mit ca. 200 ml. Wasser. In eines der Gläser kommen 6 Teelöffel Salz. Diese werden gründlich verrührt. Das andere Glas bleibt mit unverändertem Leitungswasser befüllt. Neben die Gläser wird ein leichter, flacher Gegenstand aus Plastik gelegt. Hierfür eignet sich am besten ein Einkaufswagenchip oder ein Spielechip. Dieser sollte dann im Salzwasser oben schwimmen und im Süßwasser untergehen. Probiere es am besten öfter aus, damit es dann während dem Spiel auch wirklich funktioniert. Rühre vor dem Spielstart nochmal um, damit sich das Salz nicht absetzt. Nun werden die beiden Gitterrätzel (**Hinweis Nr. 2a und 2b**) unter den Gläsern versteckt. Hinweis Nr. 2a wird unter das Salzwasser-Glas gelegt, Hinweis Nr. 2b unter das Glas mit Süßwasser.
- Verstecke **Hinweis Nr. 3 (a, b und c)** am Fenster (z.B. hinter einem Vorhang oder befestige die Blätter mit Tesa daran).
- Verstecke **Hinweis Nr. 4** in einem Buch (mit Markierung, z.B. einem Post-it).
- Verstecke **Hinweis Nr. 5** unter einem Blumentopf.
- Verstecke **Hinweis Nr. 6 (a und b)** unter einem Stuhl mit Tesa.
- Verstecke **Hinweis Nr. 7** am Sofa (z.B. in der Sofaritze, hinter einem Kissen, an der Lehne). Davor musst Du das Bild sowie die Zahlen ausschneiden und aufeinander kleben. Nun zerschneide das Ganze an den Linien in Puzzleteile!
- Verstecke **Hinweis Nr. 8** unter einem Teppich.
- Verstecke **Hinweis Nr. 9** im Regal (z.B. unter einem Dekoartikel).
- Verstecke **Hinweis Nr. 10** unter einem Tisch mit Tesa.
- Verstecke nun zum Schluss den Schlüssel an einem Bilderrahmen (z.B. mit Tesa im Rahmen oder am Nagel).

Achte darauf, dass die Hinweise nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer auffindbar sind! Bedenke, dass die Spieler nicht das komplette Wohnzimmer auf den Kopf stellen sollen um die Hinweise zu suchen. Solltest Du in deinem Wohnzimmer den ein oder anderen Gegenstand nicht haben, so kannst Du die Hinweise auch an anderen Verstecken platzieren.

Und so läuft das Spiel ab:

Der Spielleiter/ die Spielleiterin liest den Einleitungstext (Start) vor. Die Spieler werden durch diesen auf den Zettel mit dem roten Ausrufezeichen aufmerksam, welcher Aufschluss über das Vorhaben von Professor Rabiatus gibt. Der Spielleiter/ die Spielleiterin liest den Rest vom Einleitungstext vor und übergibt diesen an die Spieler. Nun kann es richtig losgehen. Durch die Fernbedienung, welche auf dem Tisch liegt, sollen die Spieler darauf kommen, dass der nächste Hinweis am Fernseher versteckt ist. Sollten Sie als erstes Hinweis Nr. 2 in Augenschein nehmen wollen, so mache sie geschickt erst auf die Fernbedienung aufmerksam. Falls die Spieler während der nächsten Rätsel nicht weiterkommen, so sind hier auch für jeden Hinweis mindestens ein Tipp und die Lösung markiert.

Hinweis Nr. 1 und 2: Am Fernseher finden die Spieler das mit Tesa dort befestigte Bild der Laborausstattung von Prof. Rabiatus und den Hinweis zum nächsten Rätsel, dem Wassereperiment. Dieses befindet sich von Beginn an auf dem Tisch. Die Spieler probieren, wo der Plastikchip auf dem Wasser schwimmt. Haben sie die richtige Antwort, so liegt unter dem Wasser das Gitterrätsel 2a, welches den nächsten Hinweis gibt. Sollten sie die Antwort falsch geben, so entdecken sie im Gitterrätsel 2b unter dem falschen Glas das Wort FALSCH.

Tipp: Sucht auch diagonal!

Lösung: FENSTER (diagonal von links oben nach rechts unten)

Hinweis Nr. 3 (a,b,c): Am Fenster finden die Spieler verschiedene Zettel versteckt, auf welchen die unterschiedlichen Laborgegenstände zu finden sind. Diese sollten den Spielern vom Bild des Labors von Prof. Rabiatus bekannt vorkommen. Ebenso finden sie am Fenster den bunten Räseltext. Nun bleibt es den Spielern überlassen, welches Rätsel sie als erstes lösen: Entweder überlegen sie sich, was es mit dem bunten Räseltext auf sich hat oder bringen die Laborgegenstände in die Reihenfolge, wie sie auf dem Foto des Labors abgebildet sind.

Zum Räseltext (3c): Die Spieler sollten sich den Text, welcher erst einmal keinen Sinn ergibt, gut durchlesen. Erkennen sie, dass sie gemäß der Lieblingsfarbe vom Professor nur die blauen Buchstaben lesen sollen, so wissen sie, wo der nächste Hinweis versteckt ist.

Tipp 1: Was könnte es damit auf sich haben, dass Prof. Rabiatus Lieblingsfarbe blau ist?

Tipp 2: Lest nur die blauen Buchstaben!

Lösung: SUCHT EINEN HINWEIS IN EINEM BUCH

Zu den Laborgegenständen (3a und b): Auf den Laborgegenständen stehen Buchstaben. Erst wenn man die Gegenstände in die richtige Reihenfolge (siehe Bild vom Labor) gebracht hat, ergibt sich ein sinnvolles Wort.

Tipp 1: Zur Lösung benötigt ihr das Bild von Prof. Rabiatus Labor!

Tipp 2: Sortiert die Laborgegenstände (insgesamt 7 Stück) in der Reihenfolge wie im Labor abgebildet.

Lösung: BLUMENTOPF

Hinweis Nr. 4 und 5: Unter dem Blumentopf finden die Spieler einen Text mit Zahlencode (Hinweis Nr. 5). Diesen können sie allerdings ohne das dazugehörige Zahlenalphabet nicht lösen. So müssen sie erst nach Hinweis Nr. 4 in einem Buch suchen. Dieses sollte so markiert werden, dass ersichtlich ist, dass dieses Buch Teil des Escape-Rooms ist (z.B. durch einen Post-it oder durch eine besondere Positionierung im Bücherregal). In diesem Buch finden die Spieler nun das Zahlenalphabet sowie das Zeichenalphabet. Mit dem Zahlenalphabet können sie den Zahlencode 21,14,20,5,18,13,19,20,21,8,12 knacken.

Tipp: Zur Lösung benötigt ihr das Zahlenalphabet. Übersetzt die Zahlen in Buchstaben.

Lösung: UNTER M STUHL

Hinweis Nr. 6: Unter dem Stuhl finden die Spieler Hinweistext Nr. 6a. Sie müssen nun schätzen, wie viel Zucker in einem Glas Limonade ist. Es liegen drei Antwortmöglichkeiten (Nr. 6b) vor, auf welchen Rätsel abgedruckt sind. Haben sich die Spieler auf eine Antwort geeinigt, so drehen sie den Antwortzettel um und entdecken komische Zeichen. Auf den beiden falschen Antworten befinden sich auf der Rückseite jeweils zwei falsche Rätsel. Auf der richtigen Antwort (6 Würfel Zucker) findet sich hingegen die Botschaft für den nächsten Hinweis. Zur Lösung benötigen die Spieler das

Zeichenalphabet, welches gemeinsam mit dem Zahlenalphabet im Buch gefunden wurde. Hier sollten die Spieler erkennen, welches Zeichen für welchen Buchstaben steht (z.B: > = U, < = W).

Tipp 1: In einem Glas Limonade ist ziemlich viel Zucker! Vermutlich mehr als ihr denkt!

Tipp 2: Zur Lösung benötigt ihr das Zeichenalphabet. Schaut genau auf die Zeichen und die schwarzen Vierecke. Findet ihr diese vielleicht im Alphabet wieder?

Lösung: SUCHT AM SOFA

Hinweis Nr. 7: Hierfür wurden die ausgeschnittenen Puzzleteile am Sofa versteckt. Lustiger ist es, wenn sie an unterschiedlichen Stellen gefunden werden, z.B. in einer Sofaritze, an der Lehne, hinter einem Kissen. Die Spieler müssen nun die verschiedenen Teile finden, das Puzzle zusammenfügen und umdrehen, so dass sie auf der Rückseite wieder einen Zahlencode finden. Mit dem Zahlenalphabet können die Spieler die Zahlen ganz einfach übersetzen.

Tipp 1: Findet insgesamt 9 Puzzleteile und fügt sie zu einem Bild zusammen!

Tipp 2: Dreht das Puzzle um. Für die Übersetzung der Zahlen benötigt ihr wieder das Zahlenalphabet von vorhin.

Lösung: DER NAECHSTE HINWEIS IST UNTER M TEPPICH

Hinweis Nr. 8: Unter dem Teppich finden die Spieler ein Labyrinth, das die Stationen zeigt, an denen Prof. Rabiatus sein Elixir als erstes verteilen möchte. Die Spieler müssen das Labyrinth genau anschauen und herausfinden, an welchem Ort der Professor nach 60 Minuten angekommen ist. Wurde das Rätsel richtig gelöst, sehen die Spieler, dass er nach 60 Minuten am Marktplatz ankommt um dort seine Limonade zu verteilen. Aus dem Lösungswort "MARKTPLATZ" gilt es nun auf dem Rätselblatt das Wort "REGAL" zu bilden. Dort können sie den nächsten Hinweis finden.

Tipp 1: Folgt dem Labyrinth und lest den Text von oben nochmal durch. Wann möchte der Professor an dem Ort ankommen? Ist hinter dem Labyrinth etwas zu lesen?

Tipp 2: Der Professor will nach 60 Minuten dort sein. Was könnten die Zahlen am Rand bedeuten?

Lösung: MARKTPLATZ → REGAL

Hinweis Nr. 9: Im Regal finden die Spieler einen Zettel mit Buchstaben darauf. Das Scherensymbol sowie der Pfeil und die farbliche Markierung deuten darauf hin, dass die Spieler die Buchstaben längs in Streifen schneiden müssen. Dabei ist Vorsicht geboten: Die Streifen sollten nicht durcheinandergeraten.

Tipp 1: Schneidet die Buchstaben längs in Streifen. Die Reihenfolge lautet gelb, orange, grün, rot, lila, schwarz.

Tipp 2: Verschiebe die Streifen so, dass die Buchstaben zusammen Sinn ergeben!

Lösung: DER NAECHSTE HINWEIS IST UNTERM TISCH

Hinweis Nr. 10: Dieser Hinweis gibt nun endlich Aufschluss über den Verbleib des Schlüssels. Professor Rabiatus hat natürlich daraus auch ein Rätsel gemacht. Durch den Text sollten die Spieler darauf kommen, dass der Schlüssel hinter einem Bilderrahmen versteckt sein muss. Nun müssen sie ihn nur noch finden und haben es geschafft!

Zum Ende gibt es nur noch eins zu tun: Die Nummer von Detektiv Lupenberger wählen und ihn über das böse Vorhaben von Professor Rabiatus informieren!


START

Der Spielleiter/ die Spielleiterin liest zu Beginn diesen Text vor und übergibt ihn dann den Spielern.

Ihr habt es vermutlich nicht mitbekommen, aber gerade ist tatsächlich der verrückte Professor Rabiatus bei euch zu Besuch. Den Namen habt ihr noch nie gehört? Macht nichts, besonders bekannt ist er nicht. Seinen guten Ruf hat er tatsächlich schon lange verloren. Ein kluger Kopf ist er, das kann man nicht bestreiten, aber seine Liste an Vergehen und Straftaten ist umso länger. Unter den Forschern gilt er als durchgeknallt und manche behaupten sogar, er sei böse. Von all dem wisst ihr natürlich nichts, denn als er vor eurer Haustüre stand, gab er sich als gutmütigen, netten Forscher aus, der darum bat, eure Küche verwenden zu dürfen. Man habe ihn nämlich aus seinem Labor gleich nebenan geschmissen. Scheinbar tüftelt er gerade an einem bedeutenden Elixir, welches er fast fertiggestellt hat. Es fehlt nur noch eine Zutat aus eurer Küche. Na ob das gut geht? In der Küche rumpelt es ganz schön...

PUFF!

Huch, was war denn das? Ob er nun sein Elixir fertig hat? Plötzlich hört ihr, wie der Schlüssel im Schloss umgedreht wird und ein böses Lachen erklingt. Das gibt's ja nicht, Professor Rabiatus hat euch einfach eingesperrt! Und schon ist er weg. Was soll denn das? Jetzt bloß keine Panik bekommen. Ähm, was liegt da eigentlich auf dem Tisch? Vielleicht gibt uns der Zettel ja eine Erklärung.

→ Lest nun den Zettel mit dem Ausrufezeichen 

Oh nein! Wen habt ihr denn da ins Haus gelassen! Professor Rabiatus verfolgt einen grausigen Plan und muss unbedingt aufgehalten werden! Eben hat er sich auf den Weg gemacht, um sein Elixir in Krumbach zu verteilen! Wir müssen etwas tun! Wenn ihr es schneller als in einer Stunde schafft, den Schlüssel zu finden, dann könnt ihr ihn noch von seiner üblen Tat abhalten!

Sobald ihr seinen Plan kennt und ihr euch befreit habt, ruft unter **08282-995 38099** an, dort erreicht ihr unseren fleißigen Stadtdetektiv Lupenberger. Informiert ihn über Rabiatus' Plan und sagt ihm, wo er sein Elixir verteilen möchte. Damit ist eure Mission erfüllt und Detektiv Lupenberger kann sich sofort auf den Weg machen und Rabiatus festnehmen.

Jetzt liegt es an euch. Macht euch auf die Suche nach dem ersten Rätsel!

Achtung! Sammelt alle Hinweise die ihr finden könnt. Manche braucht ihr gleich, manche helfen euch später, manche braucht ihr mehrmals. Notizen könnt ihr euch auf diesem Blatt machen. Los geht's!

Ist das nicht genial? Um sicherzugehen, dass ich genug Zeit für meinen teuflischen Plan habe, musste ich euch leider einsperren. Aber ich will ja nicht so sein - Ihr findet in diesem Raum überall versteckte Hinweise und Rätsel. Folgt zunächst dem Schalter. Löst ihr alle Rätsel, dann findet ihr am Ende auch den Schlüssel, mit welchem ihr aus dem Raum rauskommt. Aber schneller als ich seid ihr bestimmt nicht: HAHAAHAI!

vielen Dank, dass ich in eurer Küche mein Vergessenselixir herstellen konnte! Tja, hättet ihr das nur gewusst, hm? Mein Plan ist wirklich grandios. Ich werde alle Krumbacher dazu bringen, mein Elixir zu trinken und damit eure Erinnerung auslöschen. Wieso ich das möchte? Alle Krumbacher werden vergessen und so kann ich mich als ever König ausgeben und ganz Krumbach wird dann das tun, was ich möchte! HAHAAHAI!

Sehr geehrte Bewohner,

hier falten





Hinweis Nr. 1

Als Forscher habe ich mir einen Namen gemacht. Ich zeige euch mal, wie es in meinem eigentlichen Labor aussieht. Denn nur mit einem gut sortierten Labor kann man die Welt verändern... und ihr alleiniger Herrscher werden!



Ihr möchtet wissen, wo sich der nächste Hinweis versteckt? Dann solltet ihr das richtige Rätsel lösen. Dieses findet ihr unter einem Glas und zwar dort, wo der Plastikchip oben schwimmt.



Hinweis Nr. 2a

F	U	N	D	A	L	M
A	E	I	S	L	G	R
L	A	N	G	H	C	I
O	B	E	S	A	P	F
I	O	M	L	T	K	D
A	M	E	I	L	E	G
P	O	I	B	I	A	R

**Hinweis Nr. 2b**

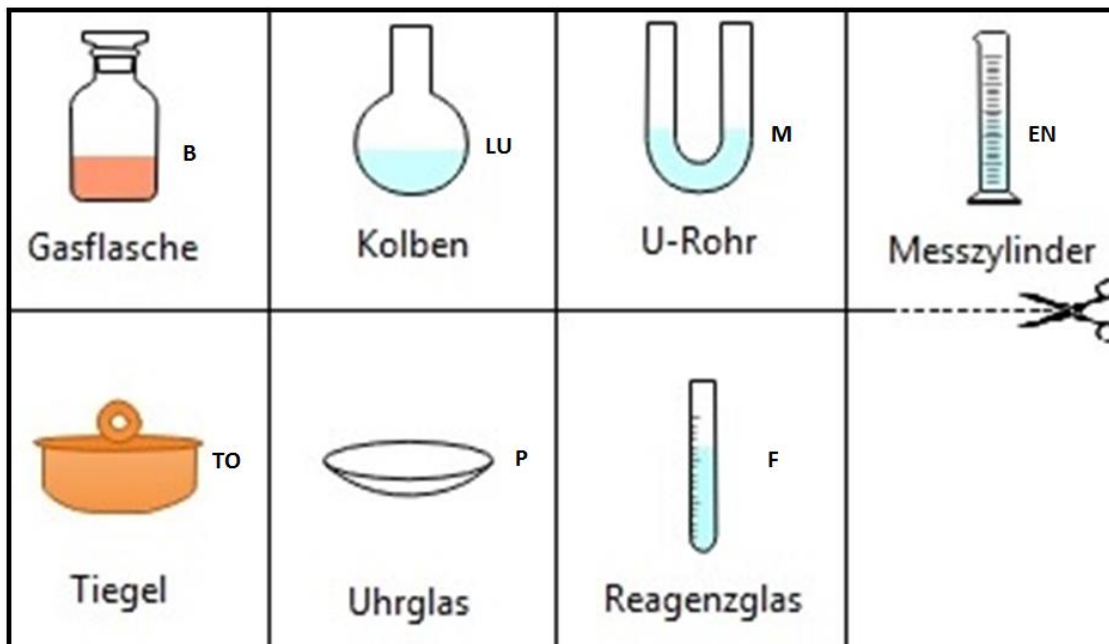
F	U	N	D	A	L	P
N	A	I	S	L	F	R
L	A	N	G	H	A	I
O	B	E	S	A	L	F
I	O	M	L	T	S	D
A	O	E	I	L	C	G
P	O	A	B	I	H	R

**Hinweis Nr. 3 a**

Könnt ihr euch vorstellen, wie ich es schaffe, dass alle Krumbacher mein Elixir trinken? Indem es köstlich süß nach Limonade schmeckt..

Bestimmt möchtet ihr wissen, wo der nächste Hinweis zu finden ist. Dazu müsst ihr die Laborgegenstände, die mir bei der Herstellung des Elixirs eine große Hilfe waren, in die richtige Reihenfolge bringen.

Hinweis Nr. 3 b ✂ (alle 7 Kärtchen ausschneiden und durchmischen)



Hinweis Nr. 3 c

Hast Du schon hier gesucht?
 Es ist nützlich einfach nur nachzudenken.
 Irgendwie sind wechselnde Farben in dieser Nachricht.
 Nicht? Meine Lieblingsfarbe normalerweise entspricht
 meistens blau und ich male auch sehr schön.

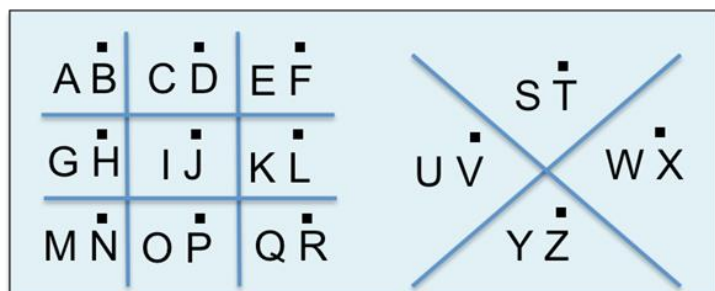


Hinweis Nr. 4

Das Alphabet in Zahlen

A ₁	B ₂	C ₃	D ₄	E ₅
F ₆	G ₇	H ₈	I ₉	J ₁₀
K ₁₁	L ₁₂	M ₁₃	N ₁₄	O ₁₅
P ₁₆	Q ₁₇	R ₁₈	S ₁₉	T ₂₀
U ₂₁	V ₂₂	W ₂₃	X ₂₄	Y ₂₅
Z ₂₆				

Das Zeichenalphabet



**Hinweis Nr. 5**

Na, kommt ihr voran? Mein Plan steht jedenfalls kurz vor der Vollendung!
 Neben meinem Vergessenselixir habe ich auch eine köstliche Limonade
 gebraut. Diese werde ich kostenlos verteilen und so einen jeden dazu
 bringen, davon zu kosten und dann für immer zu vergessen...
 Ihr wollt wissen, wo der nächste Hinweis versteckt ist? Dann sucht
 21,14, 20, 5, 18, 13, 19, 20, 21, 8, 12 danach!

**Hinweis Nr. 6 a**

Ich habe euch ja schon verraten, wie ich die Menschen dazu bringen
 werde, mein Vergessenselixir zu trinken: Mit köstlicher Limonade ... mhmm!
 Ein wichtiger Bestandteil ist - ihr ahnt es sicher - Zucker. Aber wisst ihr
 auch, wie viel Zucker in einem kleinen Glas Limonade ist (200ml)?

Hinweis Nr. 6 b

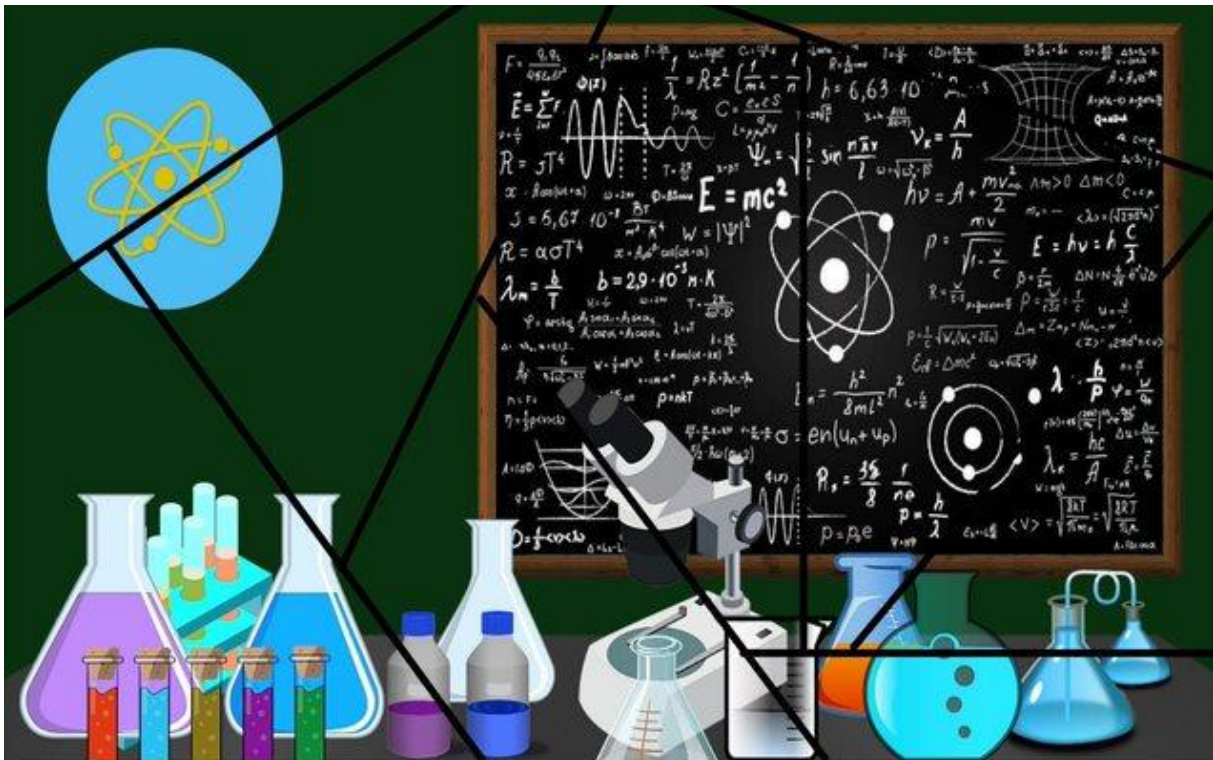
↓ hier knicken

hier schneiden →

hier schneiden →

Hinweis Nr. 7 Vorderseite (✂ und aufeinander kleben)



Hinweis Nr. 7 Rückseite (✂ und aufeinander kleben)

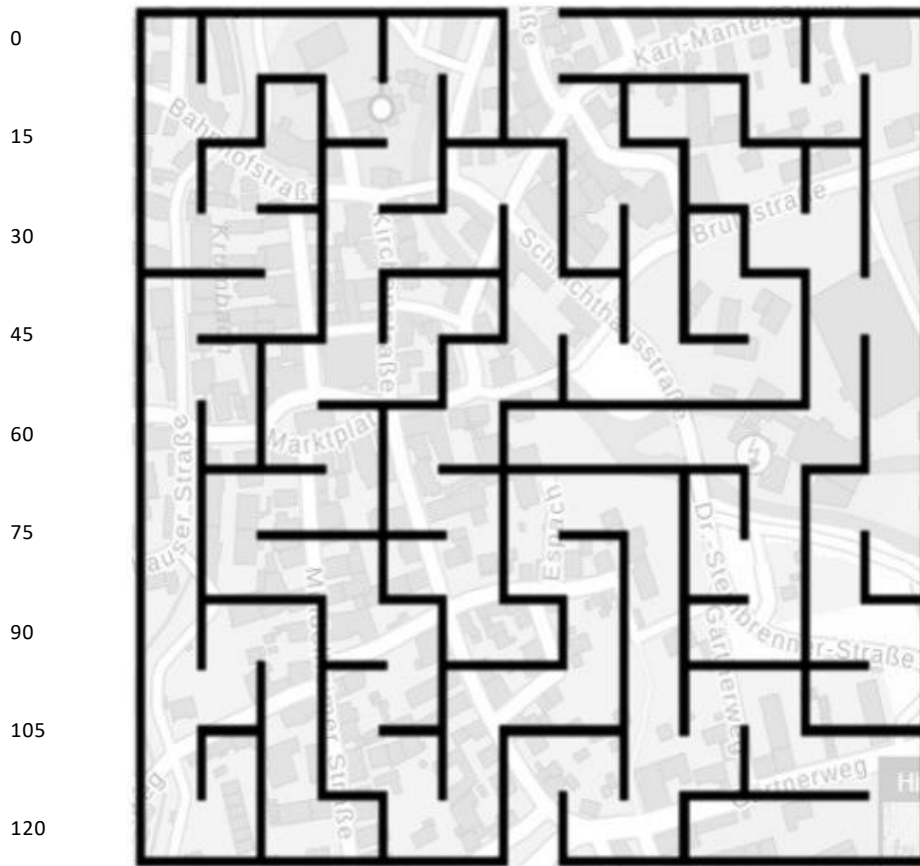
Hinweis Nr. 7

4 5 18 14 1 5 3 8 19 20 5
8 9 14 23 5 9 19 9 19 20
21 14 20 5 18 13
20 5 16 16 9 3 8



Hinweis Nr. 8

Sobald ich mein Elixir fertiggestellt und abgefüllt habe, werde ich die köstliche Limonade in ganz Krumbach verteilen. Kreuz und quer mache ich mich auf den Weg durch die Stadt. Nach 60 Minuten werde ich an dem Ort angekommen sein, an dem ich die ersten Fläschchen verteile. Wo könnte das nur sein?



Genau, am _____ werden die ersten Krumbacher
meine Limonade des Vergessens probieren.

Suche den nächsten Hinweis in einem _ E G _ _

✂ nur rundherum ausschneiden, die einzelnen Längsstreifen sollen die Spieler selbst ausschneiden

Hinweis Nr. 9

✂
↓

			S		
	A		S		
	Ä		S	T	
D	Ä	S	E	E	
N		CH	S	T	E
R	N	T		R	L
	T	I		C	
U		T			M
		I			H



Hinweis Nr. 10

Nicht übel, ihr habt es weit gebracht. Meine Rätsel waren ziemlich knifflig, nicht wahr? Nun fehlt euch nur noch ein Schritt und ihr habt den Schlüssel gefunden! Ich will euch natürlich nicht einfach verraten wo ihr ihn findet. Deshalb hier mein Suchrätsel:

Versteckt ist der Schlüssel hinter etwas, das meist aus einer durchsichtigen Scheibe und einem Rahmen besteht. Ist es Holz, ist es Plastik? Wer weiß.

Hängt es oder steht es? Wer weiß. Auf jeden Fall findet ihr hinter dem Gegenstand den Schlüssel zu eurer Freiheit. Kommt ihr drauf? HAHAHA!