



TITEL: *Anleitung*

Betrifft: *Ms. Violet Hayward*
Holborn Hall

Z. Hd.: *Emma Hart*

**BITTE
ZUERST
LESEN**

WICHTIG!

Z. Hd. Emma Hart
Bitte öffnet die Umschläge
NICHT vor dem Spiel!
Lest euch zuerst diese Anleitung
aufmerksam durch.

WAS IST EIN ESCAPE-ROOM-SPIEL?

Die Grundidee der Escape-Room-Spiele entstammt einer Reihe von Videospiele, bei denen sich ein Spieler aus einem geschlossenen virtuellen Raum befreien muss.

Seit 2007 werden auch physische Versionen dieser Idee weltweit immer populärer. Bei diesen realen Escape-Rooms wird eine Gruppe von Spielern buchstäblich in einem Raum eingesperrt und muss sich selbst daraus befreien. Dazu finden sie im Raum Hinweise, die es zu entschlüsseln, und Rätsel sowie Aufgaben, die es zu lösen gilt. Nur so kann die Gruppe den Ausgang finden und entkommen.

Holborn Hall bietet den Spielern genau dieses Erlebnis in den eigenen vier Wänden. Aber natürlich ohne dabei wirklich in einem Raum eingesperrt zu sein.

HOLBORN HALL ALS EVENT?

In der Tasche am Ende dieser Anleitung findest du 8 Einladungen. Nutze sie, um deine Familie und Freunde zu einem Spiele-Abend einzuladen.



Die Vorgeschichte ...

Ein kalter Wind rauscht durch die Blätter der alten Eichenbäume, während du vor dem schweren, eisernen Tor wartest. In deinen Händen hältst du den Brief, der dich an diesen sonderbaren Ort geführt hat. Vor zwei Tagen hast du den Umschlag erhalten. Darin die Mitteilung, dass ausgerechnet du, Emma Hart, die alleinige Erbin von Holborn Hall seist, dem luxuriösen Anwesen einer gewissen Ms. V. Hayward. Du kannst dir die Sache nicht erklären, denn du kennst niemanden, der so heißt. Eigentlich warst du schon drauf und dran, die Sache einfach als kuriosen Irrtum abzutun. Aber dann siegte die Neugier und so bist du nun hier.

Ein Auto fährt vor und ein Mann in einem eleganten Dreiteiler steigt aus. Er stellt sich als Robert Hannaby vor, Anwalt und Nachlassverwalter von Ms. Hayward. „Nun, wir haben es hier ja mit einer ganz besonders wichtigen Klientin zu tun.“ Du siehst ihn fragend an. Er fährt fort: „Na, Sie wissen schon. Violet Hayward, die Violet Hayward.“ Schließlich fällt der Groschen und du fragst ungläubig: „Der weltberühmte Filmstar?!“

Der Notar nickt und fährt fort: „Sehen Sie, Violet war ... nun sagen wir, es ging ihr in ihren letzten Wochen nicht gut.“ Mit gedämpfter Stimme berichtet Mr. Hannaby dir von Violets zunehmend merkwürdigem Verhalten kurz vor ihrem Tod: „Sie war ja seit jeher ziemlich menschenscheu. Doch nachdem der Wachschatz einen Reporter auf dem Grundstück erwischt hat, hat sie sich in eine regelrechte Obsession hineingesteigert. Sie begann sonderbare, verschlüsselte Botschaften im Haus zu verstecken, damit ‚diejenigen die Wahrheit erfahren, die ihrer würdig sind, aber nicht diese vorwitzigen Schnüffler‘, das waren ihre exakten Worte.“

Mr. Hannaby hält kurz inne und lässt dich dann wissen, dass er sich, aufgrund dieses seltsamen Verhaltens sowie aufgrund der Tatsache, dass offenkundig keine plausible Verbindung zwischen dir und der verstorbenen Ms. Hayward besteht, bedauernswerterweise gezwungen sähe, das Testament anzufechten. „Natürlich vorausgesetzt“, fährt er kaum hörbar fort, „dass wir keine neuen Informationen finden.“ Gibt es vielleicht doch die Chance, egal wie klein sie auch sein mag, dass Violets sonderbare Botschaften mehr sind, als nur die irrationalen Spinnereien eines verwirrten Geistes? Mr. Hannaby erklärt, dass er dir 75 Minuten Zeit gibt, dich auf dem Grundstück umzusehen. Danach sähe er sich gezwungen, weitere Schritte einzuleiten.

Die Zeit läuft und es steht viel auf dem Spiel. Macht euch bereit, die Geheimnisse von Holborn Hall zu lüften.

WORUM GEHT'S?

Das Geheimnis von Holborn Hall ist ein Escape-Room-Spiel für 2 bis 5 Spieler. Gemeinsam schlüpft ihr in die Rolle von Emma Hart. Emma erfährt eines Tages überraschend, dass die ihr unbekannte V. Hayward sie als Erbin eingesetzt hat. Um das Erbe anzutreten, muss Emma einer Spur aus Hinweisen folgen. Eure Aufgabe ist es, Emma als Gruppe zu unterstützen, die verschlüsselten Nachrichten zu entziffern und die Rätsel zu lösen. Nur so erhaltet ihr Zugang zu den verschiedenen Räumen von Holborn Hall. Könnt ihr das Geheimnis des Anwesens lüften?

Sucht euch einen Ort mit genügend Platz für die Rätsel und Inhalte. Achtet darauf, dass ihr alle eine gute Sicht auf die Umschläge habt. Wir empfehlen euch Stifte und Papier bereitzulegen. Eine Schere oder andere Bastelmaterialien braucht ihr nicht. Um gegen die Zeit zu spielen, benötigt ihr außerdem eine Uhr bzw. Stoppuhr. Ihr könnt dafür natürlich ein Handy benutzen.



WIE GEHT ES LOS?

Nehmt alle 10 Umschläge aus der Schachtel und verteilt sie auf dem Tisch. Öffnet keinen der Umschläge, bevor ihr eine entsprechende Anweisung erhaltet!

Neun Umschläge stellen verschiedene Räume und Orte von Holborn Hall dar. Jeder dieser Umschläge enthält einen Teil der Geschichte sowie ein Rätsel. Bestimmt einen Spieler, der die Geschichte vorliest oder wechselt euch dabei ab. Löst danach als Gruppe das enthaltene Rätsel. Viele Rätsel sind doppelt enthalten, damit ihr gleichzeitig daran arbeiten könnt.

Als Lösung der Rätsel erhaltet ihr immer den Namen eines Raums, eine Zahl oder einen anderen Hinweis darauf, welchen Umschlag ihr als Nächstes öffnen dürft.

Im Inneren sagt euch jeder Umschlag, welches Rätsel euch hierhin geführt hat. Sollte dies nicht stimmen, habt ihr einen Fehler gemacht. Verschließt den Umschlag wieder und nehmt euch das letzte Rätsel noch einmal vor.

Wenn eure Lösung zu keinem der Umschläge passt, dann ist eure Lösung falsch. Schaut euch das Rätsel noch einmal an!

Unten in jedem Umschlag findet ihr einen Hinweis auf die Lösung. Nutzt diesen aber nur, wenn es wirklich nötig ist! Wenn ihr absolut nicht mehr weiterwisst, findet ihr die Antworten im zehnten Umschlag. Öffnet diesen wirklich nur als letzten Ausweg!

Dieser zehnte Umschlag ist entsprechend gekennzeichnet und enthält nicht nur die Lösungen zu allen Rätseln, sondern auch eine Anleitung, wie ihr das Spiel am Ende zurücksetzen könnt.

Manchmal findet ihr auch Teile, die ihr für die Lösung eines späteren Rätsels benötigt. Schaut euch also alles an, was ihr findet, und hebt auch alles auf.

SEID IHR BEREIT LOSZULEGEN?

Auf der nächsten Seite findet ihr „Die Vorgeschichte ...“. Lest sie gemeinsam und nehmt danach alles aus der Tasche am Ende der Anleitung. Schaut euch die Filmkritik, das Zeitungsinterview und den Brief an, um mehr über Ms. Hayward zu erfahren. Außerdem findet ihr dort auch einen Grundriss des Anwesens und euer erstes Rätsel.

Wenn ihr euch diese Anleitung durchgelesen habt, ist es Zeit, den Timer zu starten. Stellt 75 Minuten ein oder startet eine Stoppuhr. Ihr beginnt mit dem Schlüsselrätsel. Die Lösung verrät euch wie immer, wo es danach weitergeht. Nun könnt ihr euch das erste Rätsel vornehmen.

Viel Glück!

P.S. Ihr dürft natürlich auch nach Ablauf der Zeit noch weiterspielen. Aber versucht es doch gerne mit der Zeit!

