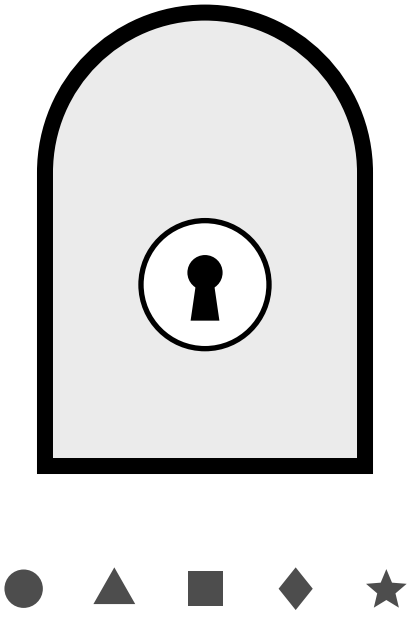
EIN RÄTSELABENTEUER HINTER VERSCHLOSSENEN TÜREN

# Flucht aus der alten Sternwarte

Ein Escape-Room-Rätselbuch für Erwachsene: 10 verschlossene Räume und 50 verknüpfte Rätsel, mit Tipps in 3 Stufen und allen Lösungen



**Anna Becker**

Sample pages

Flucht aus der alten Sternwarte

Copyright © 2026 Anna Becker. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Buches darf ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers kopiert, vervielfältigt oder weitergegeben werden, ausgenommen kurze Zitate in Rezensionen. Die Rätselseiten darfst du für den eigenen Gebrauch fotokopieren.

Dies ist ein fiktives Werk. Namen, Figuren, Orte und Ereignisse sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit realen Personen oder Orten sind zufällig.

Jedes Rätsel in diesem Buch wurde per Computer erstellt und geprüft: Jedes hat genau eine Lösung, jeder Code öffnet genau eine Tür, und bei jedem falschen Code im Codebuch wurde geprüft, dass er nirgendwohin führt.

Erste Auflage.

# Inhalt

Spielregeln . . . . . 4

Die Geschichte beginnt . . . . . 6

**Raum 1** . . . . . 7

Die Eingangshalle. Die anderen Räume öffnen sich einer nach dem anderen.

Fluchtprotokoll . . . . . 78

**Das Codebuch** . . . . . 79

Erste Tipps: ein kleiner Schubs . . . . . 81

Zweite Tipps: die Methode . . . . . 86

Dritte Tipps: fast geschafft . . . . . 90

**Lösungsweg** . . . . . 94



Sample pages

# Spielregeln

Du bist eingeschlossen. Um herauszukommen, gehst du durch 10 Räume, einen nach dem anderen. Jeder Raum verbirgt eine Reihe verknüpfter Rätsel; ihre Antworten ergeben den Code, der die nächste Tür öffnet. Alles, was du brauchst, steht in diesem Buch: keine Schere, kein Internet, nur ein Bleistift.

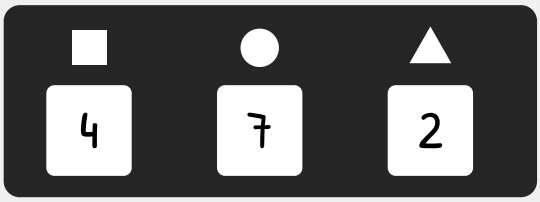
**1** **Erkunde den Raum**
Jeder Raum beginnt mit einer Türseite: der Geschichte, einem Plan des Raums, auf dem jedes Rätsel eingezeichnet ist und einer Liste seiner Rätsel mit Seitenzahlen.

**2** **Löse die Rätsel**
Jedes Rätsel hat ein Symbol und einen Namen, zum Beispiel Dreieck-Rätsel 3B. Seine Antwort ist eine einzige Ziffer, außer beim Zahlenschloss, das die ganze Kombination liefert. Manche Rätsel brauchen zuerst die Antwort eines anderen; die Seite sagt dir, welche.

**3** **Stell das Schloss ein**
Schreib auf der Schlossseite jede Antwort unter ihr Symbol. Die Rädchen stehen in einer anderen Reihenfolge als die Rätsel. Lies sie von links nach rechts: Das ist der Code des Raums.

**4** **Prüf im Codebuch**
Such den Block des Raums im Codebuch (Seite 79) und dort deinen Code. Schlag die Seite auf, die daneben steht. Steht oben DIE TÜR GEHT AUF, bist du durch. Jede andere Seite heißt: Das Schloss hat gehalten. Lies nicht weiter, geh zurück und prüf deine Antworten. Ein Code, der nicht im Codebuch steht, ist ebenfalls falsch.

**BEISPIEL**




Rätsel A (Kreis) ergab 7, B (Dreieck) ergab 2 und C (Quadrat) ergab 4. Die Rädchen lauten Quadrat, Kreis, Dreieck, also ist der Code 472. Im Codebuch steht neben 472 eine Seitenzahl: Schlag sie auf und sieh nach, ob die Tür aufgeht.



Sample pages

# Wenn du festhängst

In echten Escape-Rooms gibt es eine Spielleitung, die dir einen Tipp gibt. Dieses Buch hat drei für jedes Rätsel, jeder etwas deutlicher als der vorige, in getrennten Abschnitten, damit ein Blick auf den einen nie den nächsten verrät.

> **Erster Tipp: ein kleiner Schubs**
> Zeigt dir den Einstieg, ohne etwas zu verraten. Seite 81.

> **Zweiter Tipp: die Methode**
> Erklärt genau, wie das Rätsel funktioniert, und bringt dich in Gang. Seite 86.

> **Dritter Tipp: fast geschafft**
> Bringt dich fast ans Ziel. Nur der letzte Schritt bleibt dir. Seite 90.

> **Lösungsweg**
> Jede Antwort, der Weg dorthin und jeder Code, ab Seite 94. Heb ihn dir zum Nachprüfen auf.

## Gut zu wissen

- Jedes Rätsel hat genau eine Lösung. Ein Computerprogramm hat jedes gelöst, ein zweites, unabhängiges Programm hat es noch einmal geprüft.
- Die Schwierigkeit steigt nach und nach. Die Punkte an jedem Rätsel zeigen seine Stufe: ein Punkt leicht, zwei mittel, drei schwer.
- Schreib ins Buch. Am besten mit Bleistift: Die meisten Rätsel lassen Platz zum Rechnen, und die Schlossseiten haben Kästchen für deine Antworten.
- Halte deine Zeit fest. Das Fluchtprotokoll auf Seite 78 hat Platz für deine Zeit und die Tipps, die du in jedem Raum gebraucht hast.
- In den Geheimbotschaften stehen nur Großbuchstaben von A bis Z: Ä, Ö, Ü werden zu AE, OE, UE und ß wird zu SS (FÜNF wird FUENF).



Sample pages

DIE GESCHICHTE BEGINNT

# Die alte Sternwarte

Der Brief kam an einem regnerischen Dienstag. „Ich habe ein kleines Spiel gebaut“, schrieb Professorin Ilse Varnhagen, „und ich möchte, dass du es als Erstes spielst. Komm am Freitag um neun zur Sternwarte auf dem Falkenhügel. Bring einen Bleistift mit.“

Seit vierzig Jahren schaut die Professorin von dort oben in den Himmel, und im Ort erzählt man sich, dass ihre Kuppel nachts manchmal von selbst aufgeht. Als du ankommst, steht die Eingangstür offen. Du trittst ein, sie fällt hinter dir zu, und irgendwo über dir dreht sich ein Schloss.

Auf dem Tisch im Flur liegt eine Karte in derselben sauberen Schrift: „Zehn Räume, zehn Schlösser. Jedes Schloss öffnet sich mit einem Code, und jeder Code ist in dem Raum versteckt, in dem du gerade bist. Erreich die Kuppel vor Sonnenaufgang, dann lässt dich das Haus gehen.“

**Blättere auf Seite 7, um Raum 1 zu betreten.**

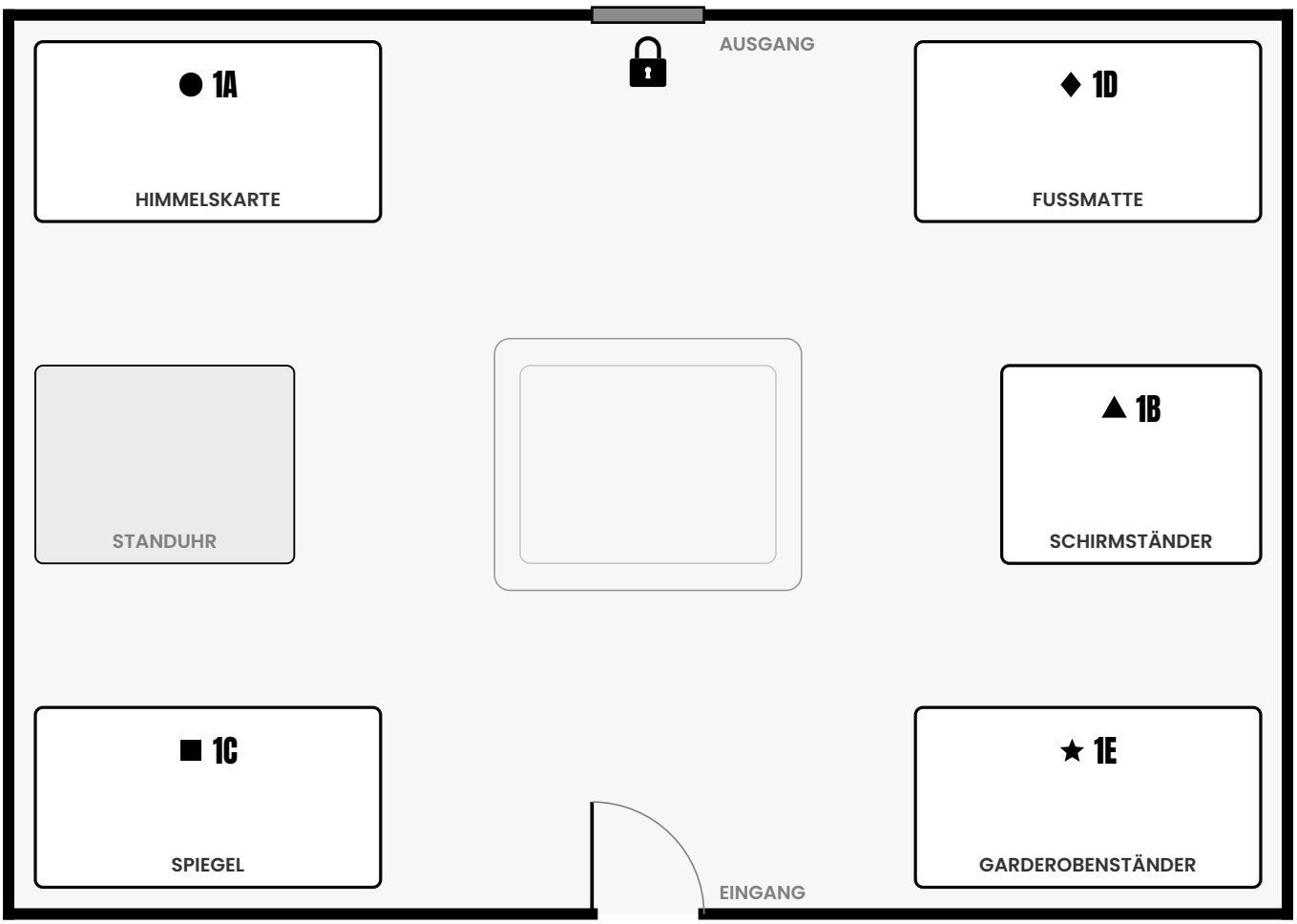


Sample pages

# Die Eingangshalle

Ein schwarzweißer Fliesenboden, ein Garderobenständer voller alter Mäntel und eine Standuhr, die eine Minute nachgeht. An der Wand hängt eine Karte des Nachthimmels. Die Tür zur Bibliothek ist mit einem Messingschloss gesichert.

PLAN DES RAUMS




IN DIESEM RAUM


- ☐ ● 1A **Löcher und Buchstaben** ●○○ Seite 8
- ☐ ▲ 1B **Die Freimaurer-Zeichen** ●○○ Seite 9
- ☐ ■ 1C **Eine Notiz in Geheimschrift** ●○○ Seite 10
- ☐ ◆ 1D **Gewogen und gemessen** ●○○ Seite 11
- ☐ ★ 1E **Der Telegraf** ●○○ Seite 12


**Hast du alle Antworten, geht es weiter zum Schloss auf Seite 13.**



Sample pages

# Löcher und Buchstaben

●○○ LEICHT

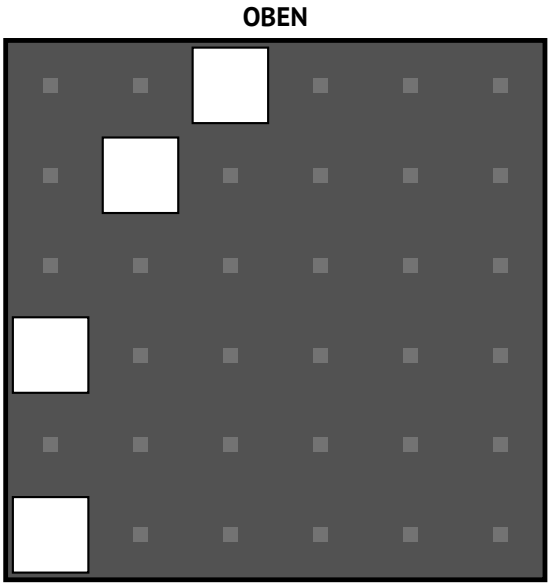
Die Himmelskarte trägt ein eingeschnitztes Buchstabengitter. Dahinter steckt eine Schablone.

Leg die Schablone auf das Buchstabengitter, mit dem Wort OBEN oben. Die Buchstaben, die durch die Löcher zu sehen sind, ergeben Zeile für Zeile von oben und von links nach rechts gelesen eine Zahl.

BUCHSTABENGITTER

| | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | P | Z | Z | H | Z | D |
| 2 | C | W | C | K | R | O |
| 3 | N | I | P | O | K | P |
| 4 | E | L | M | B | O | D |
| 5 | S | K | K | O | W | D |
| 6 | I | E | C | R | S | R |

SCHABLONE




PLATZ ZUM RECHNEN

● **Rädchen Kreis (1A)**
Deine Antwort

Hängst du fest? Tipps auf den Seiten 81, 86, 90



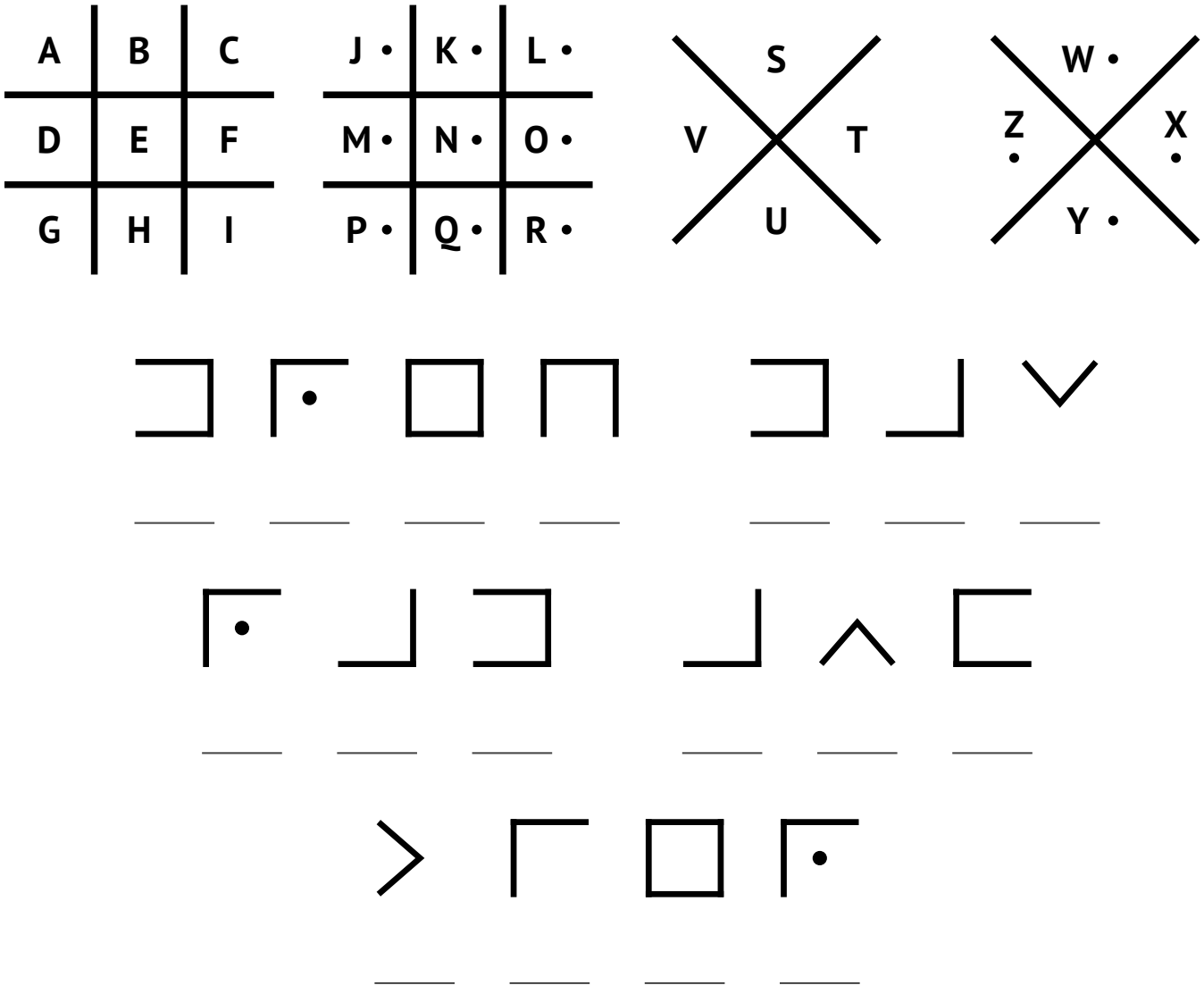
Sample pages

# Die Freimaurer-Zeichen

●○○ LEICHT

Der Schirmständer zeigt eine Reihe merkwürdiger Zeichen. Gleich daneben hängt ein Schlüssel.

Jedes Zeichen ist der Umriss eines Fachs im Schlüssel: die Linien um einen Buchstaben, dazu ein Punkt, wenn der Buchstabe in einer Figur mit Punkten steht. Schreib jeden Buchstaben unter sein Zeichen.




Die Botschaft endet mit einem Zahlwort. Diese Zahl ist deine Antwort.

▲ **Rädchen Dreieck (1B)**
Deine Antwort

Hängst du fest? Tipps auf den Seiten 81, 86, 90



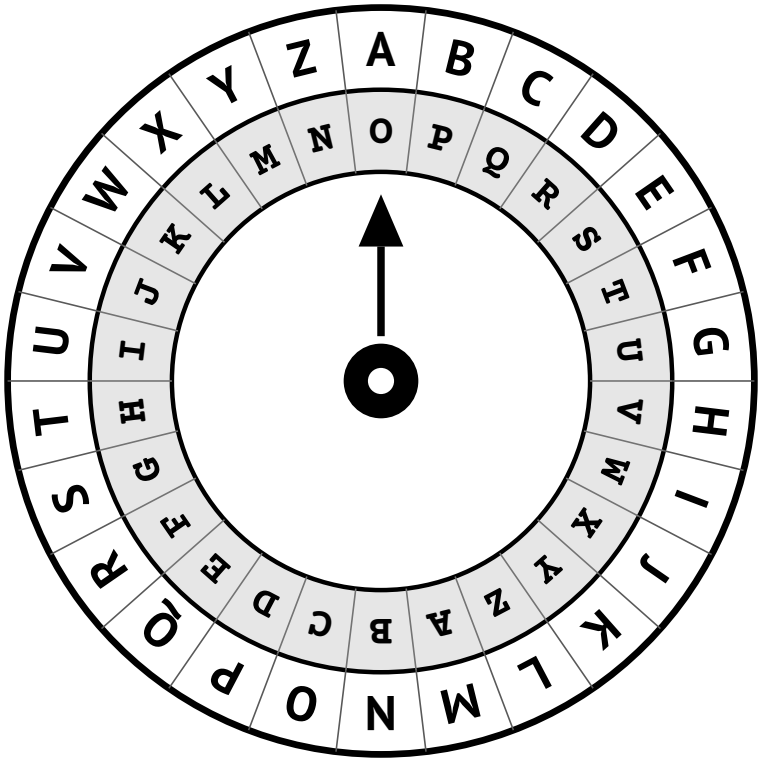
Sample pages

# Eine Notiz in Geheimschrift

●○○ LEICHT

Der Spiegel hält einen Zettel fest. In seiner Ecke ist ein Code-Rad gezeichnet.

Jeder Buchstabe der Notiz wurde um gleich viele Stellen im Alphabet verschoben. Das Rad ist auf diese Verschiebung eingestellt: Such jeden Buchstaben der Notiz auf dem INNEREN Ring und schreib den Buchstaben daneben auf dem ÄUSSEREN Ring auf.




| R | S | W | B | S | | N | W | T | T | S | F | | W | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | | ___ | ___ | ___ |

| R | W | S | | R | F | S | W |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ___ | ___ | ___ | | ___ | ___ | ___ | ___ |

Die Botschaft endet mit einem Zahlwort. Diese Zahl ist deine Antwort.

**Rädchen Quadrat (1C)**
Deine Antwort

Hängst du fest? Tipps auf den Seiten 81, 86, 90



Sample pages

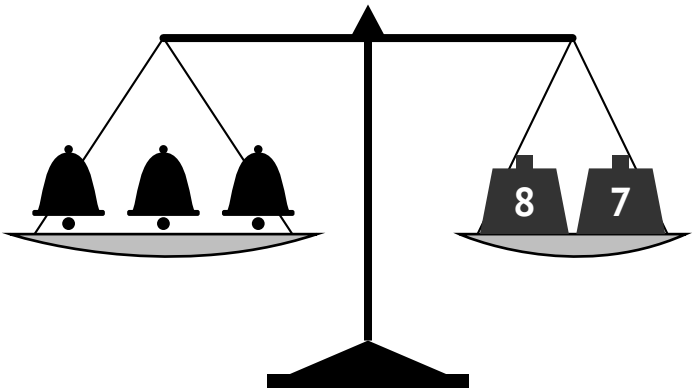
# Gewogen und gemessen

●○○ LEICHT

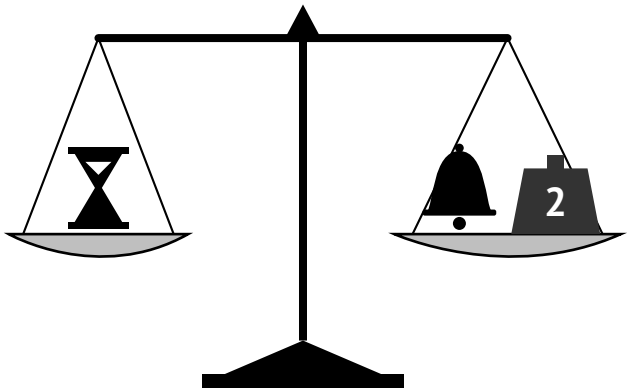
Die Fußmatte trägt eine Waage aus Messing und Zeichnungen, wie sie im Gleichgewicht war.

Jede Waage ist genau im Gleichgewicht. Die dunklen Gewichte wiegen so viel, wie ihre Zahl sagt. Jedes Bild wiegt eine ganze Zahl von 1 bis 9, und dasselbe Bild wiegt immer gleich viel.

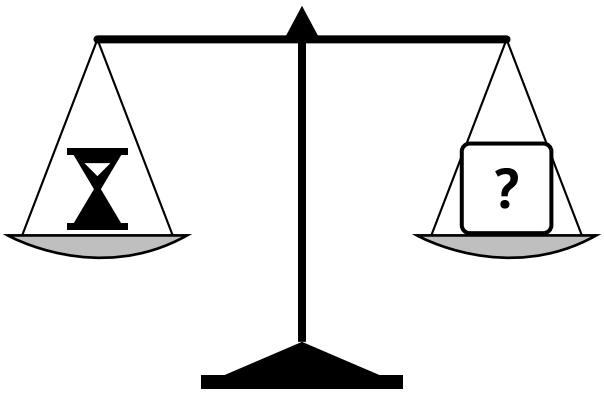
WAAGE 1




WAAGE 2




WIE SCHWER?




**Wie viel wiegt eine Sanduhr? Das ist deine Antwort.**

PLATZ ZUM RECHNEN

◆ **Rädchen Raute (1D)**
Deine Antwort

Hängst du fest? Tipps auf den Seiten 81, 86, 90



Sample pages

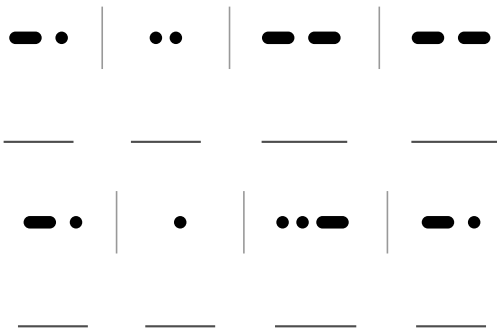
# Der Telegraf

●○○ LEICHT

Der Garderobenständer hält einen Papierstreifen fest, gelocht mit Punkten und Strichen.

Jede Gruppe aus Punkten und Strichen ist ein Buchstabe: Schlag ihn in der Tabelle nach und schreib ihn auf die Linie darunter. Jede Zeile der Botschaft ist ein Wort.

| | | | |
|---|---|---|---|
| A •– | H •••• | O ––– | V •••– |
| B –••• | I •• | P •––•  | W •–– |
| C –•–• | J •––– | Q ––•– | X –••– |
| D –•• | K –•– | R •–• | Y –•–– |
| E • | L •–•• | S ••• | Z ––•• |
| F ••–• | M –– | T – | |
| G ––• | N –• | U ••– | |



Die Botschaft endet mit einem Zahlwort. Diese Zahl ist deine Antwort.

PLATZ ZUM RECHNEN

★ **Rädchen Stern (1E)**
Deine Antwort

Hängst du fest? Tipps auf den Seiten 81, 86, 90



Sample pages