



Der Hausalarm (Teil II)

Ein Escape-Spiel für die ganze Familie

Ihr habt es geschafft, aus dem Hinterhaus des Flensburger Schifffahrtsmuseum zu entkommen ohne den Hausalarm auszulösen. Jetzt steht ihr im Innenhof. Doch von hier gibt es keinen Ausgang zur Straße. Um das Museum zu verlassen, müsst ihr einen Weg ins Hauptgebäude finden und von dort den Code fürs Ausgangstor knacken.

Das Escape-Spiel „Alleine im Museum: Der Hausalarm II“ des Flensburger Schifffahrtsmuseums nimmt euch mit auf eine spannende Mission. Eurer Ziel: Einen Weg aus dem Museum finden, ohne den Hausalarm auszulösen. Viel Glück dabei!



ab 14





Und so funktioniert's:

Anleitung

Das Prinzip ist einfach – die Rätsel hoffentlich nicht.

Bevor es los geht: Die Vorbereitung

- 1 Einige der Seiten dieser PDF müssen ausgedruckt werden, damit ihr das Escape-Rätsel lösen könnt. Dabei ist es wichtig, dass ihr die PDF-Seiten in ihrer tatsächlichen Größe ausdruckt. Ein Schwarz-Weiß-Ausdruck reicht. Folgende Seiten müssen ausgedruckt werden: 5, 9, 11 und 14.
- 2 Haltet Papier, farbige Stifte, Stecknadel und Schere bereit.

Lasst die Spiele beginnen: Der Spielablauf

Es gibt fünf Rätsel zu lösen, die alle einen 5-stelligen Zahlencode offenbaren. Zu jedem Rätsel gibt es einen Text. Lest euch diesen ganz genau durch, denn in ihm verbergen sich hilfreiche Hinweise – manchmal viele, manchmal nur wenige.

Scheut euch nicht, die ausgedruckten Seiten zu zerschneiden, zu bemalen oder sie auf eine andere Weise zu verändern, denn nur so könnt ihr den Code knacken.

Sollten euch die Ideen zum Lösen eines Rätsels ausgehen, findet ihr auf unserer Website bis zu sieben Hinweise pro Rätsel. Hier müsst ihr auch den Code eingeben (Bei der Eingabe muss Folgendes beachtet werden: Es müssen immer zwei * vor und nach den Zahlen stehen. Das Eingabeformat sieht also so aus ****XXXXX****). Ist er falsch, bekommt ihr eine zweite Chance. Ist er richtig, gehts zum nächsten Rätsel.

Wir wünschen euch ganz viel Spaß!

ÜBRIGENS: Das Spiel findet digital auf unserer Website statt. Die PDF dient nur als Übersicht und als Druckvorlage.

Hier geht's zum digitalen Spiel:

Einfach QR-Code scannen und los geht's!



Aufmerksam lesen!



Genau hinschauen!



Logisch denken!



Code entschlüsseln!



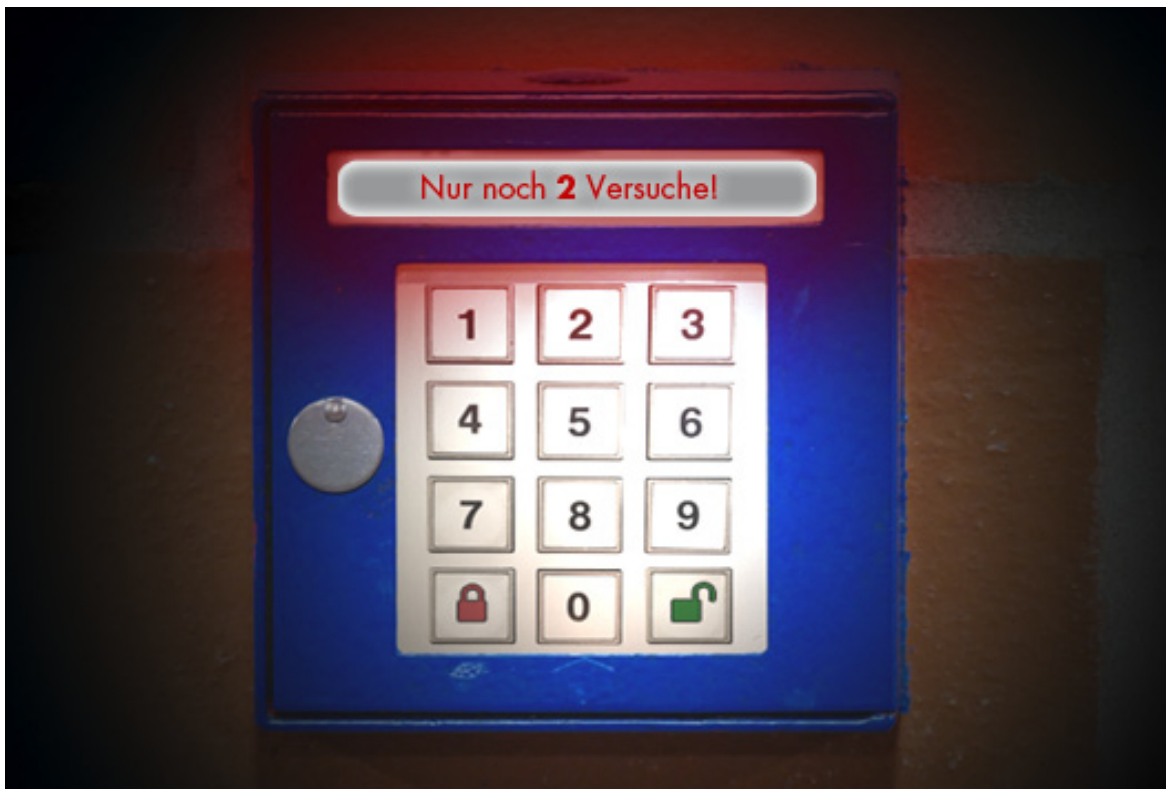
Mission Alarmanlage (Teil II)

Findet jetzt wirklich den Code in die Freiheit

Ihr seid eine Gruppe guter Freunde, die gemeinsam das Flensburger Schiffahrtsmuseum besucht hatten. Plötzlich ging das Licht aus, alle Türen waren verschlossen. Ihr hattet die Zeit vergessen und ward im Hinterhaus des Museums eingeschlossen worden. Nach fünf kniffligen Rätseln habt ihr es geschafft, das Haus zu verlassen ohne dabei den Hausalarm auszulösen.

Doch jetzt befindet ihr euch im Innenhof des Museums und seid dem Ausgang nur ein Stückchen näher gerückt.

Ihr müsst es irgendwie schaffen, ins Hauptgebäude zu gelangen und viel wichtiger: zum Ausgang! Aber natürlich ist auch die Tür zum Hauptgebäude mit einer Alarmanlage verschlossen. Fünf Zahlen bedarf es, um die Tür zu entriegeln. Nur welche? Der Code vom Hinterhaus funktioniert nicht. Ihr habt nur noch zwei Versuche!



Vielleicht hat sich ja auch hier jemand eine Eselsbrücke gebaut? Ihr findet unter dem rechten Blumentopf einen Zettel mit folgenden Notizen: **Alarmanlage Haus 1 Hof, Schifftechnik, Morsen.**

Das klingt schon mal vielversprechend. Ihr geht über den Hof. Als ihr euch der Technikhalle nähert, öffnet sich die Glastür automatisch.



Rätsel 6

Botschaften versenden

Ihr betretet die Halle. Große Maschinen recken sich bedrohlich in die **D**unkelheit. Zum Glück müsst **1**hr nicht tiefer in di**3** Halle vordringen. Gleich zu eurer linken findet ihr h**4**lb unter einem der Geräte einen Zettel mit Punkt- und Strichfolgen. **N**icht weit davon entfernt liegt ein Notizblock mit dem Morsecode. Glück geh**4**bt, der ist wohl noch vom Techniksonntag liegengeblieben. Der 1837 entw**1**ckelte Morsecode wurde 1848 verbessert und ist bi**5** heute gültig. Es handel**t** sich hierbei um einen Binärcode; das Signal ist **3**ntweder kurz oder lang. **5**o können Buchstaben, Ziffern und Zeichen mechan**isch** oder optisch übertragen werden. P**3**r Kabel sendete der elektr**1**sche Telegraf den Morsecode erstmalig 1843 (Drahttelegrafie). Im Mai 1897 realisierte dann Marconi seine sensationelle Idee, elektromagnetische Wellen als Nachrichtenträger einzusetzen; das bedeu**t**ete drahtlose Funktelegrafie! Dies**3** wurde über die nächsten Jahrzehnte stetig weiterentwickelt und bekam auch deutsche Konkurrenz (Telefunken): Weitere Reichweiten**n** und besserer Empfang waren die **D**evis**e**. Natürlich war diese Erfindung für die Seefahrt bahnbrechend.



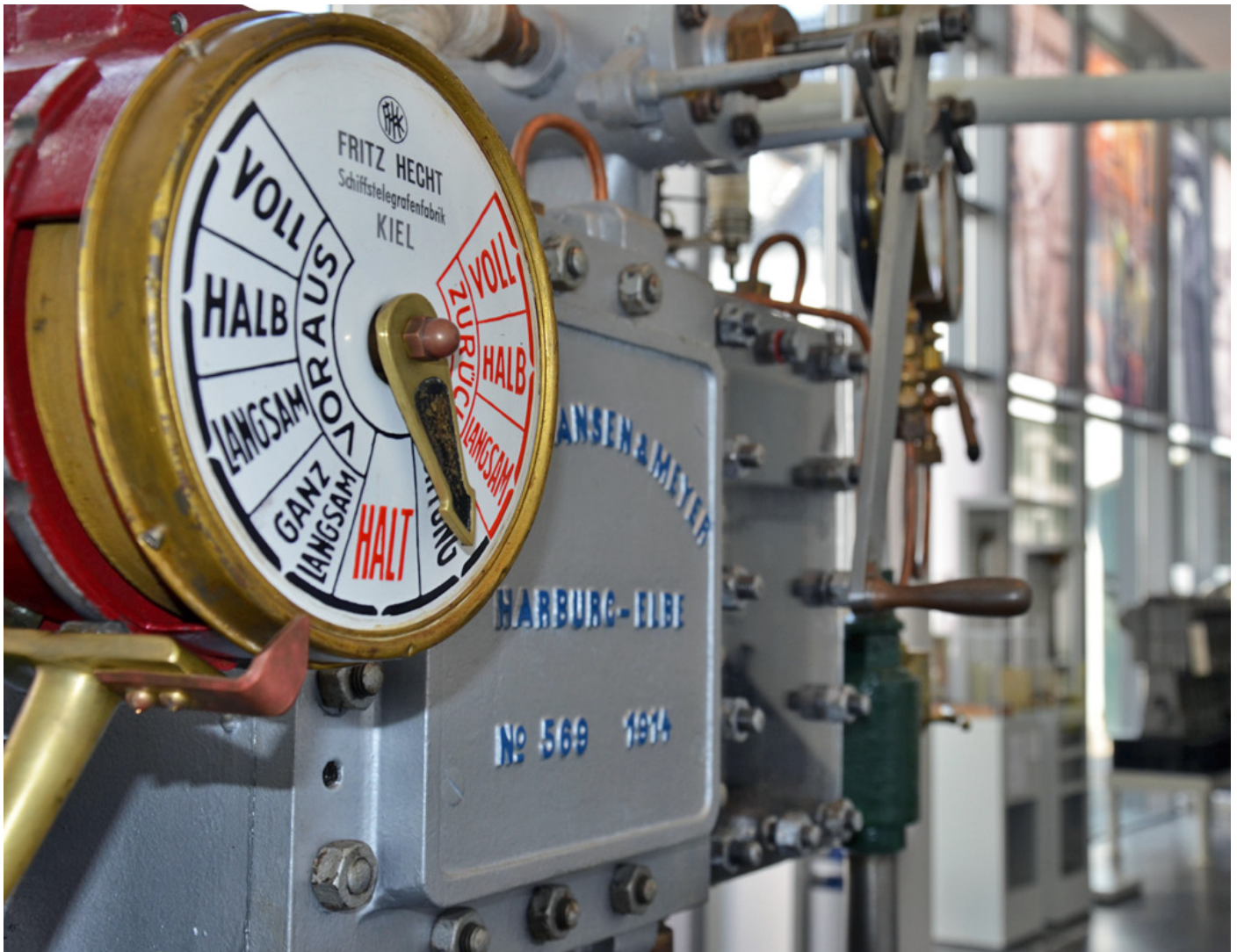
Blick in die Ausstellung SCHIFFSTECHNIK





Detailansicht

Unter diesem Schiffstelegraphen habt ihr einen Zettel mit folgenden Punkt- und Strichfolgen gefunden.



--- •• - - - • •• - _____

••• - - - - • - • • - ••• - _____

--- •• •• - • - • •• - • - - •• - - - _____

- • - •• - • - • - ••• • • - ••• _____



Das vergessene Notizbuch

Glücklicherweise hat die Technikcrew am Techniksonntag vergessen, ihr Notizbuch wieder wegzupacken. Das ist eure Rettung!

Guten Mutes macht ihr euch an die Arbeit und versucht das Rätsel zu knacken.



Lösungscode entschlüsselt?

Einfach QR-Code mit dem Handy scannen und den Code eingeben.





Tür geöffnet und jetzt?

Es winken weitere Rätsel

Mit der neuen Zahlenfolge ausgestattet, versucht ihr euch an der Alarmanlage zum Haupthaus. Ihr seid schon so weit gekommen, wie ärgerlich wäre es, wenn jetzt doch die Polizei käme? Mit einer zitternden Hand tippt ihr die fünf Zahlen ein.

Aber ihr sorgt euch umsonst: Es ertönt ein leises Klicken. Die Tür geht auf!

Ihr steht im Foyer des Museums, zu eurer rechten stehen die Tische des Cafés. Festen Schrittes geht ihr auf den Tresen der Kasse zu. Von hier aus wird doch bestimmt die Alarmanlage bedient.



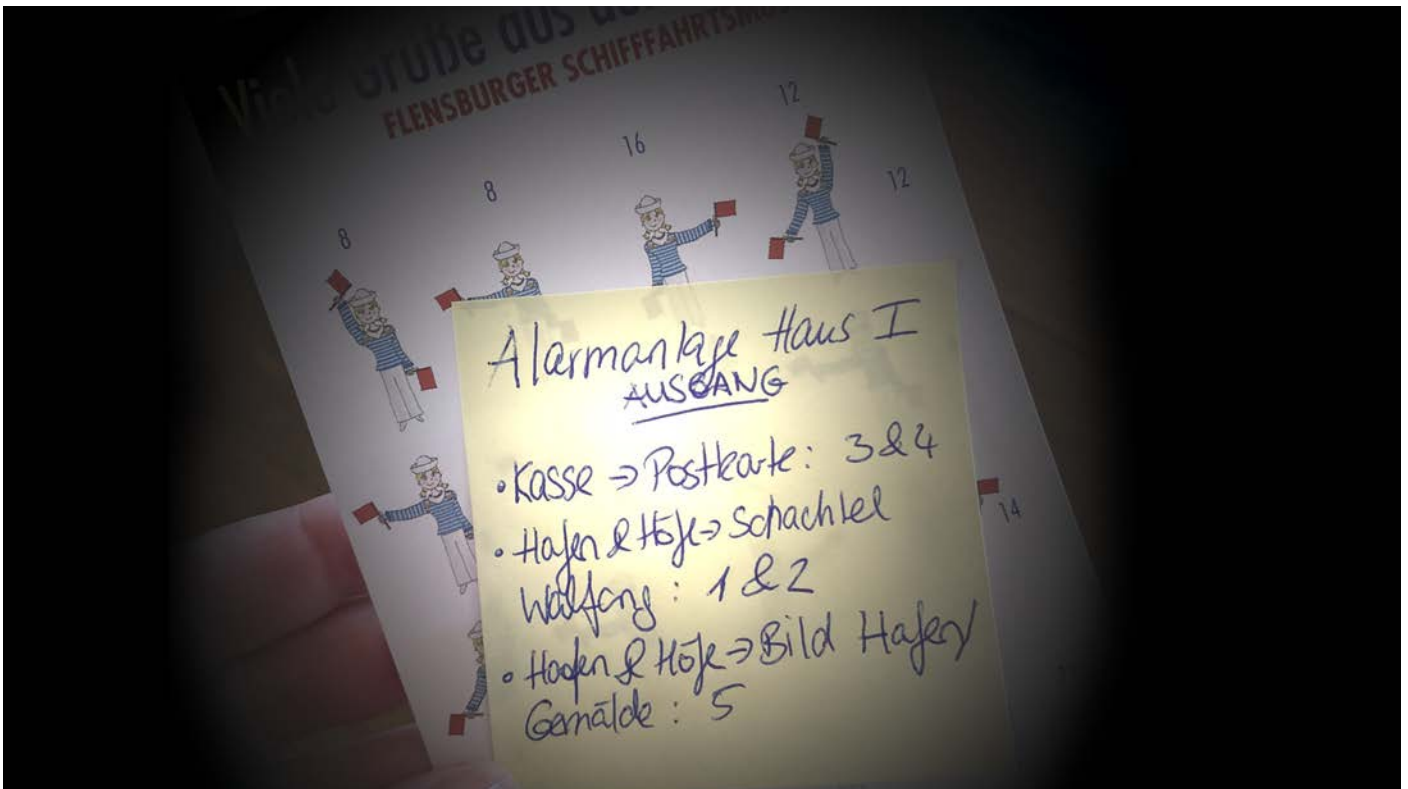
Bereits geschult findet ihr schnell eine Postkarte auf der ein Notizzettel klebt. Euch wird sofort klar, dass ihr drei weitere Rätsel lösen müsst, bevor ihr endlich den Code für die hoffentlich letzte Alarmanlage entschlüsselt habt.



Rätsel 7

Flagge zeigen

Ihr nehmt den Zettel ab und schaut euch die Postkarte an. Hier handelt es sich scheinbar um das 1792 entwickelte Winkeralphabet. Diese Art der Kommunikation gehört zur optischen Telegrafie und ist der direkte Vorgänger der elektrischen Telegrafie unter Morse. Mit dem Winkeralphabet können komplexe Inhalte über eine gewisse Distanz übertragen werden, nämlich der Sichtweite. **J**3 nachdem in welchem Winkel die Arme stehen, wird **3** in bestimmter Buchst**4**be oder eine Zahl signalisiert. Das Winkeralphabet wird heute noch in der Seefahrt von einigen Ländern g**3**nutzt, hauptsächlich allerdings **5** bei der Marine. Der große Vorteil ist, dass es nicht abgehört werden kann. Auch in unserem Alltag ist das Winkeralphabet vertreten – **1** im Friedenssymbol der Atomabrustungsbewegung (☺). Es zeigt die Buchstaben N(uclear) und D(isarmen**t**). **3**1ne s**3**hr berühmte Nachricht, die via optischer Telegrafie übermittelt worden ist, war die von Admiral Nelson kurz vor Beginn der Schl**4**cht von Trafalga. Er ließ verlauten: „England erwartet, dass jeder Mann seine Pflicht tun wird“.



Blick auf die POSTKARTE





Detailansicht der Postkarte

Auf dieser Postkarte klebte der Hinweiszettel. Bevor es zum nächsten Hinweis geht, müsst ihr erst einmal dieses Rätsel lösen.

Viele Grüße aus dem FLENSBURGER SCHIFFFAHRTSMUSEUM

8	8	16	12	
				12
				6
				14
				??



Lösungscod~~e~~ entschlüsselt?

Einfach QR-Code mit dem Handy scannen und den Code eingeben.

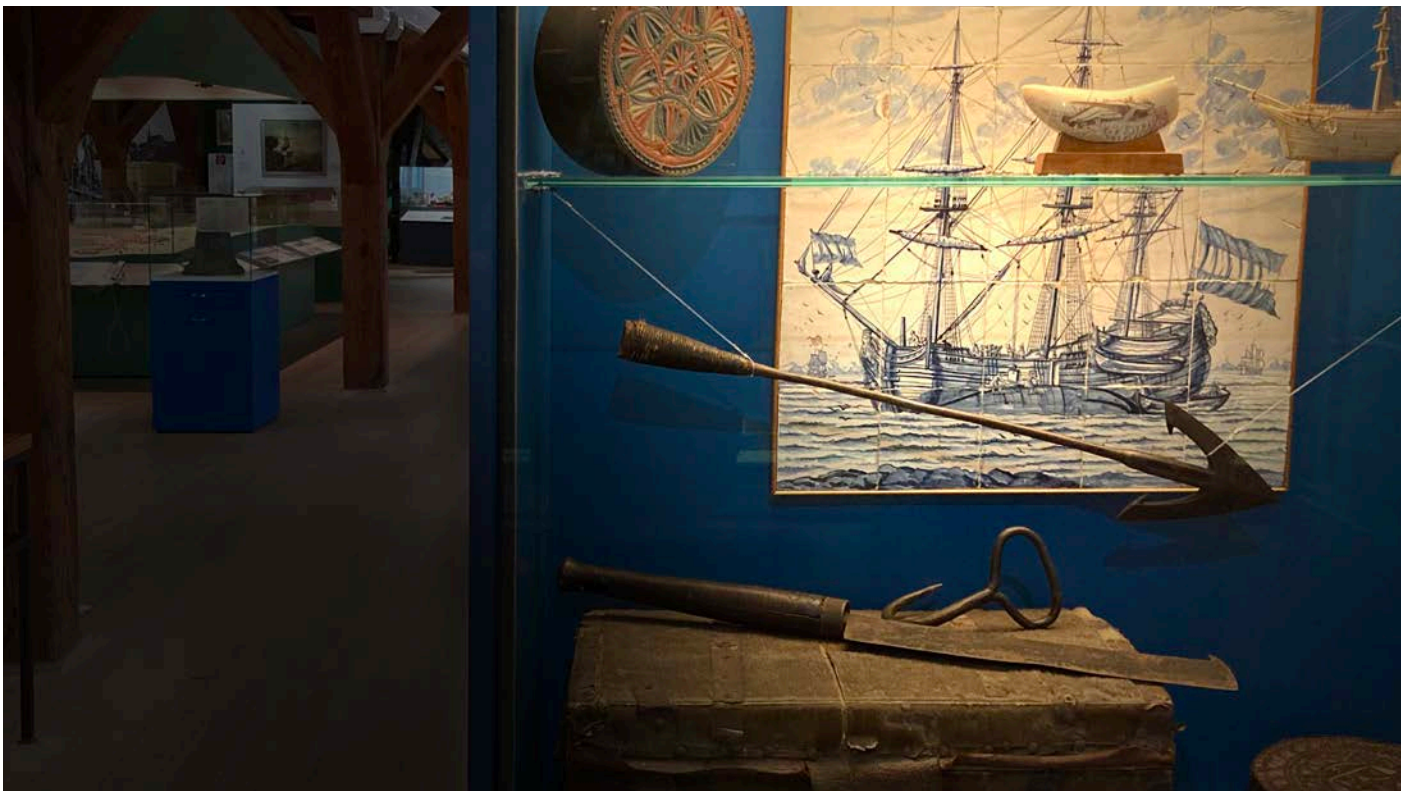




Rätsel 8

Eine alte Schachtel

Ihr merkt euch **di3** Zahlenfolge und notiert sie auf einem Zettel. Dann stieft **1**hr die **Treppe** hoch in die Abteilung HAFEN & HÖFE. Links um die Ecke findet **1**hr eine Vitrine zum Thema Walfang. Flen**5**burger Schiffe fuhren von 1722-1863 nach Grönland und Spitzbergen, um Wale und Robben zu jagen. D**1**e Reise war lang und bestand neben kurzen aktiven Phasen **meist** aus vielen Wartezeiten. Zum Zeitvertreib wurde gerne geschnitzt. Es entstanden handwerkliche Kunstwerke: ob kleine Schachteln, Besteck oder Dekoartikel. Neben Holz nutzten die Walfänger noch einen weiteren **Rohstoff**: die **Zähne** von Pottwalen. Diese verzierten sie mit verschiedene Motiven – **meist** dramatisch gestalteten Jagdszenen auf See, aber auch Hafenszenen, **5**schiffen und Meerjungfrauen. Diese Ritz- oder Gravurtechnik wird Scrimshaw genannt. Der Begriff leitet sich möglicherweise von *Scrimshank* ab, was in d**3**r Seemannssprache für einen Drückeberger steht. Die Arbeiten waren schöne Souvenirs für die Zuhausegebliebenen und zeugten von den erlebten Abenteuern. John F. Kennedy gehörte zu den bekanntesten Scrimshaw-Sammlern.



Blick in die Ausstellung HAFEN & HÖFE





Detailansicht des Gemäldes

Ihr schaut euch das Gemälde ganz genau an. Es wurde von einem unbekanntem Maler im 19. Jahrhundert mit Öl auf Leinwand gemalt.

Neben neun Personen und ein paar Tieren gibt es viele verschiedene Details zu entdecken. Oder?



Lösungscod^e entschlüsselt?

Einfach QR-Code mit dem Handy scannen und den Code eingeben.



Rätsel 10

Endlich raus?!

Es ist soweit! Ihr habt alle Zahlen zusammen, um den Hausalarm zu deaktivieren. Ihr seid so weit gekommen. Aufgeben ist keine Option mehr!

Entschlossen begeben ihr euch zur Ausgangstür. Wie lautet der Code?



Lösungscod~~e~~ entschlüsselt?

Einfach QR-Code mit dem Handy scannen und den Code eingeben.

