Einhorn-Escape-Room

6–10 Jahre · ca. 60 Minuten · 1–6 Kinder

So wird gespielt

1. Alle Seiten auf A4 drucken. Die letzten zwei Seiten sind die Lösungen — die behalten die Erwachsenen.
2. Die Rätsel in beliebiger Reihenfolge lösen, allein oder im Team. Die meisten verraten ein Geheimwort.
3. Mit Bleistift arbeiten: Manche Rätsel brauchen ein paar Versuche.
4. Jede Lösung auf den Lösungsseiten prüfen — oder die Geheimwörter als Hinweise für eine Schatzsuche verstecken.

1. Bilder-Sudoku
2. Zahlen-Sudoku
3. Zahlensuche
4. Folge den Pfeilen
5. Wörter-Labyrinth
6. Bilder-Code
7. Bilder-Geheimschrift
8. Handy-Code
9. Quadrat-Code
10. Zahlen-Code





1. Bilder-Sudoku

Jedes Bild einmal in jeder Reihe, jeder Spalte und jedem dicken Kasten. Male die fehlenden Bilder.



2. Zahlen-Sudoku

Schreibe 1 bis 6 so, dass jede Reihe, jede Spalte und jeder dicke Kasten jede Zahl einmal hat.

			3		4
		5	1	2	
			2		3
4	2				
	5				2
		6	4		5



3. Zahlensuche

Finde alle 8 Zahlen im Gitter — waagerecht oder senkrecht — und hake sie ab.

4	7	5	6	2	6	3	2	9
9	5	4	8	9	0	1	0	9
9	0	3	2	7	5	0	1	2
6	7	2	1	7	4	9	6	1
6	2	4	7	8	6	2	1	1
4	6	6	8	9	5	4	3	3
0	3	9	5	1	7	1	4	9
4	7	3	5	4	6	8	9	8
3	6	0	3	0	9	6	1	2

- ☐ 1398
- ☐ 1785
- ☐ 2016
- ☐ 2418
- ☐ 2750
- ☐ 3246
- ☐ 3491
- ☐ 3603



4. Folge den Pfeilen

Beginne im grünen Kästchen. Schreib den Buchstaben auf, folge dem Pfeil und mach weiter bis zum Stern.

D ↓	G →	T →	N ★	L →	L ↓
E →	I ↓	O →	R ↑	A ←	B ↓
W →	N →	H ↑	K ↓	U ↑	C ↓
J ↑	L ↓	G ←	N ←	O ↑	D ↓
G ↑	Z ↓	M ↓	F ↓	C →	S ↓
U ↑	I ↑	T ←	W ↑	V →	A ←



5. Wörter-Labyrinth

Beginne im grünen Kästchen. Geh nach oben, unten, links oder rechts — nie schräg.
Der richtige Weg ergibt zwei Wörter.

F	E	E	K	N	E	S
D	M	G	R	O	C	T
D	L	G	L	S	J	A
Y	Z	E	B	O	W	Y
F	K	S	I	U	O	C
N	J	T	L	J	G	F
N	H	O	O	D	L	G





6. Bilder-Code

Schreib zu jedem Bild sein Wort, ein Buchstabe pro Kästchen. Die farbigen Kästchen ergeben den Code.













7. Bilder-Geheimschrift

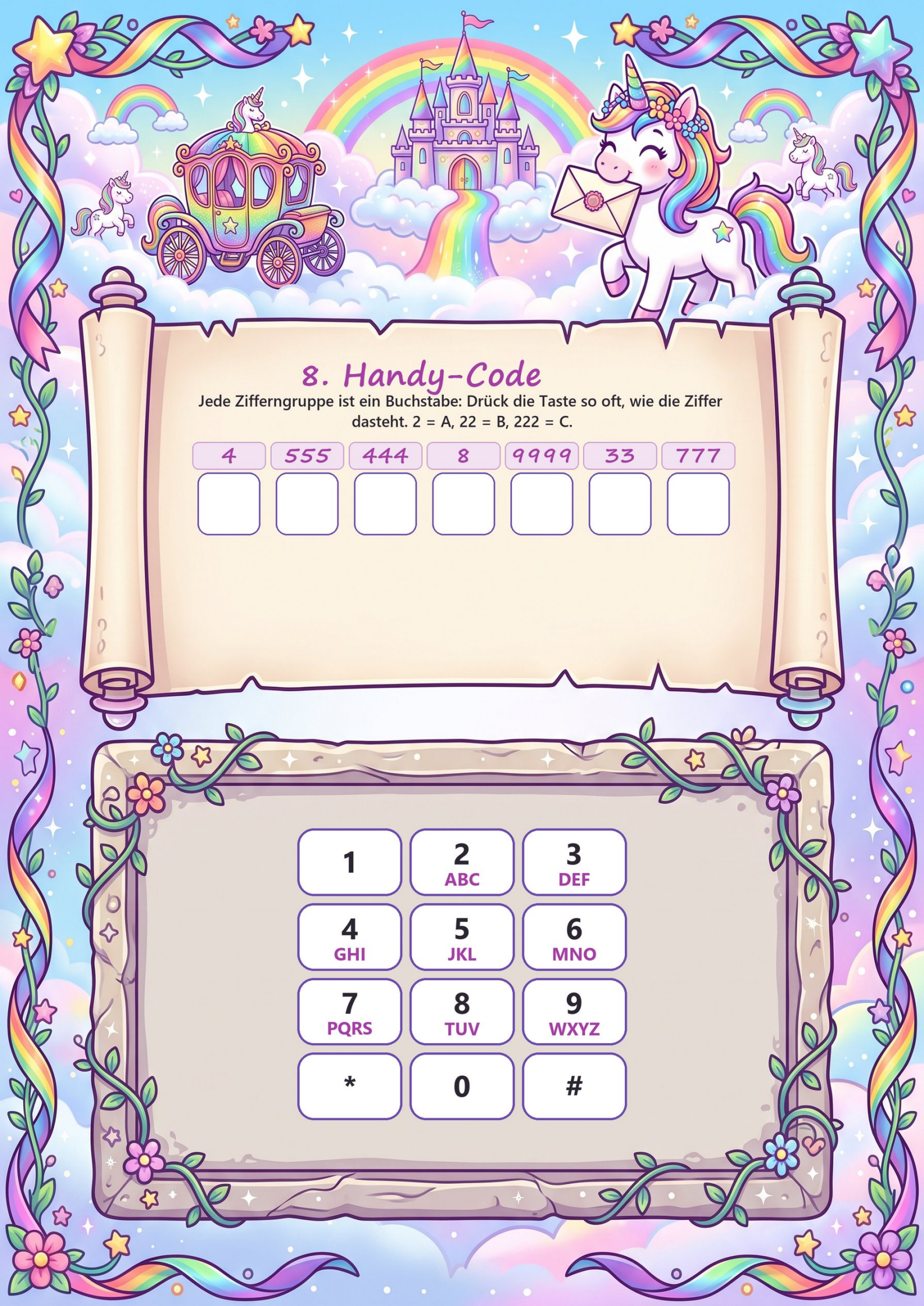
Jedes Bild steht für einen Buchstaben — schau im Schlüssel unten nach und schreib das Wort.







= E	= Q	= V	= A
= Y	= P	= L	= W
= O	= B	= K	= I



8. Handy-Code

Jede Zifferngruppe ist ein Buchstabe: Drück die Taste so oft, wie die Ziffer dasteht. 2 = A, 22 = B, 222 = C.

4	555	444	8	9999	33	777

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ
*	0	#



9. Quadrat-Code

Jedes Zahlenpaar ist ein Buchstabe: erst die Reihe, dann die Spalte. 11 = A, 12 = B.

43	13	23	31	34	43	43

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z



10. Zahlen-Code

Jede Zahl ist ein Buchstabe: A = 1, B = 2 ... Z = 26.

26	1	21	2	5	18

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Lösungen

Für Erwachsene — nicht den Spielern zeigen!

1. Bilder-Sudoku

1. Bilder-Sudoku

Jedes Bild einmal in jeder Reihe, jeder Spalte und jedem dicken Kasten. Male die fehlenden Bilder.



2. Zahlen-Sudoku

2. Zahlen-Sudoku

Schreibe 1 bis 6 so, dass jede Reihe, jede Spalte und jeder dicke Kasten jede Zahl einmal hat.

6	1	2	3	5	4
3	4	5	1	2	6
5	6	1	2	4	3
4	2	3	5	6	1
1	5	4	6	3	2
2	3	6	4	1	5

3. Zahlensuche

3. Zahlensuche

Finde alle 8 Zahlen im Gitter — waagerecht oder senkrecht — und hake sie ab.

4	7	5	6	2	6	3	2	9
9	5	4	8	9	0	1	0	9
9	0	3	2	7	5	0	1	2
6	7	2	1	7	4	9	6	1
6	2	4	7	8	6	2	1	1
4	6	6	8	9	5	4	3	3
0	3	9	5	1	7	1	4	9
4	7	3	5	4	6	8	9	8
3	6	0	3	0	9	6	1	2

- ☐ 1398
- ☐ 1785
- ☐ 2016
- ☐ 2418
- ☐ 2750
- ☐ 3246
- ☐ 3491
- ☐ 3603

4. Folge den Pfeilen — EINHORN

4. Folge den Pfeilen

Beginne im grünen Kästchen. Schreib den Buchstaben auf, folge dem Pfeil und mach weiter bis zum Stern.

D ↓	G →	T →	N ★	L →	L ↓
E →	I ↓	O →	R ↑	A ←	B ↓
W →	N →	H ↑	K ↓	U ↑	C ↓
J ↑	L ↓	G ←	N ←	O ↑	D ↓
G ↑	Z ↓	M ↓	F ↓	C →	S ↓
U ↑	I ↑	T ←	W ↑	V →	A ←

E I N H O R N

5. Wörter-Labyrinth — FEE + KRONE

5. Wörter-Labyrinth

Beginne im grünen Kästchen. Geh nach oben, unten, links oder rechts — nie schräg. Der richtige Weg ergibt zwei Wörter.

F	E	E	K	N	E	S
D	M	G	R	O	C	T
D	L	G	L	S	J	A
Y	Z	E	B	O	W	Y
F	K	S	I	U	O	C
N	J	T	L	J	G	F
N	H	O	O	D	L	G

F E E K R O N E

6. Bilder-Code — SCHATZ

6. Bilder-Code

Schreib zu jedem Bild sein Wort, ein Buchstabe pro Kästchen. Die farbigen Kästchen ergeben den Code.



S C H L O S S

S C H M E T T E R L I N G

K U T S C H E

Z A U B E R S T A B

S T E R N

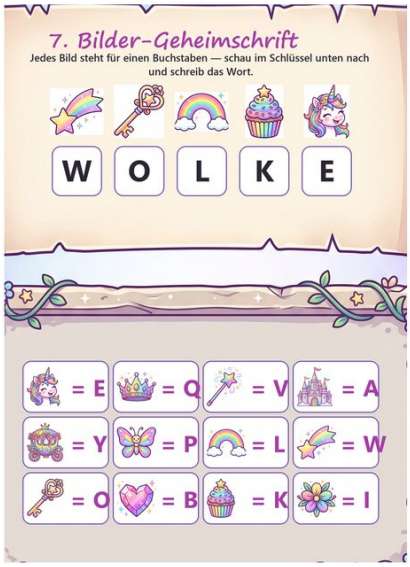
H E R Z

S C H A T Z

Lösungen

Für Erwachsene — nicht den Spielern zeigen!

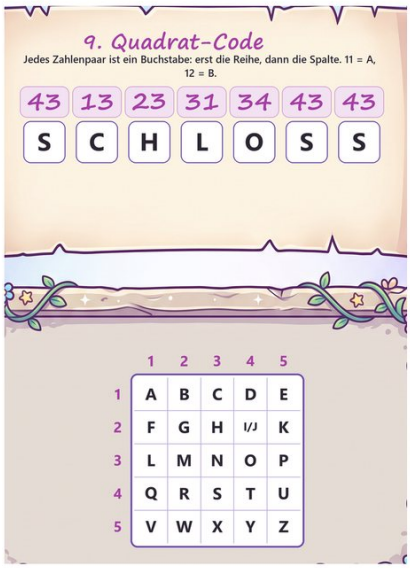
7. Bilder-Geheimschrift — WOLKE



8. Handy-Code — GLITZER



9. Quadrat-Code — SCHLOSS



10. Zahlen-Code — ZAUBER

