



DB Escape Game

Inhalt

1

Was ist das DB Escape Game?

2

Allgemeine Informationen

3

Rahmenbedingungen des Spiels

4

Tipps & Empfehlungen

5

Mitzubringendes Material

6

Technische Daten

7

Die Story des Escape Games

8

Impressionen

9

Anhang: Beispiel Terminliste

Was ist das DB Escape Game?

- Ein Escape Game ist ein **Gruppenspiel**, bei dem die Teilnehmer in einen Raum eingesperrt werden. Ziel ist es, sich innerhalb einer vorgegebenen Zeit **durch das Lösen unterschiedlichster Rätsel** zu befreien. Im Raum selbst befinden sich einige Gegenstände sowie versteckte Hinweise, die dabei helfen der Lösung auf die Spur zu kommen.
- Das **DB Escape Game** ist ein **auf dem DB Navigator basierendes Escape Game**, bei dem Teamwork und Spaß im Vordergrund stehen. In **Gruppen von 4-6 Personen** versuchen die Teilnehmer das Geheimnis um Prof. Dr. Zweisteins Verschwinden zu lösen. Dabei kommen sie Rätsel um Rätsel der Lösung näher. Doch auch die Zeit spielt eine wichtige Rolle. Denn nur wer es schafft **innerhalb von 33 Minuten** alle Rätsel in der vorgegebenen Reihenfolge zu lösen, gewinnt das Spiel.



Allgemeine Informationen

- Im Paket **inbegriffen** ist **Personal (MA von Muvi)**, das sich sowohl um den **Aufbau** als auch um die **technische und organisatorische Durchführung des Spiels** kümmert. Hier sind die Pausenzeiten des Muvi-Personals einzuhalten (2x30min bei 8h Einsatzzeit). Kommen die Spieler mit einem Rätsel nicht weiter, helfen die Mitarbeiter von Muvi den Teilnehmern mit kleinen Tipps der Lösung auf die Sprünge zu kommen.
- Für den Aufbau muss eine zusätzliche **Aufbauzeit von 6 Stunden** mitgerechnet werden.
- Die **Rekrutierung der Teilnehmer, das Anmeldemanagement** und die **zeitliche Planung der einzelnen Spielslots** liegt in **Verantwortung des Buchenden**. Erfolgt die Rekrutierung erst vor Ort, empfehlen wir den ersten Spielslot erst ca. 1 Stunde nach Veranstaltungsbeginn durchzuführen. So bleibt ausreichend Zeit, um genug Teilnehmer für den ersten Slot zu gewinnen.
- Ebenso sollten für einen reibungslosen Ablauf **1-2 Mitarbeiter** eingeplant werden, die für das **Teilnehmermanagement** zuständig sind.
- **Optional** kann bei der Buchung des Spiels eine **Hostess**, die sich um das Teilnehmermanagement kümmert, **über den Rahmenvertragspartner Muvi** hinzu gebucht werden.
- Die **Einführung** ins Spiel wird **über eine Tonaufnahme eingespielt**. Damit ist gewährleistet, dass jeder Spieler die gleichen Infos zum Spielstart erhält.
- Wir empfehlen **nach dem Spiel kleine (Trost-) Preise** (Give Aways) auszuteilen.



Rahmenbedingungen des Spiels

- Je Spiel können **4 - 6 Personen** teilnehmen
- Jedes Spiel **dauert 33 Minuten**
- Gespielt werden kann **ab 4 Personen**.
- Grundsätzlich eignet sich das Spiel **für alle Altersgruppen**. Es wird empfohlen, dass sehr junge Kinder von ihren Eltern begleitet am Spiel teilnehmen.
- Zwischen den Spielen findet eine kurze Umbaupause statt, für die zusätzliche Zeit einzuplanen ist. Für Spielzeit und Umbauzeit sind daher **je Spielslot insgesamt mind. 45 Minuten einzuplanen**.
- Um am Tag selbst keine Zeit zu verlieren, sollten die Zeiten der einzelnen **Spielslots bereits vor der Veranstaltung terminiert** werden. Am Tag der Veranstaltung müssen dann nur noch die vergebenen Plätze ausgekreuzt werden.
- Werden die **Termine erst auf der Veranstaltung selbst vergeben**, sollte der **erste Spielslot erst ca. 1 Stunde nach Veranstaltungsbeginn** starten. So bleibt ausreichend Zeit, um genügend Spieler für den ersten Spielslot zu gewinnen.
- **Während** der genannten **Pausenzeiten** des Muvi-Personals kann **kein Spiel** stattfinden.



Tipps & Empfehlungen

- Zur **Erinnerung an den Spieltermin/Uhrzeit** kann den Teilnehmern nach Vergabe des **Termins ein Armbändchen oder Kärtchen**, auf dem die Anfangszeit des reservierten Spielslots notiert wird, ausgeteilt werden. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass angemeldete Teilnehmer zu ihrem Termin zurück an den Stand kommen.
- **Gewinner, aber auch Verlierer**, freuen sich im Nachgang zum Spiel über **kleine (Trost-) Preise**. Je nach vorhandenem Budget eignen sich kleine **Goodie Bags, Gutscheine oder einzelne Streuartikel**.

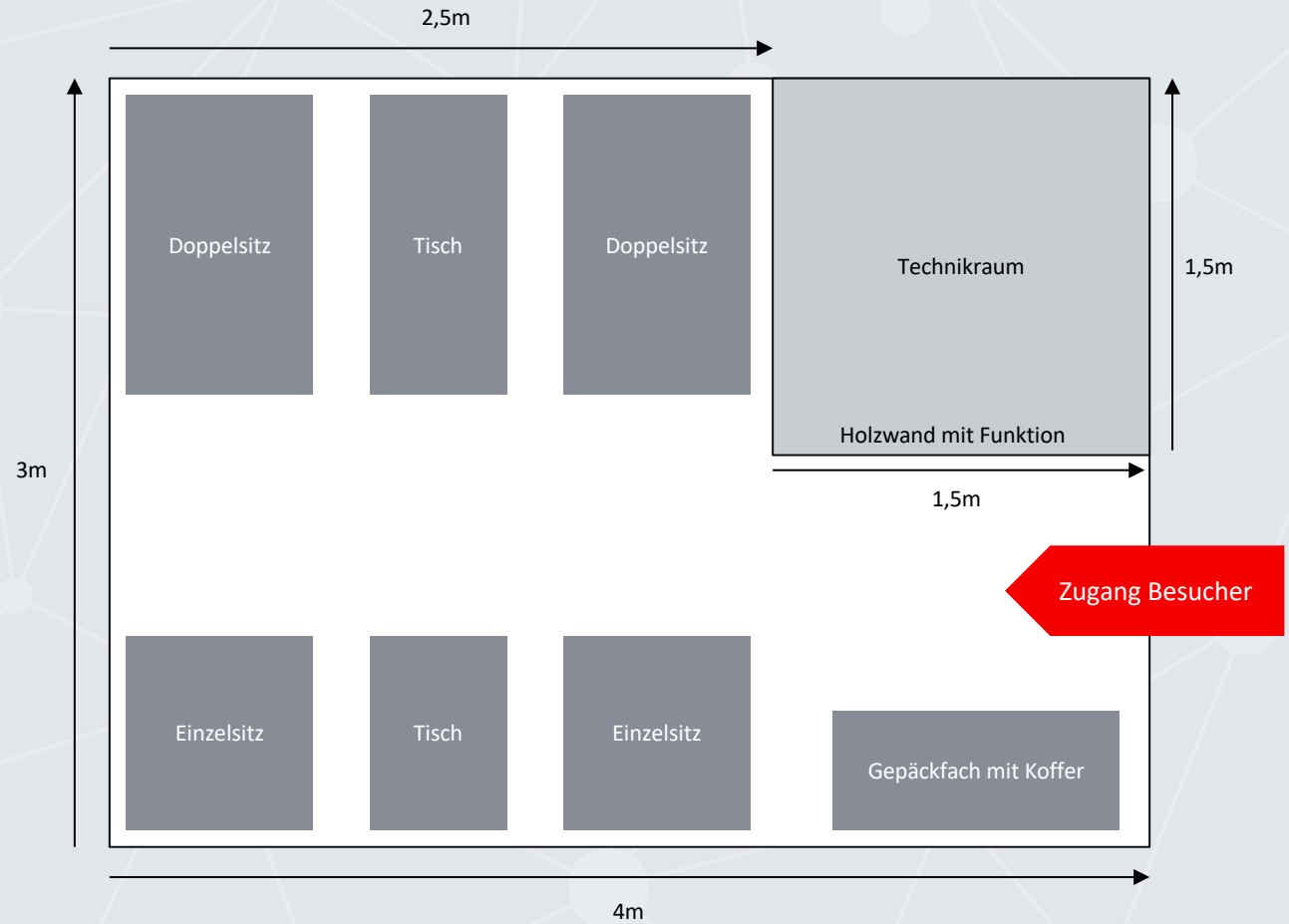
Mitzubringendes Material

- **Ausgedruckte Terminlisten** zum Auskreuzen vergebener Plätze (Beispiel im Anhang)
- **Armbändchen, Kärtchen oder anderes Format** zur Erinnerung der Teilnehmer an den Termin/Uhrzeit (Vorlaufzeiten für Produktion und ggf. Versand einplanen)
- **Stifte** für das Auskreuzen vergebener Plätze, das Beschriften von Terminerinnerungskärtchen o.a.
- **Preise/Give-Aways**, die nach dem Spiel an die Spielteilnehmer verteilt werden (Vorlaufzeiten für Produktion und Versand einplanen)



Technische Daten

- Maße Escape Game:
B 4m x T 3m x H 2,5m
- Stromanschluss:
230Volt/ 10Amp
- Aufbauzeit:
6 Std.
- Abbauzeit:
4 Std.



Die Story des Escape Games

**Professor Zweistein ist spurlos verschwunden!
Die Mission ist es, ihn zu finden!**

Zuletzt wurde er in diesem Zugabteil gesehen, wie immer in seine Arbeit vertieft. In letzter Zeit soll er an einem geheimen Projekt gearbeitet haben. Der Professor ist bekannt dafür, dass seine Forschungsarbeiten sehr riskant sind. Anscheinend ist etwas Unerwartetes passiert.

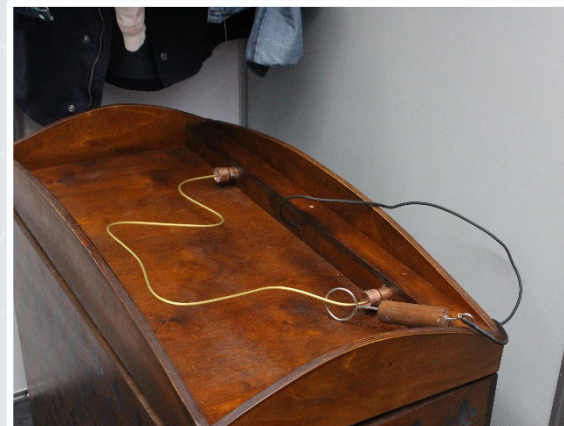
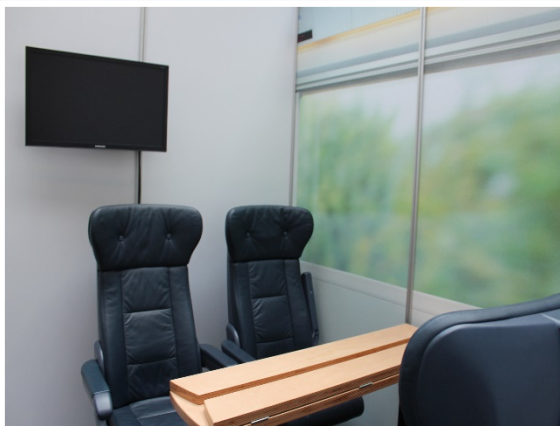
Schaffen die Spieler es herauszufinden was mit Professor Zweistein geschehen ist? Er notiert alles Wichtige in seinem Tagebuch. Die Spieler sollten das Zugabteil genau anschauen, überall könnten Hinweise versteckt sein. Schritt für Schritt kommen die Spieler der Lösung näher, indem alle Rätsel in der richtigen Reihenfolge gelöst werden.

Eines müssen die Spieler wissen: Alles gründlich unter die Lupe zu nehmen. Aber bitte nichts gewaltsam öffnen oder Dinge auseinander bauen. Auch Kameras und Mikrofone führen nicht zur Lösung. Jeder Code oder Schlüssel, der gefunden wird, kommt nur einmal zum Einsatz.

Falls die Spieler nicht weiterkommen –nicht verzweifeln! Die Spielleiter werden ein Auge auf die Spieler haben und mit Hinweisen unterstützen. Aber vielleicht wird die Hilfe gar nicht gebraucht.

Die Spieler haben genau 33 Minuten Zeit, um das Rätsel zu lösen. Warum 33 Minuten? Das findet man im Spiel heraus.

Impressionen



Anhang: Beispiel Terminliste

Messe XY	
Veranstaltungsbeginn: 10 Uhr	
Spielstart: 11 Uhr / Spielende: 19 Uhr	
DB Escape Game	
Start des Spiels	Anzahl Teilnehmer (vergebene Plätze auskreuzen)
11:00 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
11:45 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
12:30 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13:15 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pause	
14:30 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
15:15 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
16:00 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
16:45 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pause	
17:30 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
18:15 Uhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>