

Gareth Moore

**ESCAPE ROOM**

**DIE SCHULE DER GEHEIMAGENTEN**



Gareth Moore

# ESCAPE ROOM

DIE SCHULE DER  
GEHEIMAGENTEN

8  
Fälle  
mit über  
60  
Rätseln

Anaconda

Titel der britischen Originalausgabe »The Undercover Agent  
Puzzle Book. An Interactive Puzzle Book«  
Copyright © Michael O'Mara Books Limited 2022  
Rätsel, Hinweise und Lösungen © Dr Gareth Moore 2022  
Enthält Abbildungen von Shutterstock und Adobe Stock



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische  
Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© dieser Ausgabe 2023 by Anaconda Verlag, einem Unternehmen  
der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,  
Neumarkter Straße 28, 81673 München  
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotiv: Shutterstock/rogistok (Spion),  
Tribalium (Symbole), Rabbit\_Photo (Kreis)

Umschlaggestaltung: Druckfrei. Dagmar Herrmann, Bad Honnef

Übersetzung: Jochen Veit

Satz und Layout: Uhl + Massopust, Aalen

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-7306-1257-6

[www.anacondaverlag.de](http://www.anacondaverlag.de)

# INHALT

Einleitung . . . . .	6
<b>1. FALL</b> Probleme am Polarkreis . . . . .	8
<b>2. FALL</b> Im Logik-Labor . . . . .	28
<b>3. FALL</b> Der Blackout . . . . .	48
<b>4. FALL</b> Space Race . . . . .	68
<b>5. FALL</b> Im Darknet . . . . .	88
<b>6. FALL</b> Wirtschaftsspionage . . . . .	108
<b>7. FALL</b> Die Blaupausen . . . . .	128
<b>8. FALL</b> Technologieterror . . . . .	148
Tipps . . . . .	168
Lösungen . . . . .	185

# EINLEITUNG

Willkommen zur *Schule der Geheimagenten*! Ihr Weg zum Top-Agenten umfasst acht herausfordernde Szenarien bzw. Fälle im Escape-Room-Stil.

Jeder dieser acht Fälle ist in acht verschiedene Herausforderungen unterteilt, es kommen insgesamt also 64 auf Sie zu. Der Schwierigkeitsgrad variiert von Rätsel zu Rätsel, aber im Durchschnitt steigt er, je näher Sie dem Status des Eliteagenten kommen. Also sollten Sie mit dem ersten Fall anfangen und die Fälle der Reihe nach durchspielen.

## **Escape Room?**

In Escape Rooms muss man in der Regel seinen Verstand und sein Urteilsvermögen nutzen, um herauszufinden, was genau getan werden muss, um ein bestimmtes Rätsel zu lösen. Und genau so funktioniert auch dieses Buch. Bis auf wenige Ausnahmen bekommen Sie keine Anleitung für das Rätsel, sondern müssen selbst herausfinden, was zu tun ist. Häufig ist das der eigentliche Clou des Rätsels, das sich dann oft – aber nicht immer! – ganz einfach lösen lässt. Sie müssen nur erst einmal verstehen, was zu tun ist.

Fast alle Rätsel in diesem Buch haben eine vierstellige Zahl zur Lösung; wenn also zum Beispiel vier von irgendetwas auf der Seite zu sehen sind, könnte es sein, dass diese vier Dinge Sie zu je einer der vier Ziffern führen werden – dann braucht es nur noch die richtige Reihenfolge. Gibt das Rätsel selbst keine Hinweise auf die richtige Reihenfolge, müssen Sie die Zahlen in der normalen Lesereihenfolge einsetzen: Von links nach rechts, von oben nach unten. Die Codebox findet sich jeweils unten rechts.

## **Lesen Sie die Texte genau**

Achten Sie auf die genaue Wortwahl in den Räseltexten, besonders auf gefettete Stellen, denn oft liegt genau hier ein Hinweis (oder mehrere) darauf, was zu tun ist. Die Überschrift des Rätsels sollte auch nicht außer Acht gelassen werden.

In der Codebox steht fast immer dasselbe – passen Sie also auf, falls dort etwas anderes steht. Und achten Sie darauf, ob bei der Codebox Symbole zu finden sind, die auf die benötigten Informationen verweisen könnten.

### **Und wenn Sie nicht weiterkommen?**

Wenn Sie nicht herausbekommen, was zu tun ist, denken Sie daran, dass Sie nichts unglaublich Kompliziertes tun müssen. Meistens suchen Sie nach etwas, das anders oder irgendwie ungewöhnlich ist, auf das gezeigt oder das auf eine andere Art markiert **WIRD**, oder nach dem Ergebnis einer Rechnung oder eines klassischen Rätsels. Sie können auf die Buchseiten zeichnen, schreiben, Theorien ausprobieren – man weiß ja nie, was dabei herauskommen könnte, selbst wenn Ihnen die Idee zunächst abwegig erscheint.

Wissen Sie aber wirklich einfach nicht weiter, sollten Sie auf die Hinweise zurückgreifen, die Sie im Teil »Tipps« finden. Zu jedem Problem gibt es mehrere Hinweise, und zunächst sollten Sie nur den ersten Punkt lesen. Wenn Sie dann noch immer nicht weiterkommen, lesen Sie den zweiten und so weiter und so fort.

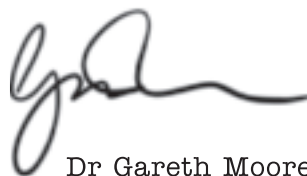
### **Lösungen**

Vollständige Lösungen finden Sie am Ende des Buchs, als durchnummerierte Fallakten. Falls die Tipps nicht geholfen haben, könnten Sie vielleicht auch eine befreundete Agentin oder einen befreundeten Agenten fragen; vielleicht versteht sie oder er es und kann Ihnen weitere Hinweise geben, bis Sie es auch ohne Lösungen geschafft haben.

### **Rätseln soll Spaß machen!**

Wie jedes Rätselbuch soll auch dieses vor allem Spaß machen: Also benutzen Sie ruhig die Hinweise oder sogar die Lösungen, wenn Sie sie brauchen.

Viel Erfolg, Agent!



Dr Gareth Moore



**ERSTER  
FALL  
PROBLEME AM  
POLARKEIS**



### **Neue Nachricht ... Neue Nachricht ...**

Eine verlassene Forschungsstation am Polarkreis ist Ihr erstes Ziel. Wir haben erfahren, dass sie überhastet verlassen wurde, und alle möglichen Beweise könnten zurückgeblieben sein.

Verschaffen Sie sich Zugang zur Station und fahren Sie die Systeme hoch, um möglichst viele Informationen zu erlangen.

Finden Sie möglichst viel heraus, und dann nichts wie raus, bevor Sie erfrieren – die Heizsysteme wurden vor einiger Zeit deaktiviert, und wir wissen nicht, wie viel Benzin für die Generatoren zurückgelassen wurde.

**Nach unseren Geheiminformationen erwarten Sie acht Aufgaben. Jede davon erfordert umsichtiges Nachdenken und die gekonnte Anwendung Ihrer deduktiven Fähigkeiten. Jede der Herausforderungen, außer der ersten, wird Sie zu einem vierstelligen Zifferncode führen.**

Viel Erfolg, Agent. Wir verlassen uns auf Sie. Melden Sie sich, sobald Sie fertig sind.

– G

# DAS POLAR- PASSWORT

Es ist kalt hier. Sehr kalt.

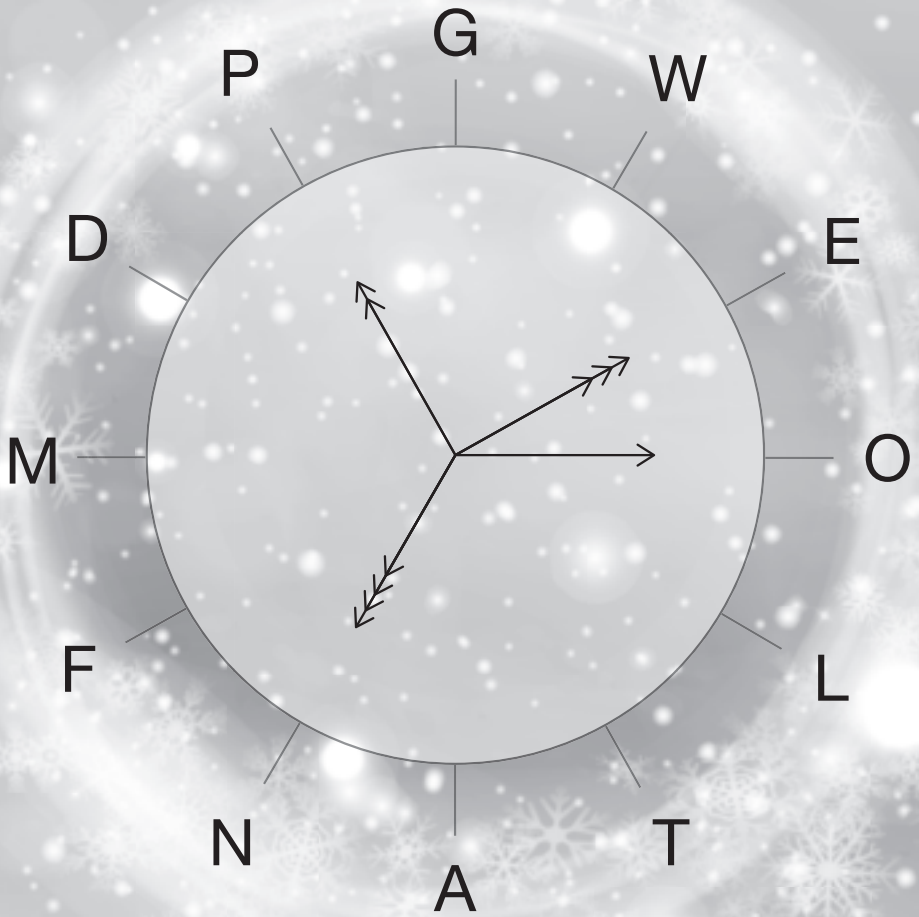
Sie müssen so schnell wie möglich ins Innere vordringen, also sollten Sie besser **das vierbuchstabile Passwort herausfinden**, und zwar so schnell wie möglich.

**Hinweis gefällig?**

Lesen Sie die Hinweise 1

**Brauchen Sie die Lösung?**

Lesen Sie die Fallakte 1



Passwort: \_ \_ \_ \_

# DAS POLAR- PASSWORT - EPISODE 2

Brrrr. Scheint, als bräuchten Sie auch noch einen vierstelligen Zifferncode, aber Ihr einziger Hinweis ist das seltsame Raster auf der gegenüberliegenden Seite.

**Welche Ziffernfolge passt nicht zu den anderen?**

**Hinweis gefällig?**

Lesen Sie die Hinweise 2

**Brauchen Sie die Lösung?**

Lesen Sie die Fallakte 2



0741

3284

6175

8436

1608

4963

6304

9357

2510

5029

7892

Zifferncode: \_ \_ \_ \_

# DER SELTSAME KOMPASS

Sie sind drin, aber wie es aussieht, können die Systeme nur mithilfe eines vierstelligen Codes aktiviert werden.

**Scheint so, als hätte der Code etwas mit der Kompassabbildung zu tun.**

1. N → NO →

Hinweis gefällig?

Lesen Sie die Hinweise 3

3. N → S

Brauchen Sie die Lösung?

Lesen Sie die Fallakte 3

4. 0 → S → W → N → 0



2. S → N → W → 0

Zifferncode: \_ \_ \_ \_

# ZEIT, VERBINDUNG HERZUSTELLEN

Die Systeme sind jetzt online und Sie müssen sich einloggen.

Sie müssen schon weiter kommen als bis zum Login-Bildschirm. **Zeit, die richtige vierstellige PIN herauszubekommen!**

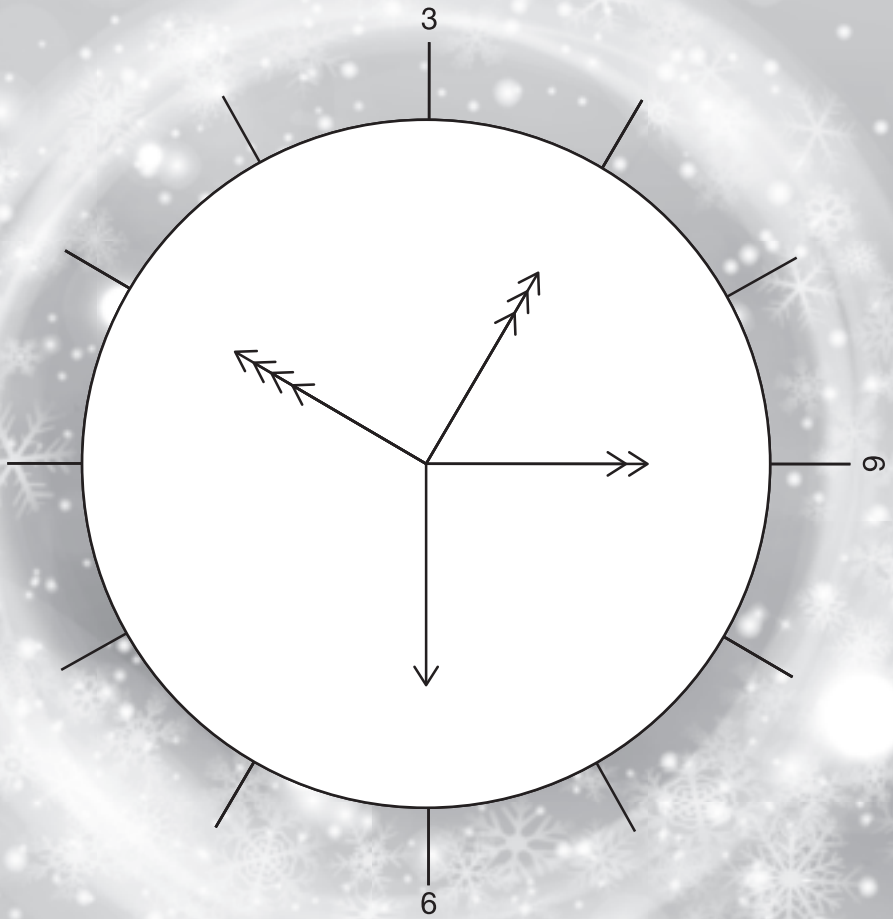
**Hinweis gefällig?**

Lesen Sie die Hinweise 4

**Brauchen Sie die Lösung?**

Lesen Sie die Fallakte 4





PIN-Eingabe: \_ \_ \_ \_

# EISKRISTALL- KALIBRIERUNG

Dieser Ort ist schon so lange verlassen, dass sich Eiskristalle auf einigen der Sensoren gebildet haben, in verschiedenen geometrischen Formen.

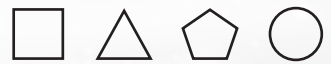
**Können Sie den Sensor recalibrieren?**

**Hinweis gefällig?**

Lesen Sie die Hinweise 5

**Brauchen Sie die Lösung?**

Lesen Sie die Fallakte 5



Kalibrierungs-Zähler: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_