ESCAPE WEIN

CHILLON

Die Ketten des Schweigens



Gemeinsam Hinweise entschlüsseln

Eine Geschichte voller Geheimnisse

Vor dem Abtransport

DIE AKTE WIRD GEÖFFNET

Der Kerkermeister hat euren Abtransport bei Tagesanbruch angekündigt. Wer abgeführt wird, kehrt nicht in diesen Kerker zurück.

Unter dem Strohsack findet ihr die Nachricht eines verschwundenen Gefangenen. In der Wand haben drei Wörter das Schweigen überdauert. Ein Werkzeugverzeichnis, ein Wachplan und eine alte Skizze wurden aus dem Register entwendet.

Jemand kennt einen Ausgang zum See. Findet ein Werkzeug, das eure Fesseln lösen kann, passiert die Wachen ungesehen und entdeckt den Weg in die Freiheit.

Legt alle Beweisstücke auf den Tisch

Öffnet den Umschlag und legt die Beweisstücke P01 bis P10 aus. Manche werden mehrfach gebraucht. Ihr dürft auf dem Zettel des Fährmanns schreiben und ihn falten. Zerreisst nichts.

Scannt den QR-Code und gebt den Zugangscode eurer Box ein. Nutzt ein Smartphone pro Team. Fragen, Antworten, Hinweise und eure Entdeckungen findet ihr in der Anwendung.

Bei der ersten Aufgabe werden die benötigten Dokumente genannt. Danach findet ihr die passenden Beweise selbst; Hinweis 1 kann euch dabei helfen.

Pro Aufgabe gibt es zwei Hinweise: jeweils +1 Minute. Nach beiden Hinweisen könnt ihr die Notlösung nutzen: +5 Minuten; die Aufgabe wird damit gelöst. Falsche Antworten kosten keine zusätzliche Zeit.

Die Zeit läuft ab «Starten». Bleibt auf demselben Smartphone und im selben Browser, um eure Partie fortzusetzen. Historisches Vorwissen ist nicht nötig.

HEIMLICHE NACHRICHT

Die Nachricht unter dem Strohsack

Die Kette reicht vom Wandring bis zu deiner Hand **viereinhalb Schritte** *weit. Sie kann weder Mauern noch Pfeiler durchdringen. Jede Verbindungslinie der Skizze entspricht einem Schritt. Folge diesen Linien, um deine Reichweite zu bestimmen.*

Du brauchst ein Werkzeug, das Eisen abträgt. Eine Heugabel hilft dir nicht.

Auf dem Weg zur Treppe musst du zuerst am Gitter vorbei und im nächsten Wachabschnitt am Lager. Warte nicht im Gang.

Der Nachbar kennt den alten Zugang. Lies seine Klopfzeichen wie beim Essen: zuerst die Schläge vor der langen Pause, dann die danach.

Am letzten Schloss gilt diese Reihenfolge: Werkzeugmarke, Nummer des Wachabschnitts beim Aufbruch, Nummer des Ausgangs.

GESICHERTE KLOPFZEICHEN

Die Spuren hinter der Wand

Die lange Pause trennt die beiden Schlaggruppen eines Wortes. Die senkrechten Striche trennen die Wörter.

/ / | / / / || / || / / || / / / | /

Das Heft des Nachbarn

Beim Essen klopfe ich einmal, warte und klopfe zweimal. Der Junge antwortet STUFE. Er hat verstanden: Die erste Schlaggruppe bestimmt die Zeile, die zweite die Spalte. Lange Pausen trennen die Schlaggruppen; Striche trennen die Wörter.

	1	**2**	**3**
1	NORD	STUFE	WEST
2	DREI	SÜD	OST
3	FÜNF	TOR	SIEBEN

Die Zeichen an den Zugängen sind keine Ausgangsnummern.

Das Werkzeugverzeichnis

Marke	**Werkzeug**	**Verwendung**
1	Kupferkelle	Brühe ausschenken
3	Holzgabel	Stroh wenden
7	Eisenfeile	Kettenringe abfeilen
9	Eisenfeile	Kettenringe abfeilen

Jedes Werkzeug gehört an den Nagel mit seiner Marke.

Der nächtliche Wachplan

Abschnitt	Am Gitter	Am Lager
1	abwesend	abwesend
2	abwesend	anwesend
3	anwesend	abwesend
4	abwesend	abwesend
5	abwesend	anwesend
6	anwesend	abwesend
7	anwesend	anwesend

Die Dienstanweisung

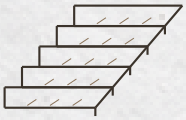
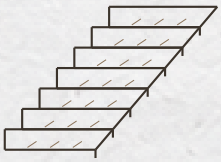
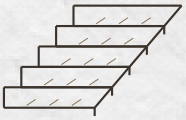
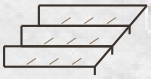
Der Weg vom Gitter zum Lager dauert genau einen Wachabschnitt. Hinter dem Lager liegt die Treppe ausser Sicht.

In Abschnitt 5 trägt ein zweiter Mann den Eimer durch den Gang. Wer während dieses Abschnitts vorbeigeht, wird gesehen - auch wenn der Wachposten unbesetzt scheint.

Der Gefangene muss in einem der ersten sechs Wachabschnitte aufbrechen.

AUFZEICHNUNG DES MAURERS

Die alten Zugänge

OST	OST	WEST	NORD
			
			

Die Zeichen stehen an den Eingängen. Zählt die Stufen. Die Zeichen sind keine Raumnummern.

BERICHT DES MAURERS

Der Stand der Bauarbeiten

Der Zugang mit dem Torbogen ist auf der Hofseite zugemauert. Heute betritt man ihn vom Lager aus, unter dem Zeichen des Ankers.

Der Fisch führt weiterhin vom Hof hinein. Die Flamme ist bis zur letzten Stufe verschüttet. Das Blatt führt in die Vorratsräume des Burgherrn.

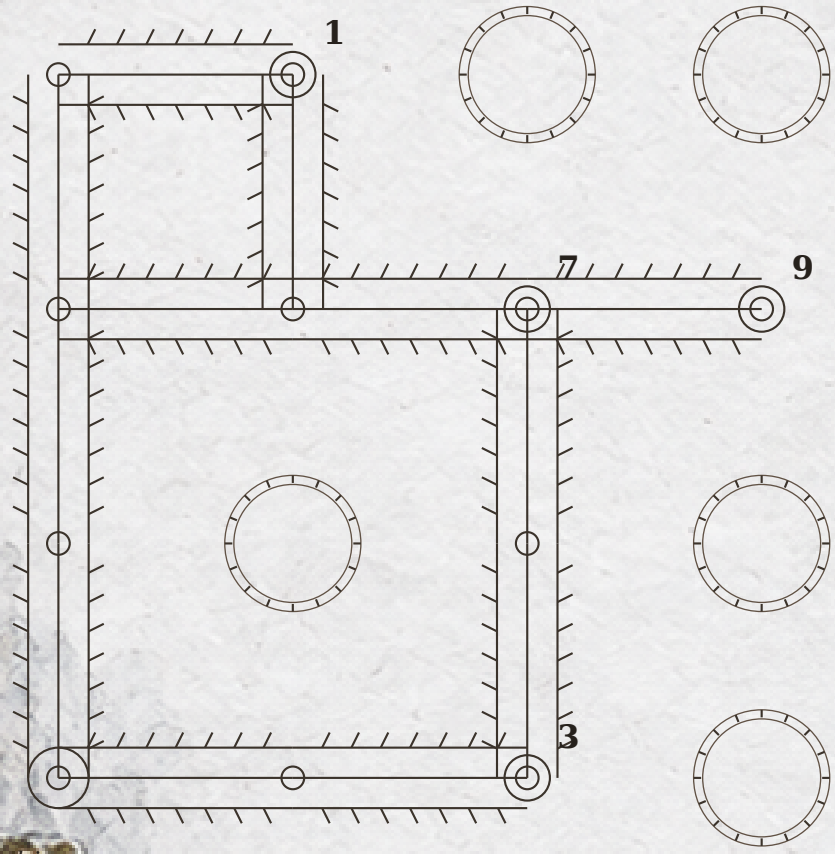
Um den verlegten Zugang einzutragen, falte den Zettel des Fährmanns so, dass das alte und das neue Zeichen übereinanderliegen. Ihre kleinen Kreuze müssen sich genau decken. Drücke die Falte fest und öffne das Blatt danach wieder vollständig.

P09

Die Skizze des Kerkers

WANDRING, MAUERN UND NÄGEL

Jede Verbindungslinie zwischen zwei Punkten entspricht einem Schritt. Die Kette folgt nur den eingezeichneten Wegen; es gibt keine Abkürzung durch Mauern. Die Nagelmarken gehören zum Werkzeugverzeichnis.



Wandring

Abschrift der Skizze unter dem Stroh. Verwechsle die Luftlinie nicht mit der tatsächlichen Länge des Kettenwegs.

P10

Der Zettel des Fährmanns

DER WEG LIEGT IN DER FALTE

Der Fährmann wartet hinter einer Öffnung. Nutze den Baubericht, um die beiden Zeichen des noch begehbaren Zugangs zu finden. Ihre kleinen Kreuze sind die Bezugspunkte für das Falten.



Lege die beiden Kreuze beim Falten genau übereinander. Drücke die Falte fest und öffne den Zettel wieder vollständig.

Folge von den Fussspuren aus der Faltlinie zu den Zellen. Die Nummer hinter der durchquerten Öffnung ist die Ausgangsnummer.