



**ERWISCHT!**  
**ESCAPE GAME**  
**MONA LISA**

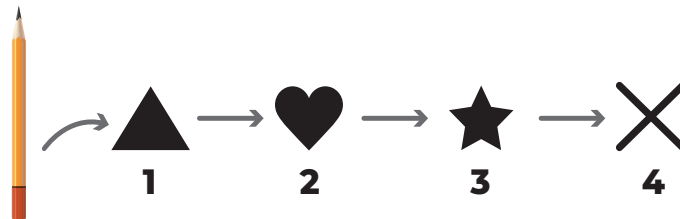
**DAS SPIELBUCH**

# LÖSUNGSBÜCHLEIN

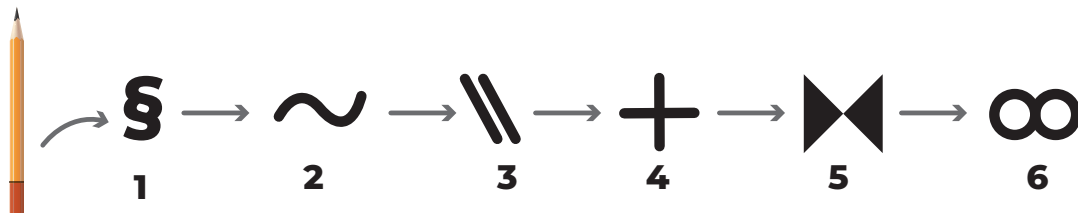


**10** Du leuchtest mit der Taschenlampe in den Nebenraum. Du siehst die Uniform, die dort hängt. Vielleicht ist dahinter ja noch etwas interessantes zu finden. Du leuchtest hinter die Kleidung, auch die Ablage mit den Schuhen schaust du dir genau an. Hinter dem Karton vielleicht? Schade ... nichts zu entdecken. Enttäuscht schaltest du die Taschenlampe wieder aus. Du steckst sie in die Hosentasche. Vielleicht kannst du sie ja woanders gebrauchen. Versuch doch mal, die Taschenlampe mit einem anderen Gegenstand zu kombinieren.

**11** Du leuchtest mit der Taschenlampe hinter den Schrank. Du siehst lauter Spinnenweben und Staub. Gerade als du enttäuscht zurückweichen willst, entdeckst du unter einer Staubschicht etwas Weißes. Was ist das? Vorsichtig ziehst du daran und pustest den Staub weg. Es ist ein Zettel mit mysteriösen Symbolen. Komisch...



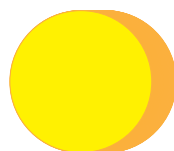
**12** Perfekt, der Schlüssel passt in das Schlüsselloch. Mit einem leisen Klacken drehst du den Schlüssel und lautlos springt die Schatulle einen Spalt breit auf. Langsam öffnest du den Deckel. In der Schatulle findest du einen Zettel mit mysteriösen Symbolen. Warum ist so ein Zettel in eine Schatulle eingeschlossen?



**13** Du schaust abwechselnd zwischen Schatulle und Schrank hin und her. Gibt es eine Verbindung zwischen den beiden Gegenständen? Dir fällt nichts auf. Keine Gemeinsamkeit, kein Rätsel, nichts was auf einen Hinweis deutet. Schade.

**16** Ob man die Leiter und das Grammophon irgendwie kombinieren kann? Aber wozu? Um auf der Leiter Musik zu hören? Das macht irgendwie keinen Sinn. Vielleicht sollten wir lieber etwas anderes versuchen.

**21** Du legst die Leiter an die Klappe und kletterst hinauf. Obwohl das Wohnzimmer von Peruggia recht ordentlich ist, sieht es hier oben anders aus. Alles liegt kreuz und quer! Doch ein Gegenstand fällt dir direkt ins Auge. Ein gelber Kreis! Was es wohl damit auf sich hat?



- 24** Sobald du das Grammophon anmachst, ertönt eine wunderbare Musik. Dann plötzlich stoppt die Musik und man hört das Bellen eines Hundes. Kurz darauf schaust du unter den Fressnapf und entdeckst ein blaues Dreieck.



- 25** Piep...piep...piep. Nach ein paar Sekunden meldet sich eine automatische Stimme am anderen Ende des Hörers zu Wort, die euch eine Zeichnung beschreibt. Diese sieht in etwa so aus:



- 26** Du gehst mit der Nummer zum Hotelangestellten. Er schaut dich verwundert an. „Was soll ich mit dieser Telefonnummer? Ich kenne sie nicht. Jeder Gast hat ein eigenes Telefon in seinem Zimmer. Versuchen Sie doch einfach mal Ihr Glück und wählen Sie mit ihrem Zimmer-Telefon die Nummer.“ Du bedankst dich höflich und gehst zurück ins Zimmer.
- 27** Du überlegst, ob du nicht jemanden anrufen solltest wegen des Wassers, welches sich im Hotelzimmer befindet. Du überlegst ... Vielleicht einen Handwerker? Aber ist das deine Aufgabe? Müsste nicht das Hotel einen Handwerker anrufen oder den Hausmeister schicken? Außerdem kennst du doch gar keinen italienischen Handwerker, den du anrufen könntest.
- 28** Das war eine gute Idee. Der Hotel-Page weiß sicher, was es mit dem Wasser auf sich hat. Ganz entspannt geht der Hotel-Page in das Badezimmer von Peruggias Zimmer und erklärt euch, dass es so aussieht, also ob ein Wasserrohr verstopft sei. Kurz darauf zieht er aus einem Rohr einen kleinen Zettel, den wohl Peruggia da hineinsteckt hatte.



- 29** Du nimmst die Schallplatte aus dem Regal und gehst zu der Luke zum Dachboden. Vielleicht solltest du die Schallplatte hinaufwerfen. Aber warum? Am Ende ist Peruggia noch böse auf dich, weil du die Schallplatte kaputt gemacht hast. Wir sollten das lieber lassen. Versuchen wir lieber die Schallplatte mit einem anderen Gegenstand zu kombinieren.



- 30** Du hast aber ein gutes Auge! Hinter der Gardine ist eine Telefonnummer an die Wand gemalt. Wem die wohl gehört? Ihr habt einen neuen Gegenstand erhalten, vielleicht könnt ihr ihn mit einem anderen kombinieren?



## LÖSUNGEN RAUMRÄTSEL

- AL** Dies ist leider das falsche Zimmer. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- AO** Die Kiste klackt und knirscht. Sie lässt sich aber nicht öffnen. Anscheinend ist dies die falsche Kombination.
- AP** Dies ist leider das falsche Zimmer. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- BF** Ob dies das richtige Zimmer ist? Leise machst du dir Tür auf und begegnest leider einem verärgerten Gast, der dich direkt wieder rausschickt. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- BS** Dies ist leider das falsche Zimmer. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- DS** Es rattert und klickt. Du versuchst die Kiste zu öffnen. Nichts passiert. Versuch es doch noch einmal mit einem anderen Code.
- FL** Dies ist leider das falsche Zimmer. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- GP** Nachdem du die Kombination eingestellt hast, schaust du gespannt auf die Kiste. Doch nichts passiert. Auch als du es nochmal versuchst, lässt sie sich nicht öffnen. Diese Kombination stimmt nicht.
- HT** Großartig, du hast es geschafft die Kiste zu öffnen! In der Kiste liegt tatsächlich die Karte des Museums. Blitzschnell holst du sie heraus und überfliegst sie ... Da ist das Treppenhaus, ein langer Gang, da! Du entdeckst einen Hinterausgang und läufst los. Keine 5 Minuten später bist du auch schon unbemerkt nach draußen gekommen. Das ist gerade nochmal gut gegangen! Du schaust dich um. Ganz am Ende des Vorplatzes des Louvre entdeckst du Peruggia wie er grade in eine Seitengasse einbiegt. Schnell hinterher! Schau dir nun die nächste Seite an.
- JR** Dies ist leider das falsche Zimmer. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- K** Die Kiste klackt und knirscht. Sie lässt sich aber nicht öffnen. Anscheinend ist dies die falsche Kombination.

- NE** Dies ist leider das falsche Zimmer. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- OL** Die Kiste klackt und knirscht. Sie lässt sich aber nicht öffnen. Anscheinend ist dies die falsche Kombination.
- PX** Dies ist leider das falsche Zimmer. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- UB** Ob das das richtige Zimmer ist? Vorsichtig macht ihr die Tür auf und lugt nach dem leisen Quietschen der Tür in das Zimmer. Und... da ist sie! La Gioconda, die Mona Lisa! Ihr habt sie gefunden! Glückwunsch, ihr habt den Escape Room gelöst!
- UL** Dies ist leider das falsche Zimmer. Wir müssen wohl weiter nach der Mona Lisa suchen.
- XM** Spitze, du legst die beiden Formen in die Einkerbungen und das Schächtelchen springt fast von allein auf! Drinnen liegt wie erwartet das Flugticket von Peruggia. Der Flieger geht nach Florenz! Ab nach Italien! Schau dir nun die nächste Seite an.