

CHECKLISTE



Bestellung durch die Spielleitung

Pro Team von max. 5 Personen wird ein Ticket gekauft. Jedem Team wird nun ein Login-Pin zugeteilt und die Dechiffrier-Akte weitergeleitet resp. optional auch ausgedruckt.



Treffpunkt am Startort

Die Teams lesen selbstständig den Auftrag und beginnen das Spiel. Um am Schluss das Sieger-Team festlegen zu können, werden die Teams aufgefordert, nach dem Knacken des Geheim-Codes einen Screen Shot des gestoppten Timers auf dem Handy zu machen.



Der Wettkampf geht los

Der Kriminelle fordert die Teams via Chat dazu auf, untereinander Rollen zu verteilen und den Timer zu starten. In einer selbst definierten Reihenfolge suchen die Teams verschiedene Standorte auf und lösen dort die Rätsel im Chat. Nach jeder richtigen Eingabe der Rätsellösung erhalten die Teams vom Kriminellen Puzzlesteine, die sie zum Knacken des Geheim-Codes benötigen.



Abschluss am vereinbarten Treffpunkt

Das Team, das in kürzester Zeit den Timer mit dem korrekten Geheim-Code stoppen und somit den Kriminellen aufhalten konnte, hat gewonnen :)