

Level 6: Ausgangstür

Minuten 50:00 bis 60:00

Lösungen siehe untenstehende Tabelle.

Minute 54, falls ein Team seine Ziffer noch nicht hat: „Schaut euch eure nicht geschwärzte Akte genauer an bzw. das Bild daran! Haltet nach diesen merkwürdigen Symbolen Ausschau, habt ihr sie vielleicht schon auf dem Grundriss entdeckt?“

Minute 56, falls ein Team seine Ziffer noch nicht hat: „Versucht mal die Symbolreihenfolge gedanklich auf dem Grundriss nachzumalen. Kommt da vielleicht eine Zahl raus?“

Minute 57, falls ein Team noch nicht weiß, an welche Position seine Ziffer kommt: „Schaut euch das EXIT-Schild, welches euch eure Ansprechperson geschickt hat, genauer an. Wenn ihr eure Akte verwendet, könnt ihr vielleicht herausfinden, an welche Stelle eure Zahl kommt!“

Team	Level 2	Level 3	Level 4.1	Level 4.2	Level 5	Level 6
NDO	PL-02	835	Lila: K29	Behälter 17	POCF	3 (1. Position)
BRO	BU-13	435	Rot: L2	Behälter 12	QOCF	7 (2. Position)
BIP	KS-82	436	Lila & Blau: N9	Behälter 1	LOCF	2 (3. Position)
FLU	ZK-20	846	Grün & Lila: B29	Behälter 22	MOCF	4 (4. Position)
OXI	AC-46	865	Grün: N4	Behälter 13	IOCF	5 (5. Position)



Gameguide



Allgemeiner Hinweis

Die Spielleitung muss während des Spiels beobachten, in welchen Leveln/Räumen sich die Teams befinden, und mit Blick auf die Zeit gezielt Hilfestellung leisten bzw. Tipps geben. Dies betrifft insbesondere die Reihenfolge, in der die Räume besucht werden müssen. Um die Hilfestellung zu erleichtern, finden sich im Folgenden in jeder Levelübersicht eine empfohlene Spielzeit für das jeweilige Level und Hinweise mit Zeitangabe.

Übersicht der Keywords, um im Chatbot zu den gewünschten Leveln zu springen:

Keyword Level 2: „Experimentebereich“ | **Keyword Level 3:** „Lager“ | **Keyword Level 4:** „Sicherheitsbereich“

Keyword Level 5: „Büro“ | **Keyword Level 6:** „Ausgangstür“

Level 1: Die Fälle

Minuten 00:00 bis 10:00

Daran denken, dass am Schluss alle 30 Puzzleteile verteilt werden müssen!

QR-Codes der Teams, Aktenzuweisungen und Codes für Chatbot:



Endosulfan
Kürzel Akte: NDO
Code: 23049
Name AP: Tara



Polybromierte
Diphenylether
Kürzel Akte: BRO
Code: 30394
Name AP: Léo



Polychlorierte
Biphenyle
Kürzel Akte: BIP
Code: 53018
Name AP: Anuk



Perfluorooctansäure
Kürzel Akte: FLU
Code: 74854
Name AP: Nur



Dioxine & Furane
Kürzel Akte: OXI
Code: 19826
Name AP: Kojo

Hinweis bei **Minute 5**, falls ein Team seine Akte noch nicht geholt hat: „Denkt daran, eure Akte beim großen Tisch abzuholen. Vielleicht hilft euch das gelbe Dreieck auf eurem Puzzle weiter.“

Minute 7, falls ein Team den Code noch nicht herausgefunden hat: „Habt ihr schon die Zahlen gesehen, die um den QR-Code zu sehen sind? Vielleicht hat der Richtungspfeil eine Bedeutung und gibt die Reihenfolge an?“

Level 2: Der Experimentebereich

Minuten 10:00 bis 20:00

Dieses Level kann jederzeit gestartet werden, wenn der Begriff „Experimentebereich“ im Chatbot eingegeben wird.

Lösung Rückfrage für alle Teams: Antwortmöglichkeit C

Weitere Lösungen siehe untenstehende Tabelle

Minute 15, falls ein Team nicht darauf kommt, dass zuerst der Experimentebereich besucht werden muss: „Habt ihr schonmal das EXIT-Schild am Grundriss genauer untersucht? Ich glaube das gibt die Reihenfolge an, in der die Räume besucht werden müssen.“

Minute 13, falls ein Team die Probenbezeichnung noch nicht hat: „Habt ihr schonmal versucht, die beiden Petrischalen, die euch eure Ansprechperson geschickt hat, zu kombinieren und mit den Petrischalen auf dem großen Grundriss zu vergleichen?“

Level 3: Das Lager

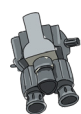
Minuten 20:00 bis 30:00

Dieses Level kann jederzeit gestartet werden, wenn der Begriff „Lager“ im Chatbot eingegeben wird.

Anzahl der Gegenstände auf dem Grundriss: 3 Mikroskope, 5 Lampen, 8 Reagenzgläser, 4 Laborkittel und 6 Schutzbrillen

Lösung Rückfrage bei allen Gruppen: Antwortmöglichkeit D

Weitere Lösungen siehe untenstehende Tabelle



Minute 25, falls ein Team den Code noch nicht hat: „Ihr braucht für den Code das Bild, das euch eure Ansprechperson im Experimentebereich geschickt hat. Habt ihr schonmal versucht, die abgebildeten Gegenstände auf dem Grundriss zu zählen?“

Minute 27, falls ein Team nicht alle Gegenstände findet: „Habt ihr auch schonmal in anderen Räumen außer dem Experimentebereich nach den Gegenständen gesucht? Beispielsweise im Lager? Achtet auch auf den Boden!“

Level 4: Der Sicherheitsbereich

Minuten 30:00 bis 40:00

Dieses Level kann jederzeit gestartet werden, wenn der Begriff „Sicherheitsbereich“ im Chatbot eingegeben wird.

Lösungen siehe untenstehende Tabelle.

Minute 35, falls ein Team nicht darauf kommt, wie es den Schlüssel finden kann: „Ihr braucht für den Code das Bild, das euch eure Ansprechperson im Lager geschickt hat. Dort ist eine Unterschrift zu sehen, findet ihr die vielleicht irgendwo auf dem Grundriss wieder?“

Minute 38, falls ein Team nicht darauf kommt, wie es den richtigen Behälter auswählen kann: „Achtet erneut auf den Grundriss, findet ihr in der Nähe des Sicherheitsbereiches vielleicht eure Probenbezeichnung?“

Level 5: Das Büro

Minuten 40:00 bis 50:00

Dieses Level kann jederzeit gestartet werden, wenn der Begriff „Büro“ im Chatbot eingegeben wird.

Lösung Rückfrage bei allen Gruppen: Antwortmöglichkeit H

Weitere Lösungen siehe untenstehende Tabelle

Minute 45, falls ein Team das Passwort noch nicht hat: „Den ersten Buchstaben des Passwortes kennt ihr schon durch das Bild, welches euch die Ansprechperson am Ende aus dem Sicherheitsbereich geschickt hat. Geht die drei Tipps unter der Code-Eingabe nacheinander durch.“

Minute 49, falls ein Team noch nicht nach der nicht geschwärzten Akte gefragt hat: „Schaut euch nochmal den Chat mit eurer Ansprechperson an, kann es sein, dass ihr eine fettgedruckte Anweisung nicht befolgt habt?“