



$\frac{x^2}{a^2} - \frac{y^2}{b^2} = 1$

ESCAPE STORIES

Dein Spiel. Deine Geschichte.

$\sqrt{a^2 - r^2} \cdot r \, dr = 1$

$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin x}{x} = 1$



@EscapeStoriesWuppertal



@escapestories_wuppertal

ESCAPE STORIES WUPPERTAL

GESCHICHTEN ZUM ANFASSEN

Eine surreale, irrwitzige, nervenaufreibende Reise durch eine Welt voller Rätsel, Tricks und Geheimnisse beginnt. Erlebt bei uns einzigartige Abenteuer in Filmkulissenqualität.

Freut Euch auf faszinierenden und atemberaubenden Spielspaß mit Escape Stories. Lasst Euer Adrenalin in unseren Escape Rooms in die Höhe schnellen und spürt die knisternde Spannung, während Ihr gemeinsam versucht, das Rätsel zu lösen, um dem Escape Room zu entkommen.



2

STANDORTE IN
WUPPERTAL

9

EINZIGARTIGE
ESCAPE ROOMS

42

PERSONEN GLEICH-
ZEITIG AM STANDORT
ELBERFELD

DAS SPIELPRINZIP

WAS IST EIN ESCAPE GAME?



2-6 SPIELER



Stellt ein Team von 2 bis
zu 6 Spielern zusammen.



Begebt Euch in einen
unserer faszinierenden
Escape Rooms.



Schärft Eure Sinne:
Sehen, Tasten, Hören.



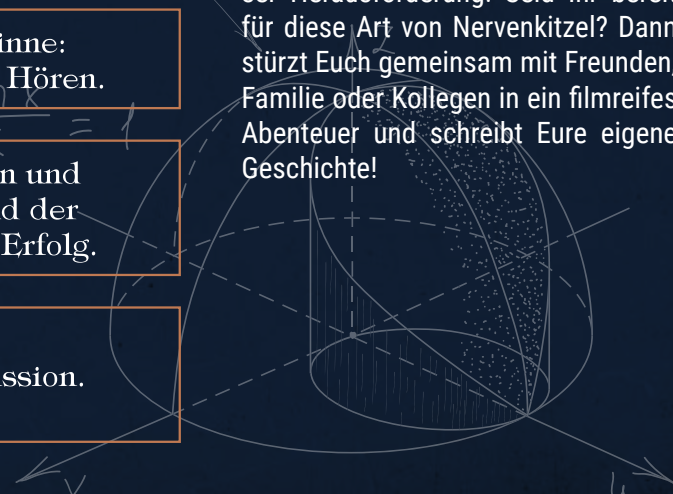
Kommunikation und
Teamarbeit sind der
Schlüssel zum Erfolg.



Erfüllt Eure Mission.

Ihr betretet einen Raum. Die Tür schließt sich. **Ihr müsst in der vorgegeben Zeit Eure Mission erfüllen!** Wie? Indem Ihr versteckte Hinweise kombiniert und aufregende Aufgaben löst.

Gutes Teamwork hilft Euch bei dieser Herausforderung! Seid Ihr bereit für diese Art von Nervenkitzel? Dann stürzt Euch **gemeinsam** mit Freunden, Familie oder Kollegen in ein filmreifes Abenteuer und schreibt Eure eigene Geschichte!



Das Geheimnis der Wunderlampe

Die Zauberschule



Familienspiel



2-6 Personen



60 Minuten



Mittel



Familienspiel



2-6 Personen



60 Minuten



Mittel

REICHTUM, ARMUT UND EIN SULTAN

In der Stadt Agrabah herrscht Armut und Dürre. Doch der prunkvolle Palast und die Reichtümer des Sultans erwecken Eure Diebesgier. Unter dem Vorwand, die teuersten und prächtigsten Kleider des Orients zu schneiden, verschafft Ihr Euch eine Audienz beim Sultan. Er ist sehr angetan von der Idee, sich in feinste Seide hüllen zu lassen.

Doch schafft Ihr es, die wertvollen Güter zu ergaunern und hinter das Geheimnis des Reichtums von Harun-Ar-Rashid zu kommen?



BÖSE MÄCHTE UND EINE STAUBIGE BIBLIOTHEK

Um den bösen Mächten zu trotzen, wart Ihr auf der **Suche nach der Karte des Herumstreichers**, doch Direktorin Abercrombie duldet keine Erstklässler in ihrem Büro und hat Euch erwischt! Schmachvoll ergeht Ihr Euch Eurem Schicksal und folgt dem **mies gelaunten Hausmeister** zu Eurer Strafarbeit in die staubige Bibliothek der Zauberschule.

Gibt es womöglich einen anderen Weg, an die Karte des Herumstreichers zu kommen? In 60 Minuten endet Eure Strafarbeit und somit die einzige Chance, ungestört nach der Karte zu suchen!





DIE FLUCHT AUS ALCATRAZ



Dialogstark



bis 12 Personen
Battle-Modus



60 Minuten



Mittel



Actiongeladen



2-6 Personen



60 Minuten



Schwer

EINE ZELLE. EINE FLUCHT. EIN GERÜCHT?

San Francisco, 1958. Die Gefängnisinsel Alcatraz, einst als uneinnehmbar geltendes **Hochsicherheitsgefängnis der USA**. Doch unter den Wärtern kursiert ein faszinierendes Gerücht: Ein Insasse soll tatsächlich erfolgreich aus seiner Zelle und dem Gefängnis **entkommen sein**. Die Uhr tickt, und Ihr habt nur eine Stunde Zeit, bevor der **Wachwechsel** stattfindet. Jeder Schritt muss wohlbedacht sein, denn Alcatraz ist bekannt für seine ausgeklügelten **Sicherheitsvorkehrungen**. Jeder Schritt ist ein Risiko, doch nur so könnt Ihr herausfinden, ob tatsächlich jemand die scheinbar unüberwindbaren Barrieren überwunden hat.



EINE GEFÄNGNISINSEL UND DAS GRAB VON KÖNIG ARTUS

Als **angesehene Archäologen** erhaltet Ihr einen dringenden Ruf zur Gefängnisinsel Alcatraz. Dort sind mehrere Bauarbeiter spurlos verschwunden, nachdem sie bei Reparaturarbeiten in einem stillgelegten Trakt einen Zugang zu einem bislang unbekannten Schacht freigelegt hatten. Das Mysterium verdichtet sich angesichts einer **geheimnisvollen lateinischen Inschrift**, die sich am Eingang des Schachts befindet. Diese Inschrift könnte der Schlüssel zu einem der größten archäologischen Funde der Menschheitsgeschichte sein – das **Grab des sagenumwobenen Königs Artus** und seiner zweiten Frau Guinevere.



Der Fall Sherlock Holmes



Detailreich



2-6 Personen



60 Minuten



Schwer

DER HENKER



Schaurig



2-6 Personen



60 Minuten



Mittel

EIN FRAGWÜRDIGER INSPEKTOR, EIN MÖRDER UND SHERLOCK

Im London des 19. Jahrhunderts befindet Ihr Euch als **befreundete Privatdetektive** von Sherlock Holmes in einer verzwickten Lage. Ein **ehemaliger Klient** wurde in Sherlocks Haus an der Baker Street 221b **ermordet**. Dr. Watson und Mrs. Hudson sind verschwunden, und alles deutet darauf hin, dass die Indizien gegen Sherlock sprechen. Der wahre Mörder muss entlarvt und Sherlock Holmes gerettet werden. Wird es Euch gelingen, das Rätsel zu lösen, den **wahren Mörder zu überführen** und Sherlock Holmes' Unschuld zu beweisen?



DUNKLE MÄCHTE. EIN KERKER. UND DER HENKER.

Wuppertal im Jahr 1396. Ein dunkler Kerker. **Der Henker wartet schon**. Wer wird sein nächstes Opfer sein?

Ihr findet Euch in einem **unterirdischen Verlies** wieder. Böse Mächte halten Euch in einem kalten, nassen und dunklen Kerker gefangen. Der Wärter ist bereits auf dem Weg, den Henker zu rufen. Schafft Ihr es, Euch aus dem Kerker zu befreien? **Die Zeit läuft**. Jede Sekunde bringt Euch der Freiheit näher – oder dem Henker.





WILLKOMMEN IN FLORESTI



Horror Escape Rooms



Scare Actor



Ab 16 Jahren

STANDORT WUPPERTAL-BARMEN - Obere Sehlhofstraße 5, 42289 Wuppertal

DIESE SPIELE SIND NICHT GEEIGNET FÜR: Menschen mit körperlichen Einschränkungen, sowie Herzproblemen, Herzschrittmachern, Schwangere, Epileptiker und Asthmatiker.

THE DARK FOREST



Realistisches
Outdoor-Setting



2-6 Personen



90 Minuten



Mittel

„BETRETET DEN WALD NIEMALS BEI
NACHT, ODER ES WIRD EURE LETZTE
SEIN.“

Euer Herz klopft heftig, während Ihr die seltsamen Hinweise in Euren Händen betrachtet. Die **kryptischen Zeilen Eurer Freunde** werfen Fragen auf. Der **Nebel umhüllt den finsternen Wald**, und geheimnisvolles Flüstern schwebt in der Luft. Schemenhafte Schatten huschen vorbei, während Ihr Euch an die düstere Warnung der Dorfbewohner erinnert.

Alle Hinweise führen zu einer **verwitterten Hütte**. Doch Euer Mut wird auf die Probe gestellt. Traut Ihr Euch, den Spuren zu folgen?



ASYLUM OF FEAR



Interaktiv



2-6 Personen



90 Minuten



Schwer

ST. CONSTANTIN'S WAISENHAUS ALONE IN THE DARK



Coming soon



2-6 Personen



90 Minuten



Mittel

ERLEBT EUREN SCHLIMMSTEN ALPTRAUM

Die Anstalt wurde in den **80er-Jahren geschlossen**, und seitdem sind einige Patienten und Angestellte spurlos verschwunden. Die Gerüchte um den grausamen **Doktor Sterling** halten sich hartnäckig. Hat er wirklich grausame Experimente an seinen hilflosen Patienten durchgeführt? Die Anstalt wurde jahrelang gemieden, doch die mysteriösen Schreie, die des **Nachts aus dem düsteren Gebäude** dringen, wecken Eure Neugier.

Wagt Ihr es, das Geheimnis von damals zu ergründen?



DURCHLEBE DIE GRAUSAME VERGANGENHEIT

Gruseligen Legenden zufolge wurden im überfüllten Waisenhaus St. Constantin **grausame Erziehungsmethoden** angewendet. Ungehorsame Kinder sollen tagelang in einer alten, finsternen Kiste eingesperrt worden sein. Berichte erzählen von Schwestern, die die Kinder an den Haaren durch die Flure schleiften, während das Weinen der Kleinen **bis heute durch die Gemäuer** zu hallen scheint.

Ihr seid die Ersten, die nach vielen Jahren die verfluchten Hallen betreten. Könnt Ihr herausfinden, was geschah?





HORROR-GESCHICHTEN FÜR ZUHAUSE

Skeleton Stories bringt den Rätselspaß aus dem Escape Room zu Euch nach Hause. Mit unseren **gruseligen Kriminalfällen** taucht Ihr in die Welt der Geister und Dämonen ein und **löst mystische Fälle** des Parapsychologen Dr. Corvus.

Mit Skeleton Stories betreten wir erstmalig den Markt der Brettspiele. Die **inhouse produzierten** Fallakten kommen direkt aus unserem **Horror-Dorf Floresti**. Durch digitale und mediale Inhalte werden die Fälle zu einem einzigartigen Erlebnis, dass es so unter den Krimispielen kein zweites Mal gibt.



GEISTER IN DEN WÄNDEN

Nach dem Tod ihrer Mutter bricht für Sarah eine Welt zusammen. Ihr Vater versucht, den Verlust seiner Frau zu verdrängen und **flüchtet mit seiner Tochter in die Kleinstadt Radenau**, wo sie sich nach und nach in die Welt der Geisterbeschwörung verliert, um Kontakt mit ihrer Mutter aufnehmen zu können. Drei Monate später wird **Sarah tot** in einem **Waldstück** aufgefunden. Hatte sie doch zu mehr Geistern Kontakt als nur zu ihrer Mutter? Oder steckt am Ende doch eine irdische Ursache dahinter?

Begebt euch **mithilfe des Parapsychologen Dr. Corvus** auf die Suche nach der Wahrheit über die unheimlichen Geschehnisse. Prüft die **Dokumente** und **Beweismittel**, erforscht **paranormale Ereignisse** und bringt Licht ins Dunkel.

Ziel des Spiels ist es, den **Mordfall aufzuklären** und die paranormalen Ereignisse auf die Prüfung zu stellen.

Könnt Ihr erfolgreich mit den **Geistern kommunizieren**?



DAUER
120-180 MIN



AB
14 JAHREN



DIGITALE
BEGLEITAPP



SPIELER
1-6



40+
DOKUMENTE

OUTDOOR ESCAPE GAMES

IN WUPPERTAL

Herzlich willkommen in der aufregenden Welt der **Outdoor-Escape Games** in Wuppertal! Taucht ein in ein Abenteuer voller Rätsel, Geheimnisse und **spannender Herausforderungen**, während Ihr die malerische Stadt Wuppertal auf völlig neue Art und Weise erkundet. Unsere Outdoor-Escape Games bieten Euch die einzigartige Gelegenheit, Eure Fähigkeiten im Rätsellösen, Teamwork und logischem Denken **unter freiem Himmel zu testen**. Schnappt Euch Freunde, Familie oder Kollegen und knackt gemeinsam **knifflige Rätsel**, entschlüsselt Codes und folgt Hinweisen.



 Mit Expertentasche & Tablet

 Ab 6-12 Jahre

 90-120 Minuten

 Leicht

DAS INTERAKTIVE OUTDOOR-EVENT FÜR KINDER UND FAMILIEN

Habt Ihr schon die **Monster in der Stadt** entdeckt? Begebt Euch mit dem neuen **Augmented Reality Outdoor-Monster-Game** auf Monsterjagd durch die Stadt Wuppertal. Mit einem Tablet und zahlreichen Entdeckermaterialien ausgestattet, führt Euch Eure Suche nach den Monstern der Stadt zu spannenden Orten. Das Outdoor-Spiel ist **speziell für Familien mit Kindern** sowie **Kindergruppen und Kindergeburtstage** geeignet. Perfekt geeignet für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren.



KEYRUNNERS

BLACK SHEPHERDS

DER KUNSTRAUB



Battle-Modus



Bis zu 5 Teams
zeitgleich



120
Minuten



Mittel



Tablet geführt



2-6 Personen



120
Minuten



Schwer

DAS BATTLE-OUTDOOR-GAME IN WUPPERTAL

Seid Ihr bereit, die **Nachfolge des Keymasters** anzunehmen? Stellt Euch den Prüfungen des Keymasters und **sammelt so viele Schlüssel**, wie Ihr könnt. Begeht Euch auf den Weg durch Elberfeld und löst die Prüfungen des Keymasters. Das Spiel eignet sich wunderbar für **große Gruppen in mehreren Teams**. Legt Euch gegenseitig Steine in den Weg und beweist, dass Ihr der Macht des Schlüssels der Weisheit würdig seid!

Ihr seid mehr als 30 Personen? Kein Problem! Schreibt uns einfach eine E-Mail mit Euren Daten und wir melden uns bei Euch.



KUNSTRAUB, DARKNET UND EIN HACKER-TEAM

In ganz Deutschland verschwindet angesehene Kunst plötzlich spurlos. Der **Handel im Darknet** steigt, doch die Polizei tappt im Dunklen. Als sich das Verbrechernetzwerk immer weiter zuziehen scheint, **werdet Ihr von den Black Shepherds**, einem Untergrund-Hacker-Team **kontaktiert**. Dort, wo die Justiz versagt hat, machen es sich die Black Shepherds zur Aufgabe, für Gerechtigkeit zu sorgen. Mit Eurem **Kombinationsgeschick und einem Hauch von Hacker-Finesse** macht Ihr Euch auf den Weg, Hinweise zu sammeln, Spuren nachzugehen und die Sicherheitssysteme der Zielperson zu umgehen.





FIRMEN UND EVENTS

♥ Baut
Vertrauen auf

👥 2-42 Personen

⌚ 60-120
Minuten

💡 Leicht -
Schwer

GEMEINSAM DIE LÖSUNG FINDEN

Möchtet Ihr Eure Abteilung oder Gruppe zu einem **eng verbundenen Team** formen? Und gleichzeitig den Wunsch nach einem unvergesslichen Erlebnis erfüllen?

Unsere Escape-Spiele bieten die Möglichkeit, dass jeder seine **individuellen Stärken** einbringt. Die Lösung enthüllt sich nur, wenn Ihr alle gemeinsam kooperiert. Alternativ können wir unser **mobiles Spiel** direkt zu Euch in die Firma bringen.

Zögert nicht, uns eine E-Mail zu schreiben – wir werden gerne gemeinsam mit Euch ein **maßgeschneidertes Event** planen!



SCHULKLASSEN UND VEREINE

📈 Fördert die
Gemeinschaft

👥 2-42 Personen

⌚ 60-120
Minuten

💡 Leicht -
Schwer

SPANNEND VON DER ERSTEN BIS ZUR LETZTEN MINUTE

Dieses Erlebnis ist definitiv ein **Hit für Schüler** ab 10 Jahren. Das Gefängnis Alcatraz, das Zuhause von Sherlock Holmes und der finstere Kerker eines Henkers wurden bis ins kleinste Detail nachgebildet. Die Lösung, um aus dem Escape Room zu entkommen, erfordert die **gemeinsame Anstrengung** aller Teilnehmer.

Ein breites Spektrum an Fähigkeiten wird dabei gefordert: **hohe Aufmerksamkeit, präzises Beobachten, Kreativität** sowie geschicktes Kombinieren. Zögert nicht, uns eine E-Mail zu schreiben. Termine sind auch im Vormittagsbereich außerhalb der Öffnungszeiten möglich.



STANDORTE

ELBERFELD

Armin-T.-Wegner Platz 3,
42103 Wuppertal

„Das Geheimnis der Wunderlampe“
„Jäger des verlorenen Schatzes“
„Flucht aus Alcatraz“
„Der Fall Sherlock Holmes“
„Der Henker“
„Die Zauberschule“

BARMEN

Obere Sehlhofstraße 5,
42289 Wuppertal

„The Dark Forest“
„Asylum of Fear“
„St. Constantins Waisenhaus“

COMING SOON



AT HOME ESCAPE GAMES

ZUM LEIHEN UND KAUFEN

Erlebe einen **Abend voller Action** oder einen aufregenden Nachmittag zu Hause – dank der Rätselspiele verwandelt sich Deine eigene Wohnung im Handumdrehen in einen mystischen Schauplatz aus der Vergangenheit oder in einen spannenden Kriminalfall.

Hier sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Kein Ort ist unerreichbar. Das Ganze kombiniert mit kniffligem Rätselspaß, der sowohl **Kinder, Jugendliche, Erwachsene** als auch die gesamte Familie begeistert.



DER BOMBENKOFFER

 Zum
Ausleihen

 2-6 Personen

 120
Minuten

 Mittel

DER MAGISCHE RÄTSELTISCH

 Zum
Ausleihen

 2-6 Personen

 120-240
Minuten

 Schwer

DAS GEHEIMNIS DES BOMBENKOFFERS

In einer **verlassenen Fabrikhalle**, tief im Herzen Wuppertals, herrscht eine unheimliche Stille. Vor vielen Jahren war dieser Ort von Arbeitern bevölkert, doch nun wirkt er verlassen und vergessen. Nur **ein einziges, bedrohlich aussehendes Objekt** durchbricht die Einsamkeit der Halle. Ein **großer, tickender Koffer**. Niemand weiß, wo er herkommt, doch die Gerüchte besagen, dass dies der legendäre Bombenkoffer ist, von dem in der Unterwelt gemunkelt wurde. Seid Ihr bereit, das Geheimnis des Bombenkoffers zu lösen, bevor er in die Luft geht?



DER ESCAPE ROOM ZUM AUSLEIHEN

Professor Magnus kehrte von seiner letzten Forschungsreise zurück und **brachte einen geheimnisvollen Rätseltisch** mit. Bedauerlicherweise sind sowohl er als auch zahlreiche angesehenen **Wissenschaftler bisher daran gescheitert**, die verborgenen Enigmen dieses Tisches zu entschlüsseln. Daher besteht eine vielversprechende Aussicht, dass mit Eurer Hilfe das ideale Team gefunden wurde, um endlich das Mysterium des Tisches zu enthüllen!

Habt Ihr die **Fähigkeit, die Lösung zu finden** und das Geheimnis dieses zauberhaften Tisches zu enthüllen?



SCHENKE NERVEN- KITZEL

DEINE GESCHENKIDEE MIT
ERLEBNISFAKTOR

Möchtest Du **Freude durch Abenteuer**, Erlebnisse und Spaß bereiten? Dann könnte ein Gutschein für einen Escape-Room genau das richtige Geschenk für Dich sein. Egal ob **zum Geburtstag oder zu Weihnachten**, sei es für Freunde oder Geschäftspartner – begeistere sie mit einem unvergesslichen Erlebnis. Du kannst den Gutschein ganz einfach bei einer **Online-Buchung** verwenden.

Unsere Gutscheine haben eine Gültigkeit von **bis zu drei Jahren**.



FOLGE UNS

Rabatte und Aktionen auf
einen Blick.

ESCAPE STORIES
ELBERFELD

 @EscapeStoriesWuppertal

 @escapestories_wuppertal

HORROR STORIES
BARMEN

 @horrorstories.wuppertal

 @horrorstories_wuppertal

SKELETON STORIES
GAMES

 @skeleton.stories.games

 @skeleton.stories.games

NEWS!



Informativ. Spannend. Mit coolen
Einblicken und Extras. Der Newslet-
ter von Escape Stories bringt Dir ein
Stück Nervenkitzel direkt nach Hause.

www.escape-stories.de/info-contact/newsletter/





11/2023

Escape Stories ist eine
Marke der
Final Escape 2.4 GmbH
Mäuerchen 43,
42103 Wuppertal



KONTAKT

www.escape-stories.de
info@escape-stories.de
Tel.: +49 (0)202-25314151