

A portrait of Annekatrin Baumann, a woman with long blonde hair and black-rimmed glasses, smiling. She is wearing a dark patterned top and a necklace with a small pendant. The background is a blurred indoor setting with bookshelves.

ANNEKATRIN BAUMANN

RÄTSELAUTORIN



Werastraße 8
70182 Stuttgart



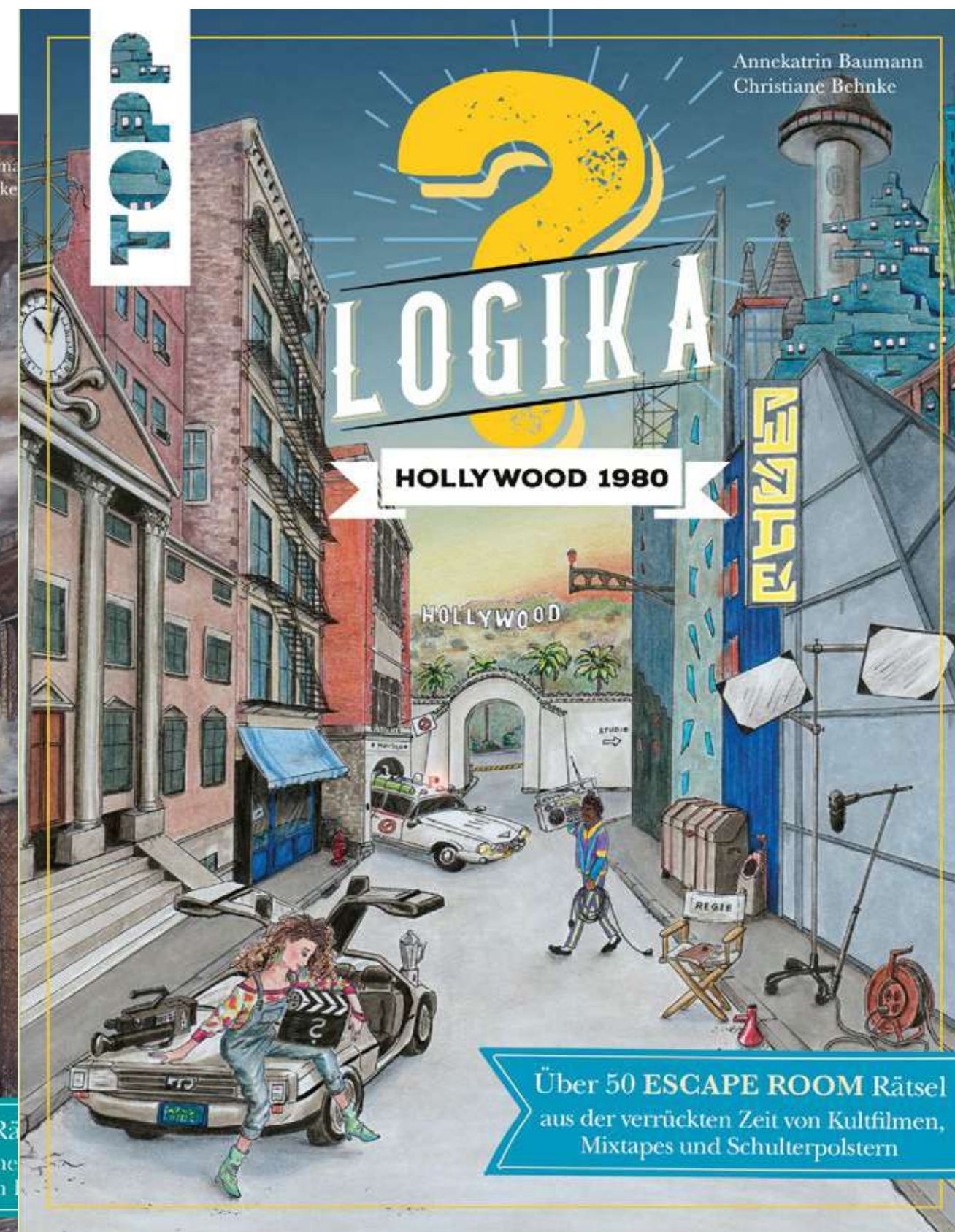
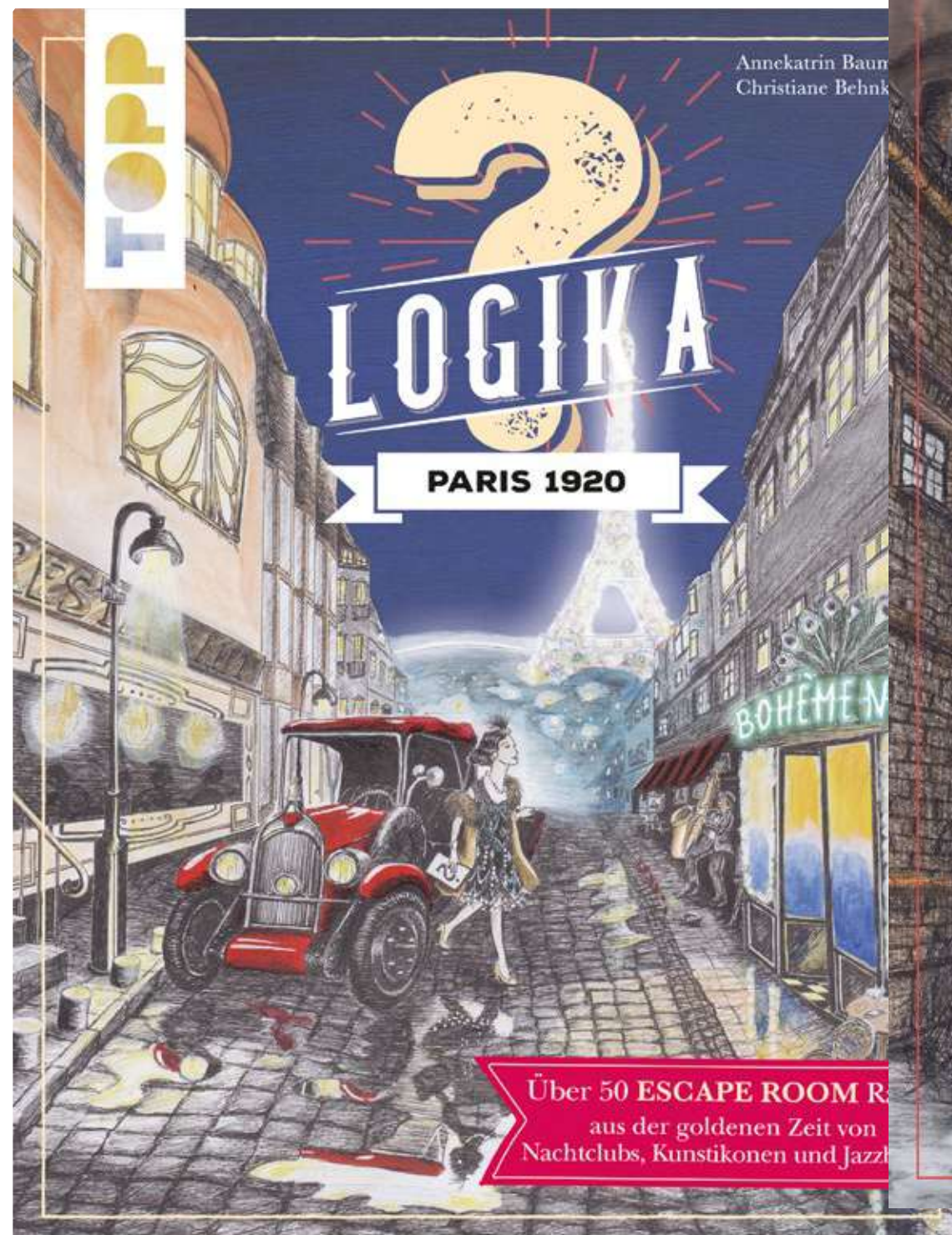
+49 176 64 35 73 15



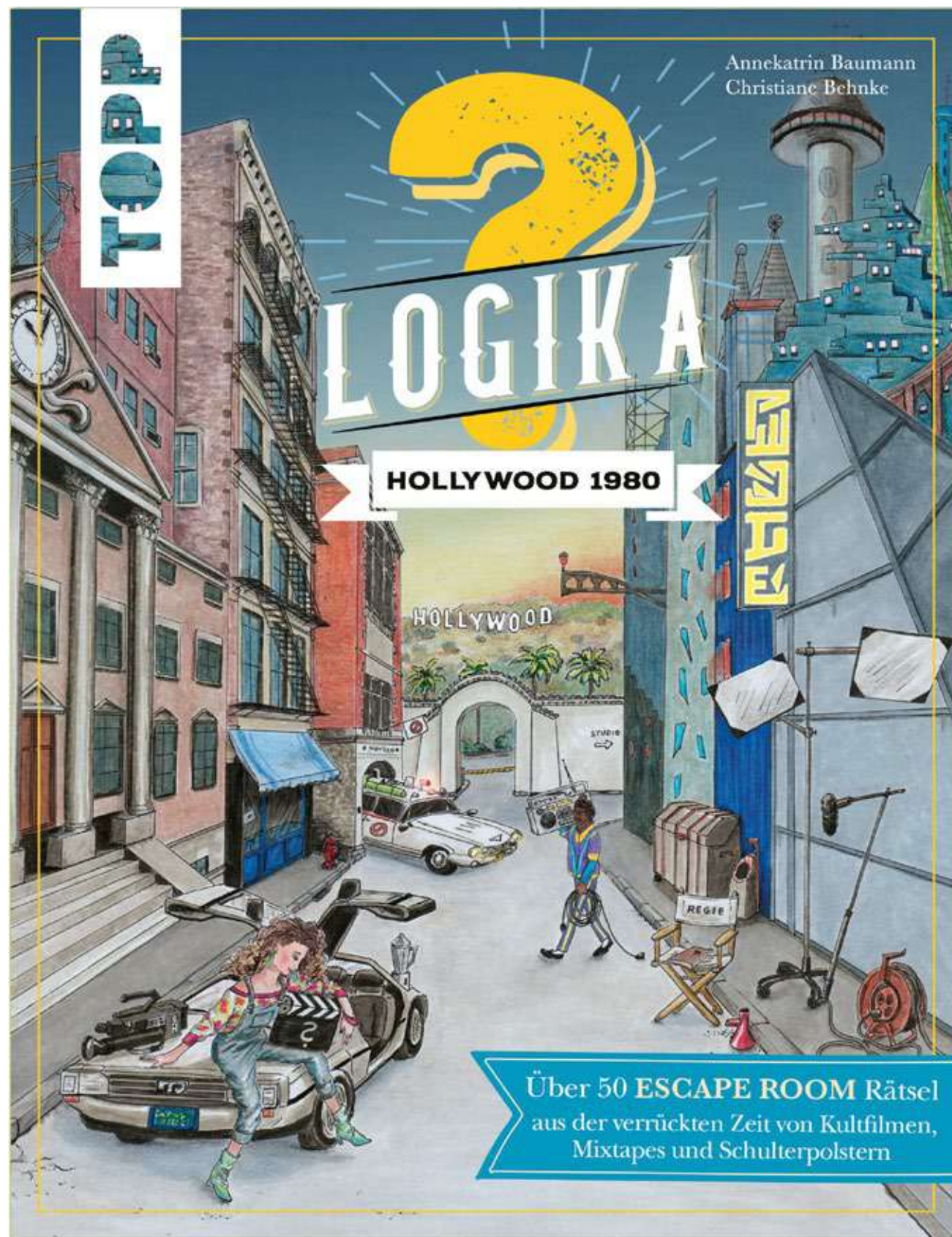
annekatrinbaumann@yahoo.de

Geburtsdatum: 31.05.1989, Bühl (Baden)

Portfolio



Logika Rätselbuchreihe, frech Verlag, 2019/2020



„Hollywood 1980: Erlebe das Kultzeitalter der Kassetten, Ghettoaster, Rollschuhe und Zauberwürfel erstmalig im Escape-Room-Flair! Werfe einen Blick hinter die Kulissen der beliebtesten Filme im Hollywood der 80er-Jahre und löse über 50 fantastisch illustrierte Rätsel rund um berühmte Schauspieler, Musikhits und einen wahnsinnig bunten Modeschmack. Eine Hitparade voller Nostalgie und Klassiker erwartet dich.

Begleite die junge Freidenkerin Melissa auf ihrer Reise in Los Angeles: durch Santa Monica über Beverly Hills bis hin zu einem der berühmten Filmstudio-Gelände in Hollywood. Schaffst du es, Melissa in diesem Escape-Room-Erlebnis von einem Chaos in das nächste zu retten und ihrer Geschichte zu einem klassischen Happy End zu verhelfen? Finde es heraus.

Spiele wann und wo du willst. Jedes Rätsel aus den drei Kapiteln von leicht bis schwer lässt sich einzeln und alleine lösen – egal ob unterwegs, zwischendurch oder zu Hause.

Das perfekte Geschenk für alle Rätselbegeisterten, Städteliebhaber und Escape Room Fans.“

52 Logikrätseln von leicht bis schwer.

Perfekt für einen Spieler, aber auch in der Gruppe lösbar.

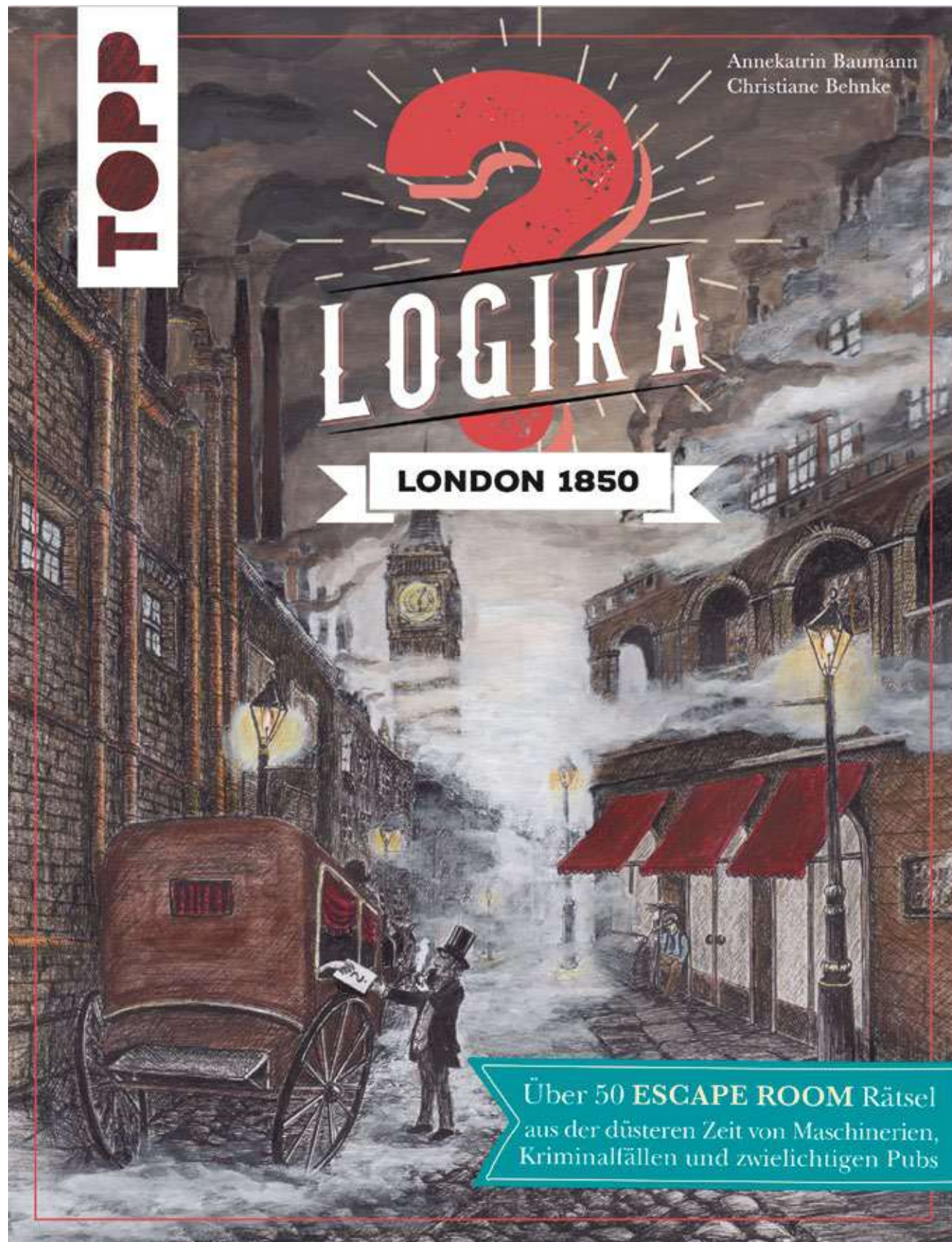
Empfohlenes Alter: ab 12 Jahren

Logika Hollywood 1980, frech Verlag, 2020

Beispielseiten aus Logika Hollywood 1980

Jede Doppelseite ist ein eigenständiges Rätsel, zu dem es hinten im Buch zwei Hinweise und die Lösung gibt.
Die Rätsel sind durch eine durchgehende Geschichte miteinander verbunden.





„Erlebe eine Welt voller Rätsel in der faszinierenden Zeit von Sherlock Holmes, Charles Dickens und vielen mehr. Die Industrialisierung hat begonnen, aber auch die Verbrechen in der Stadt des alten Big Ben und des Buckingham Palast mehren sich.

Viele Mysterien warten darauf, gelüftet zu werden. Entdecke fantastisch illustrierte Rätsel in allen Schwierigkeitsstufen – perfekt für den Urlaub, die Ferien oder unterhaltsamen Knobelspaß nebenbei. Spüre den Flair eines echten Escape Rooms im alten London – aber spiele wann und wo du willst. Löse jede Aufgabe einzeln, egal ob unterwegs, zwischendurch oder zu Hause zum Entspannen. Eine wunderschöne und spannende Rätselsammlung von leicht bis schwer erwartet dich. Öffne das Buch, kombiniere alle Hinweise und tauche ein in die Epoche des viktorianischen Londons.

Das perfekte Geschenk für alle Rätselbegeisterten, Städteliebhaber und Escape Room Fans.“

52 Logikrätseln von leicht bis schwer.
Perfekt für einen Spieler, aber auch in der Gruppe lösbar.
Empfohlenes Alter: ab 12 Jahren

Logika London 1850, frech Verlag, 2019

Beispielseiten aus Logika London 1850

Jede Doppelseite ist ein eigenständiges Rätsel, zu dem es hinten im Buch zwei Hinweise und die Lösung gibt.
Die Rätsel sind durch eine durchgehende Geschichte miteinander verbunden.

40

DIE ANALYTISCHE MASCHINE

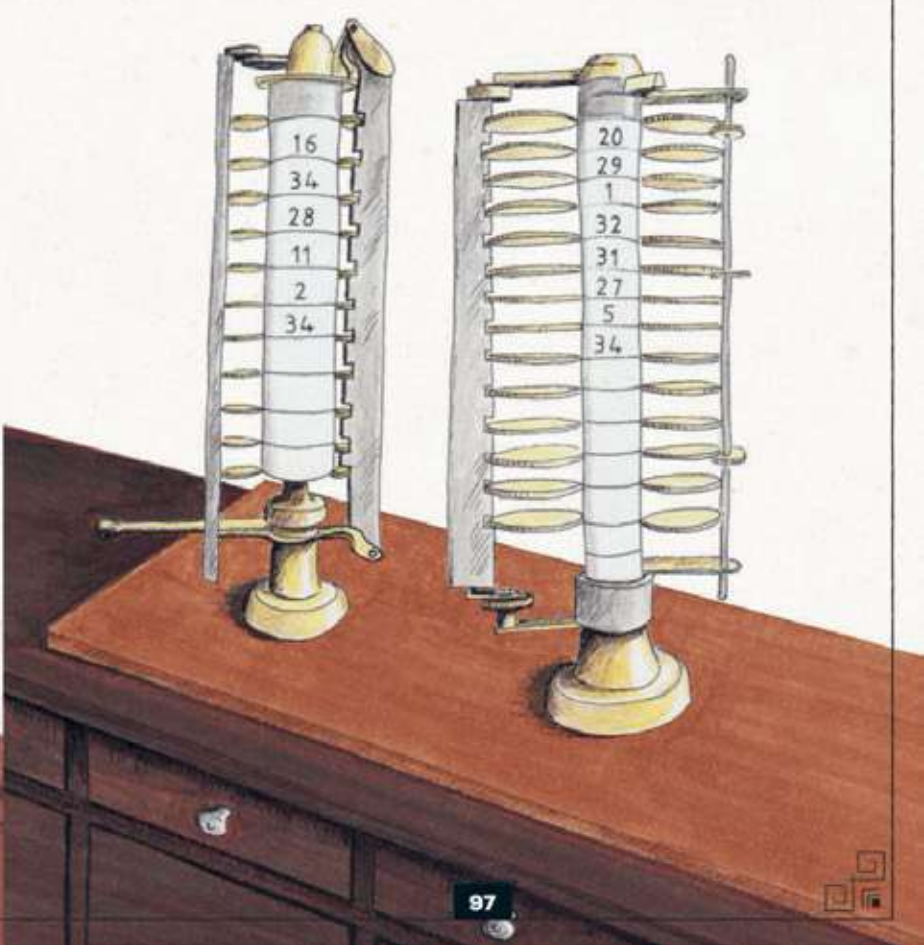
Louise kann die Aufgabe des Kutschers lösen und im schnellen Galopp geht es durch den Park und die Londoner Straßen zur Universität. Dort sieht sie in einem der vielen Labore noch Licht. Schnell geht sie in das Gebäude und trifft auf einen sehr umtriebigen, jungen Wissenschaftler, umgeben von eigenartigen Apparaturen.

„Oh, guten Abend! Mein Name ist Charles Babbage. Was führt Sie in meine Labore? Darf ich Ihnen meine Erfindung präsentieren? Sie kann Rechnungen komplett selbstständig errechnen und darstellen:

Meine Analytische Maschine ist so super!“

Nach dem letzten Satz ihres Erfinders fängt die Maschine an zu rattern. Ob sie selbst vielleicht ganz genau weiß, was sie eigentlich ist?





96

97

7

DIE WÜRFEL VON KARL MARX

An dem Tisch sitzt ein härtiger Herr, der Louise zunächst ein wenig streng anschaut.

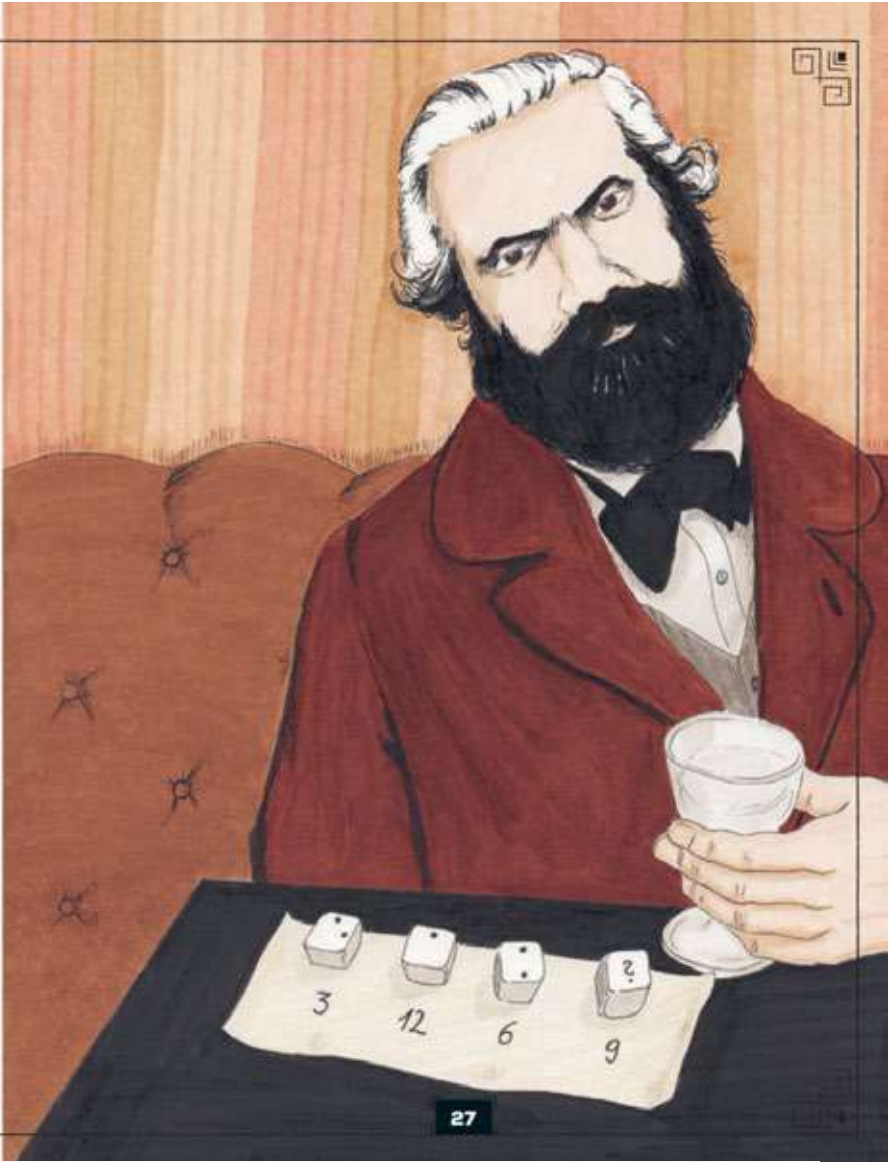
„Guten Tag, Fräulein, wie kann ich Ihnen helfen?“

Louise bemerkt sofort einen deutschen Akzent.

„Entschuldigen Sie die Störung, Sir. Mein Name ist Louise und ich bin auf der Suche nach einem jungen Burschen, der anscheinend vor Ihnen an diesem Tisch saß. Er hat meine Geldbörse entwendet.“

Der härtige Mann runzelt die Stirn: „Dazu gehört aber ganz schön Mut, einen Dieb in einen Pub zu verfolgen.“ Er verneigt sich leicht vor Louise. „Mein Name ist Karl Marx und ich lebe hier in London im Exil. Ich kenne das Gefühl, verfolgt zu werden, also nur zu gut. Wenn Sie diese kleine Spielerei hier von mir lösen können, helfe ich Ihnen gerne.“ Karl Marx zeigt auf den Tisch vor sich. Auf ihm liegen seltsame Würfel, unter die auf einem Zettel jeweils zugehörige Zahlen geschrieben stehen.

„Können Sie mir sagen, Louise, wie der Würfel aussehen muss, der die Zahl 9 verkörpern würde?“



26

27

11

DER GENIALE PHYSIKER

Louise ignoriert die Warnung, die höchst wahrscheinlich nicht ihr gilt, und sucht die Universität auf. Sie wandelt eine ganze Weile durch die Gänge, bevor sie das Labor findet.

Darin sitzt ein junger Mann, ganz vertieft in seine Notizen.

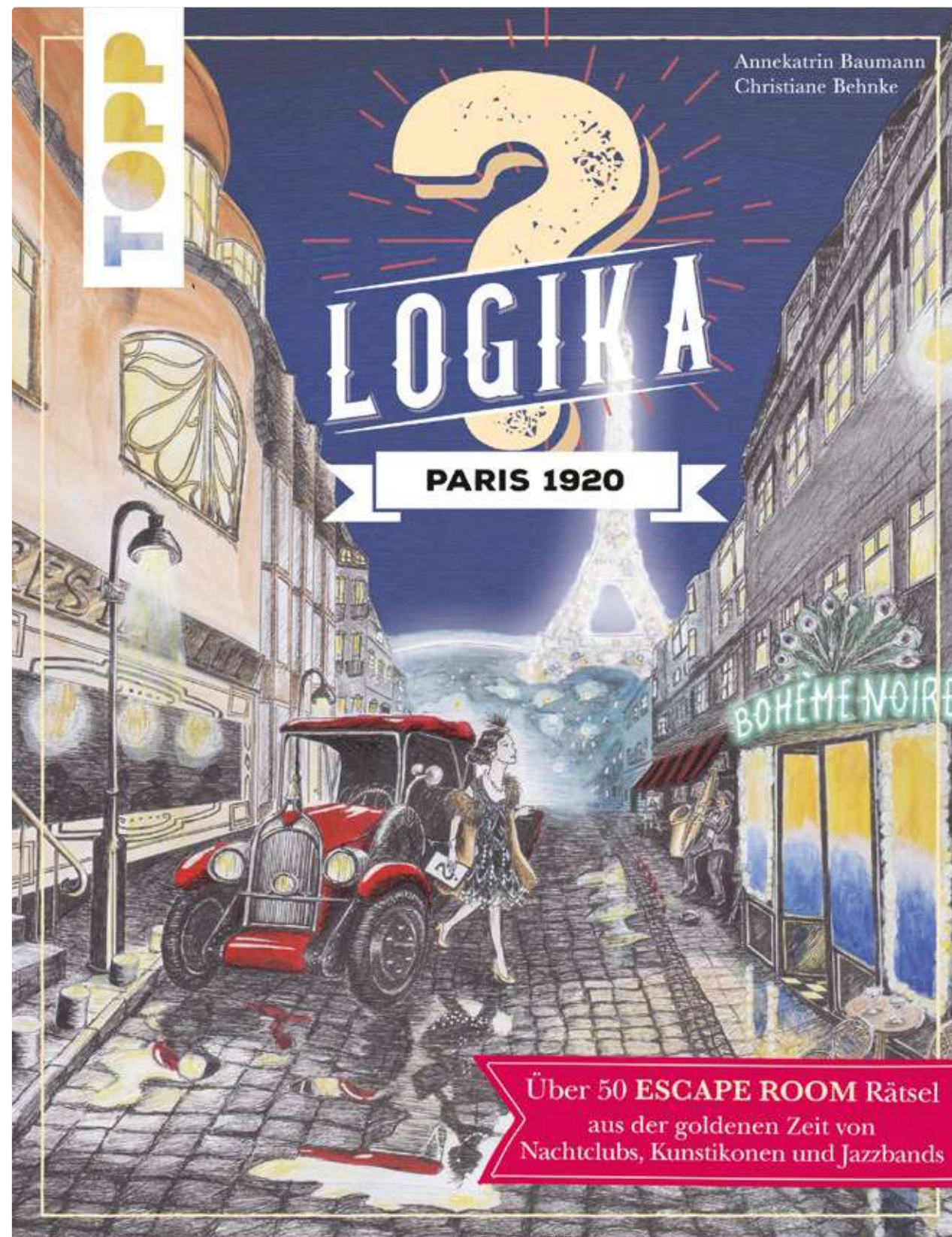
Als Louise ihn anspricht, schaut er auf: „Oh, hallo Miss, ich habe Sie gar nicht kommen hören. Mein Name ist James Clerk Maxwell. Entschuldigen Sie bitte meine Unhöflichkeit, ich versuche eine chemische Gleichung zu lösen – was leider nicht gerade mein Fachgebiet ist. Eigentlich beschäftige ich mich lieber mit Physik und Mathematik.“ Er lacht.

Louise schaut auf seine Notizen, die vermutlich bereits den Namen der nächsten großen, komplexen Entdeckung enthalten.



34

35



„Erlebe eine Welt voller Rätsel in der faszinierenden Zeit der Années folles. Die Goldenen Zwanziger haben begonnen. Romantik und der Klang von Jazz liegen in der Luft. Künstler tummeln sich auf den Straßen. Das Nachtleben erblüht zu seiner vollen Pracht. Besuche beeindruckende Schauplätze wie den Eiffelturm, Notre-Dame oder das Moulin Rouge.

Viele Mysterien warten darauf, gelüftet zu werden. Entdecke fantastisch illustrierte Rätsel in allen Schwierigkeitsstufen – perfekt für den Urlaub, die Ferien oder unterhaltsamen Knobelspaß nebenbei. Spüre den Flair eines echten Escape Rooms im alten Paris – aber spiele wann und wo du willst. Löse jede Aufgabe einzeln, egal ob unterwegs, zwischendurch oder zu Hause zum Entspannen. Eine wunderschöne und spannende Rätselsammlung von leicht bis schwer erwartet dich. Öffne das Buch, kombiniere alle Hinweise und tauche ein in die glänzende Epoche der 20er-Jahre in Paris.“

52 Logikrätseln von leicht bis schwer.

Perfekt für einen Spieler, aber auch in der Gruppe lösbar.

Empfohlenes Alter: ab 12 Jahren

Logika Paris 1920, frech Verlag, 2019

Beispielseiten aus Logika Paris 1920

Jede Doppelseite ist ein eigenständiges Rätsel, zu dem es hinten im Buch zwei Hinweise und die Lösung gibt.
Die Rätsel sind durch eine durchgehende Geschichte miteinander verbunden.

478

29

BEI GERTRUDE STEIN

Als Julien in den Pavillon tritt, fällt ihm die Kinnlade runter: In der einen Ecke des Raumes sitzen Zelda und F. Scott Fitzgerald! Wie gerne würde Julien Kurzgeschichten so voller Leben und prägnanter Figuren schreiben können wie Mr. Fitzgerald. Julien bemerkt, dass er die beiden anstarrt und wendet beschämt seinen Blick ab. Er mustert die anderen Personen im Salon: Gertrude Stein sitzt an einem großen Schreibtisch, während ihre Lebensgefährtin Alice B. Toklas auf einem Hocker, neben dem Maler Joan Miró, Platz genommen hat.

Es kommt Julien etwas unwirklich vor, dass er nun mit all den Künstlern, die er eigentlich nur aus der Zeitung kennt, im gleichen Raum ist.

„Hey Bürschchen!“, spricht Gertrude ihn an. „Du kannst hier nicht einfach so reinstolpern!“ Als sie Juliens erschrockenen und zugleich faszinierten Gesichtsausdruck bemerkt, wird sie etwas milder und holt einen Zettel hervor. „Na gut, wenn du aus dieser Botschaft sechs Buchstaben korrekt streichst, darfst du bleiben.“

72



1

DIE TELEFONNOTIZ

Frustriert fängt Julien irgendwann an, durch die Wohnung zu laufen. Vielleicht fliegen ihm auf diese Weise endlich Ideen zu, worüber er schreiben könnte.

Er kommt am Telefon im Flur vorbei. Anscheinend hat sein Mitbewohner Charles einen wichtigen Anruf für ihn entgegengenommen. Charles ist angehender Maler. Für die zwei bisher erfolglosen Künstler hatte es sich angeboten, zusammenzuziehen.

An welchem Ort will er sich mit Julien treffen, um über das Telefonat zu sprechen?

14

15

148

33

DER STRASSENKÜNSTLER

Nur ein paar Meter weiter hat ein Straßenkünstler seine kleine Bühne aufgebaut. „Pardon, Monsieur, Sie haben vorhin mit Mr. Hemingway gesprochen?“ Doch der Pantomime reagiert überhaupt nicht auf Juliens Frage. Auch nicht, als dieser sein Anliegen mehrmals wiederholt. Nur die Augen des Pantomimen bewegen sich und weisen immer wieder auf eine Zahlenreihe, die auf seinem Sockel angeschrieben ist.

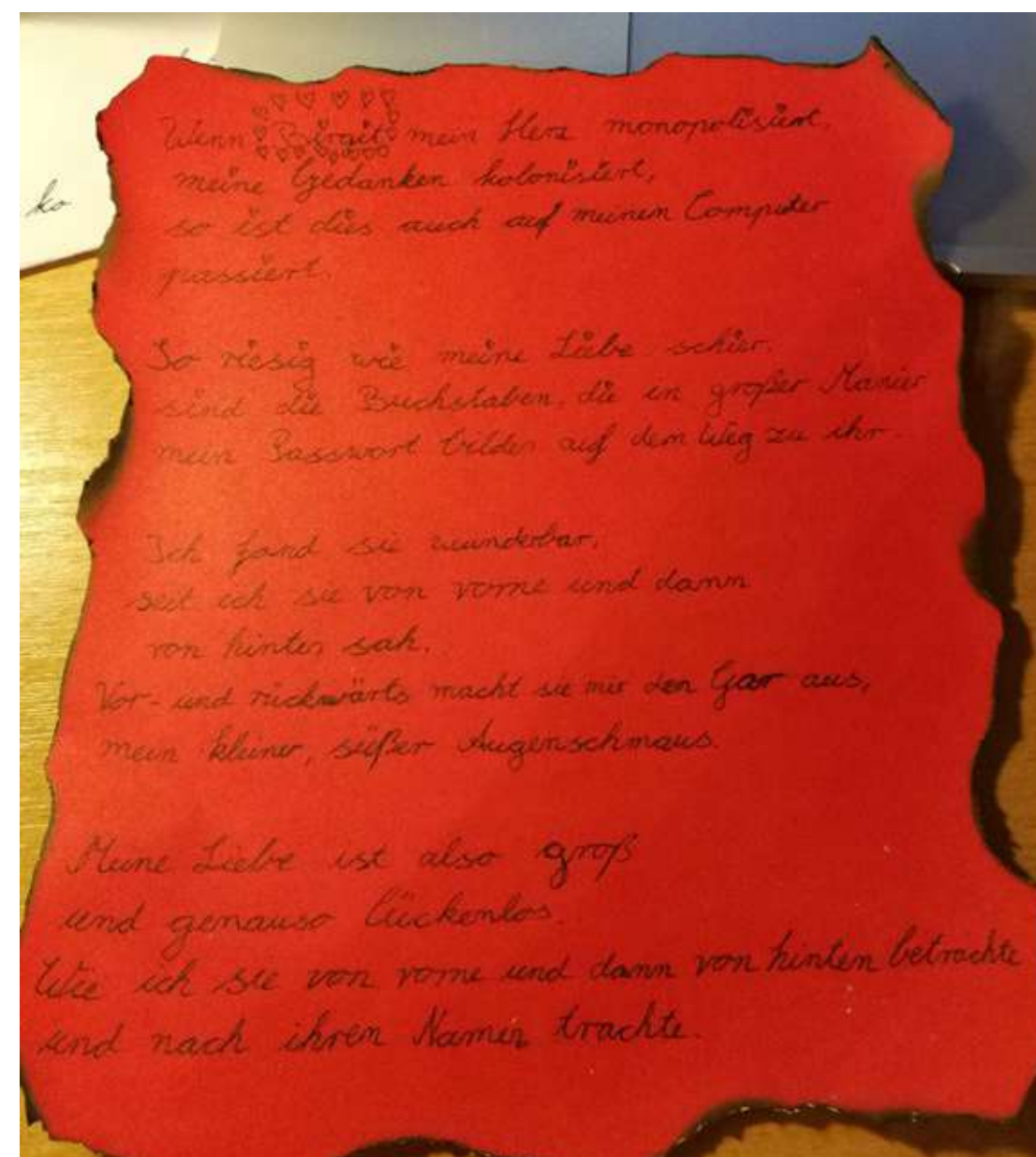
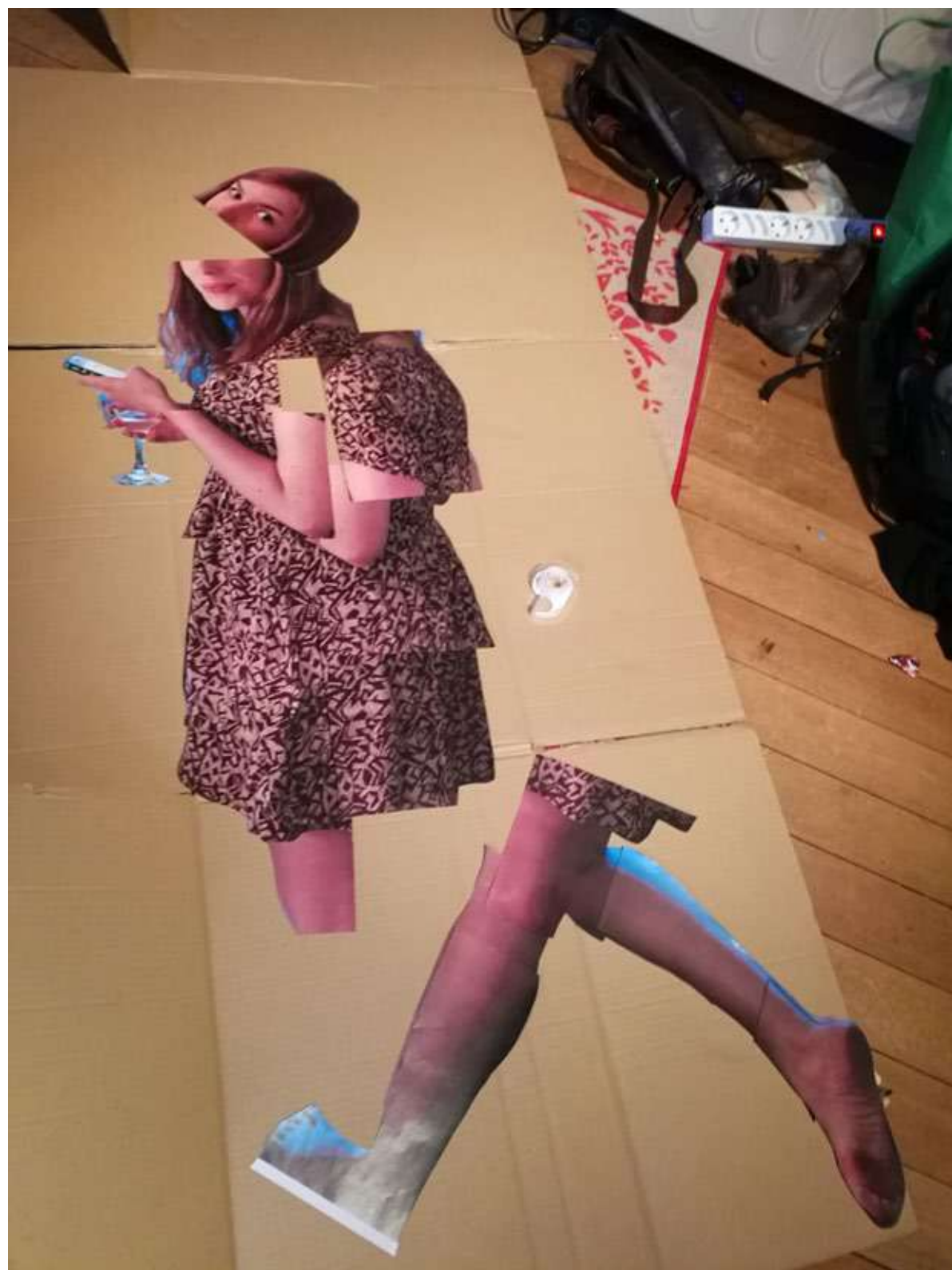
80

81



Thematisierung des Exit Rooms:
alle Rätsel sind auf ein stringentes
Storytelling ausgelegt.

Erstellung eines eigenen EXIT-Rooms, 2018



Erstellung eigener Requisiten zur Steigerung der Immersion.

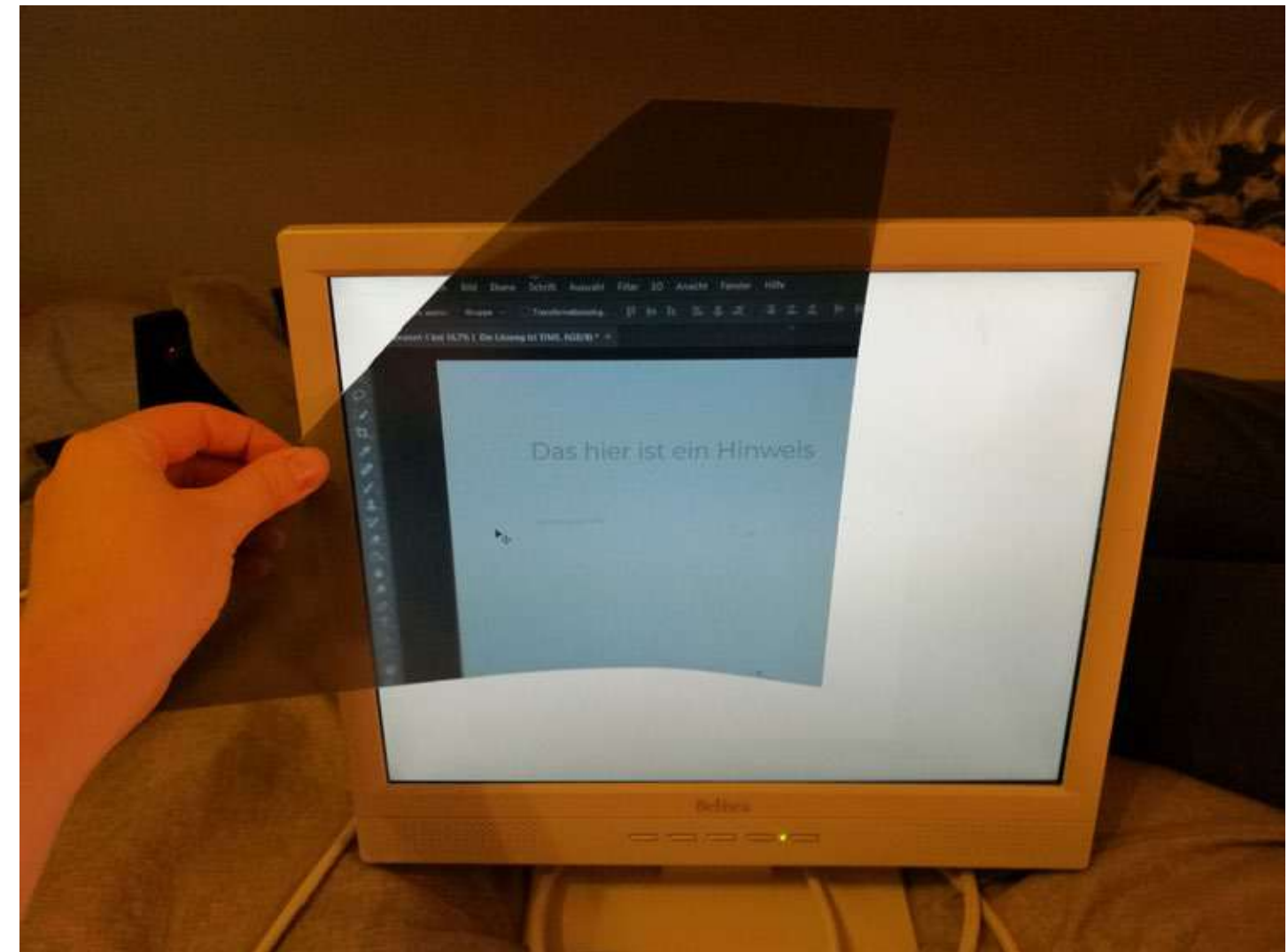
links: lebensgroße Pappfigur

rechts: Liebesbrief in Reimform mit verstecktem Rätsel

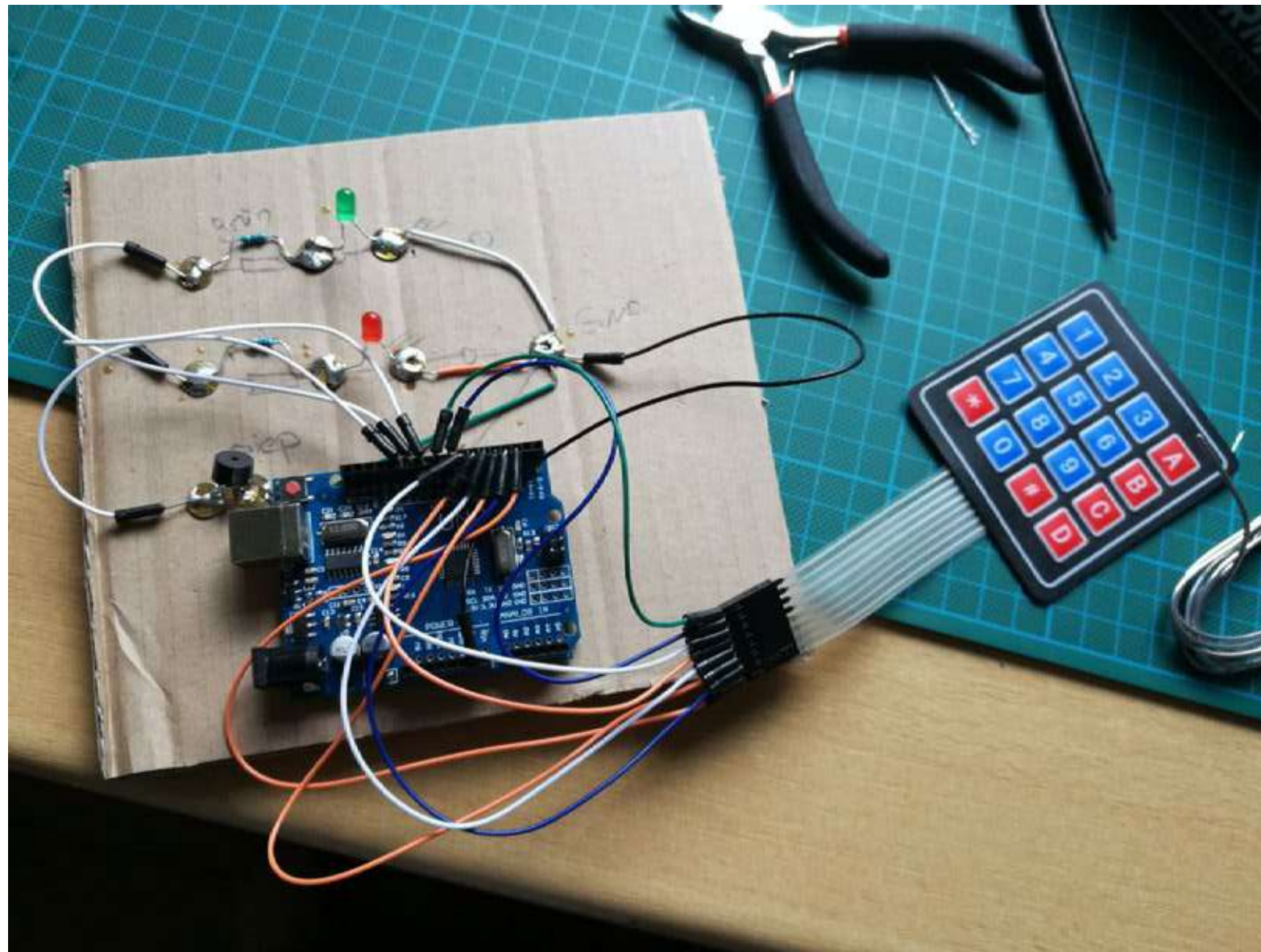
Erstellung eines eigenen EXIT-Rooms, 2018



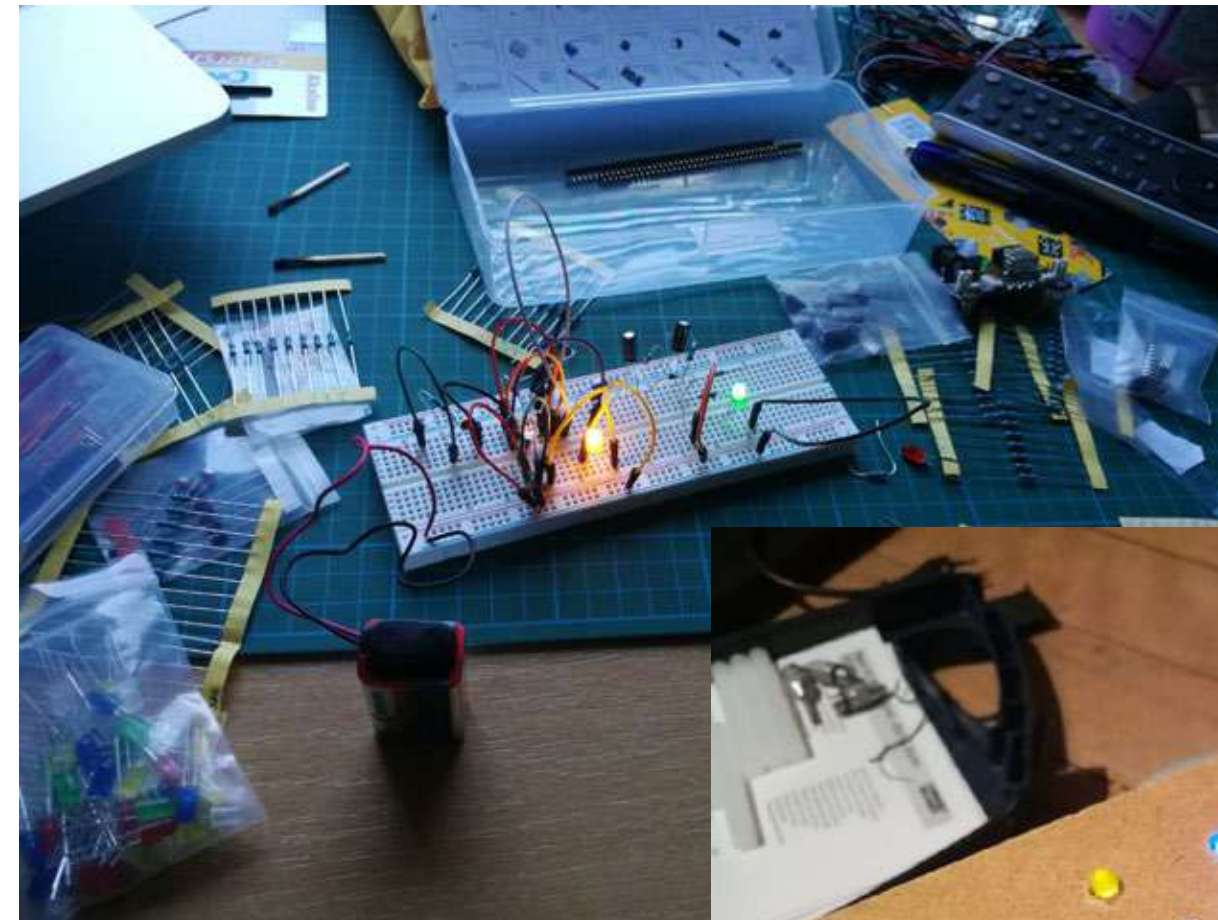
Umbau eines LCD-Monitors,
nur mit dem entsprechenden Pol-Filter
ist der Bildschirminhalt zu erkennen.



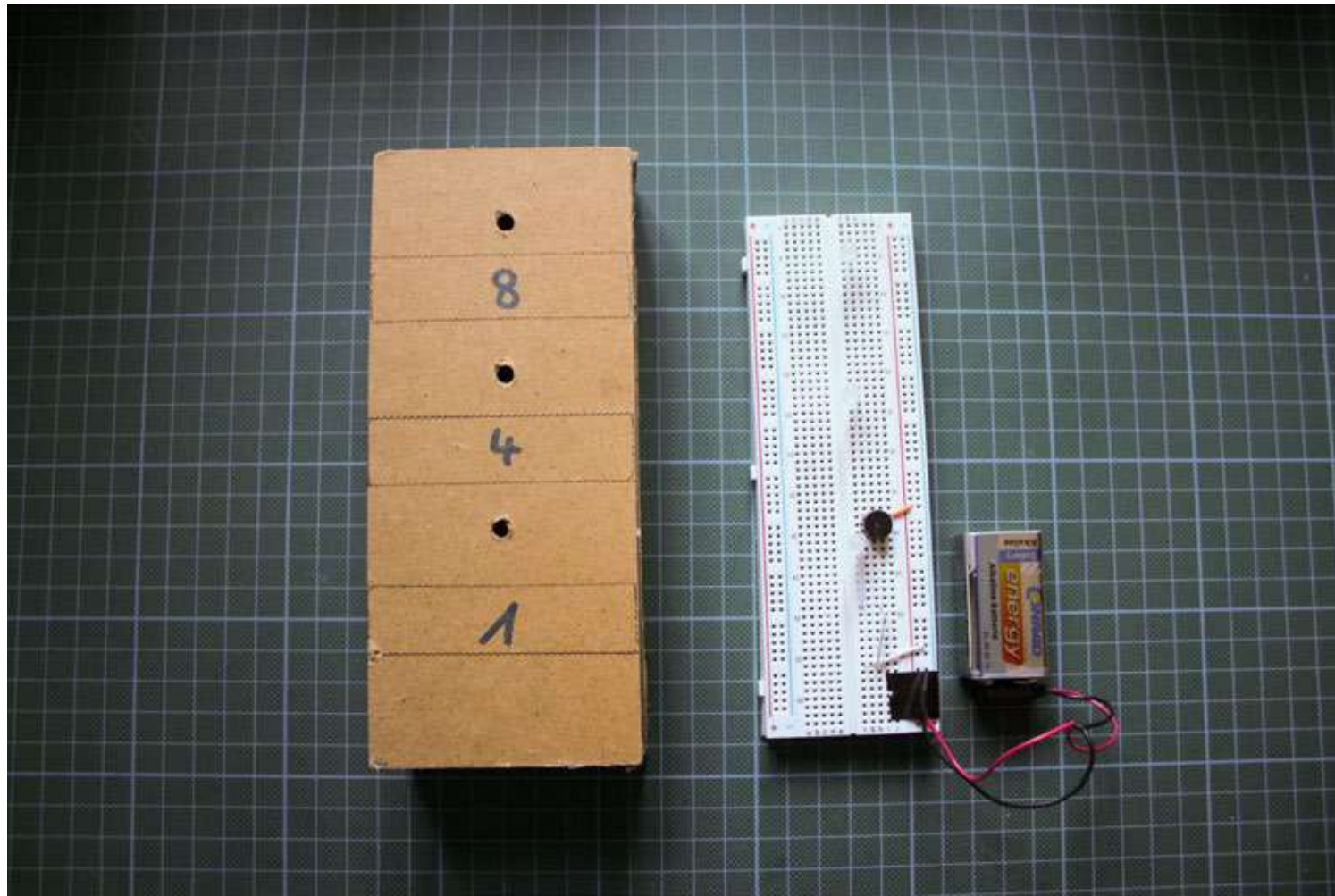
Erstellung eines eigenen EXIT-Rooms, 2018



Bau und Programmierung eigener Rätsel mithilfe von elektronischen Schaltungen und Arduino-Programmierung.

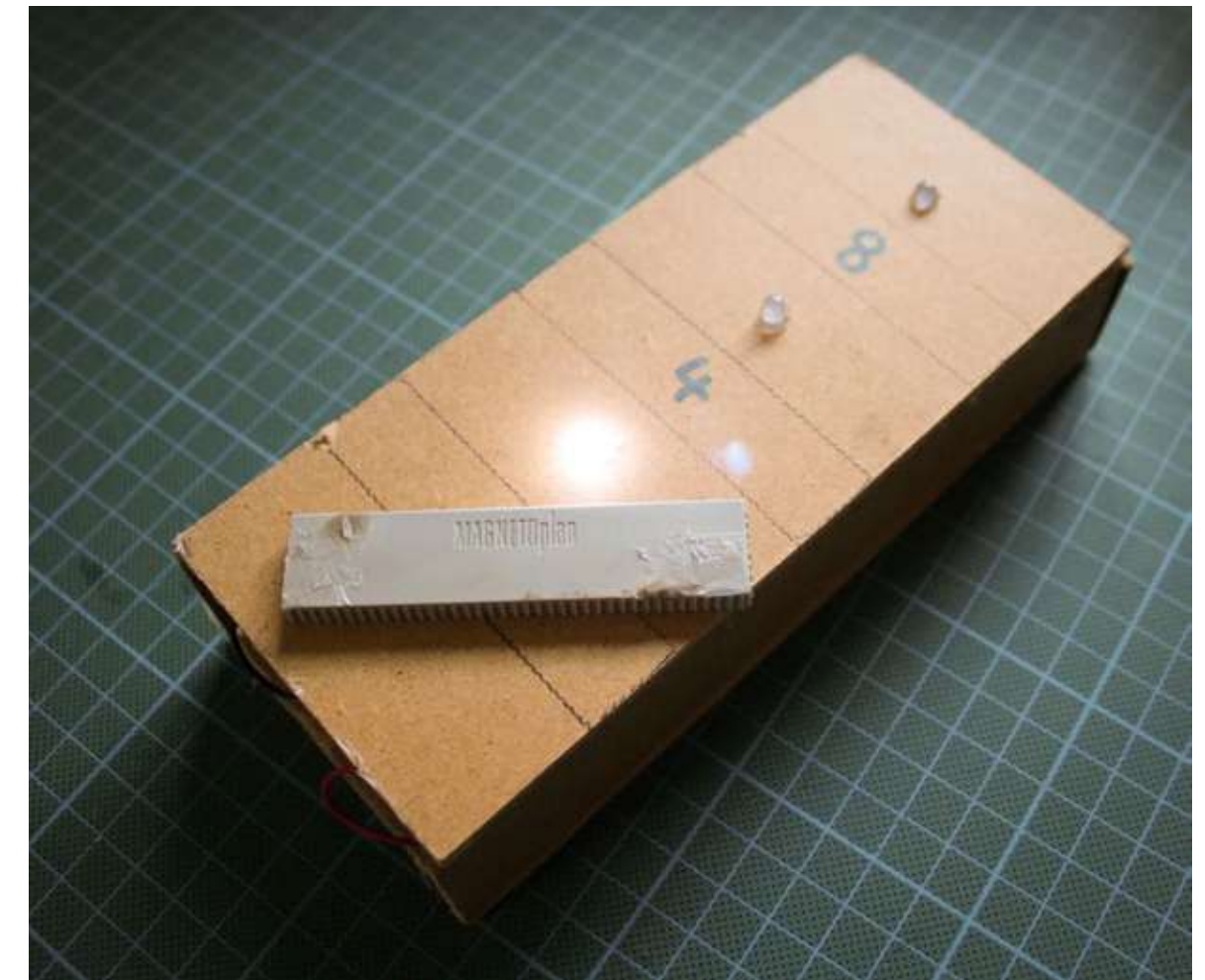
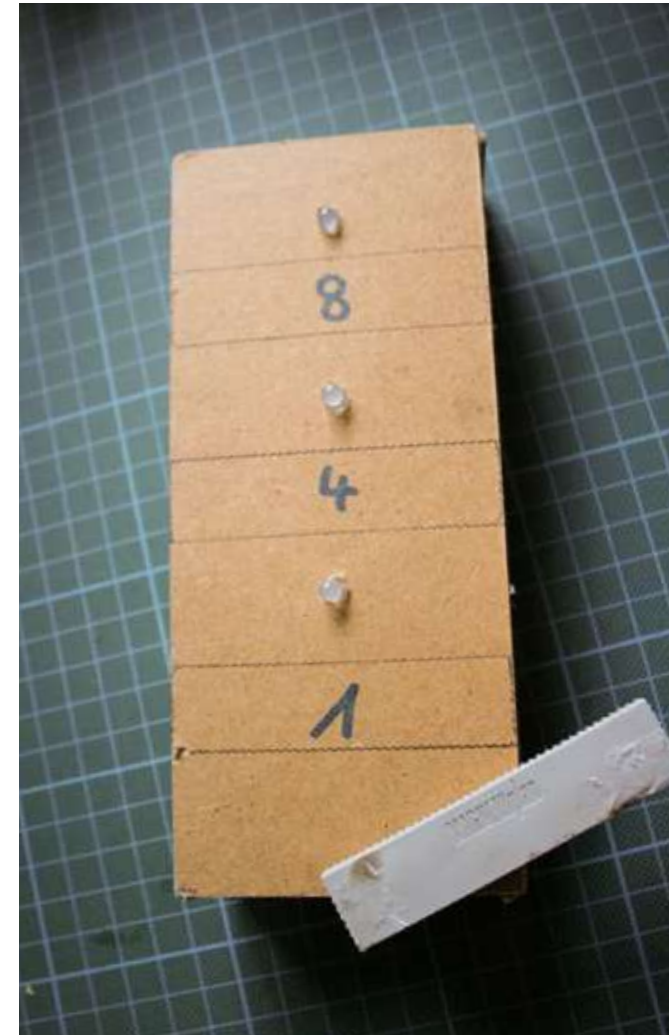


Erstellung eines eigenen EXIT-Rooms, 2018



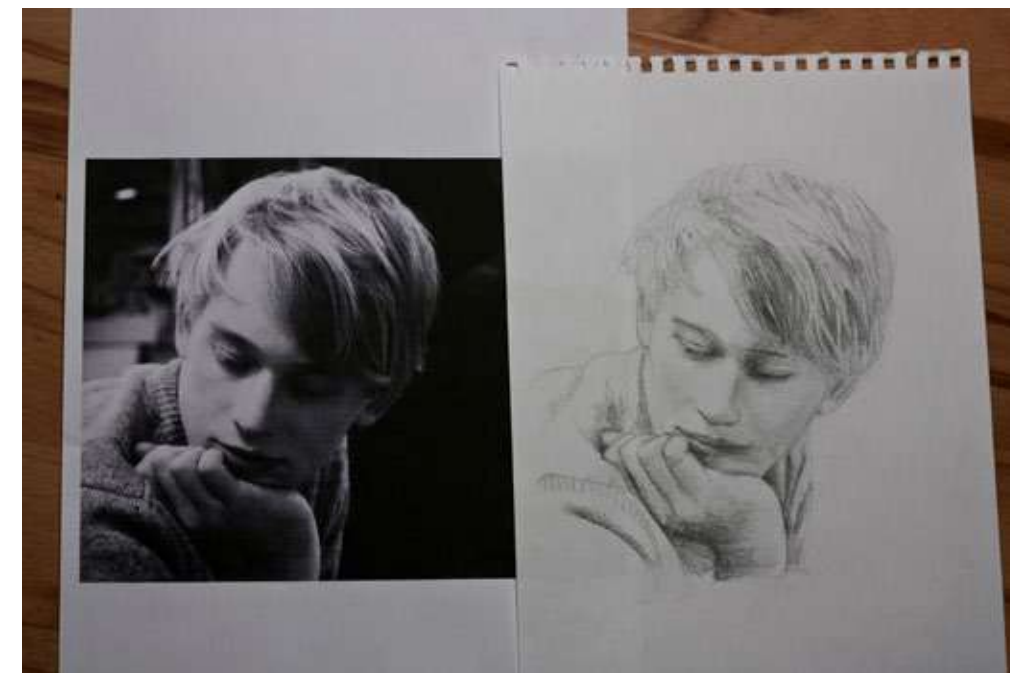
Links das Kästchen, das die Spieler im Raum finden. Daneben liegt das Steckbrett mit der Schaltung und zwei „blinden“ LEDs.

Wenn der Magnet, dessen Form auf dem Kästchen optisch aufgegriffen ist, auf das richtige Feld gelegt wird, aktiviert sich das Rätsel:
Das Licht über der richtigen Antwort geht an und ein akustisches Signal ertönt.





Bau eines Brettspiels aus Holz, 2015



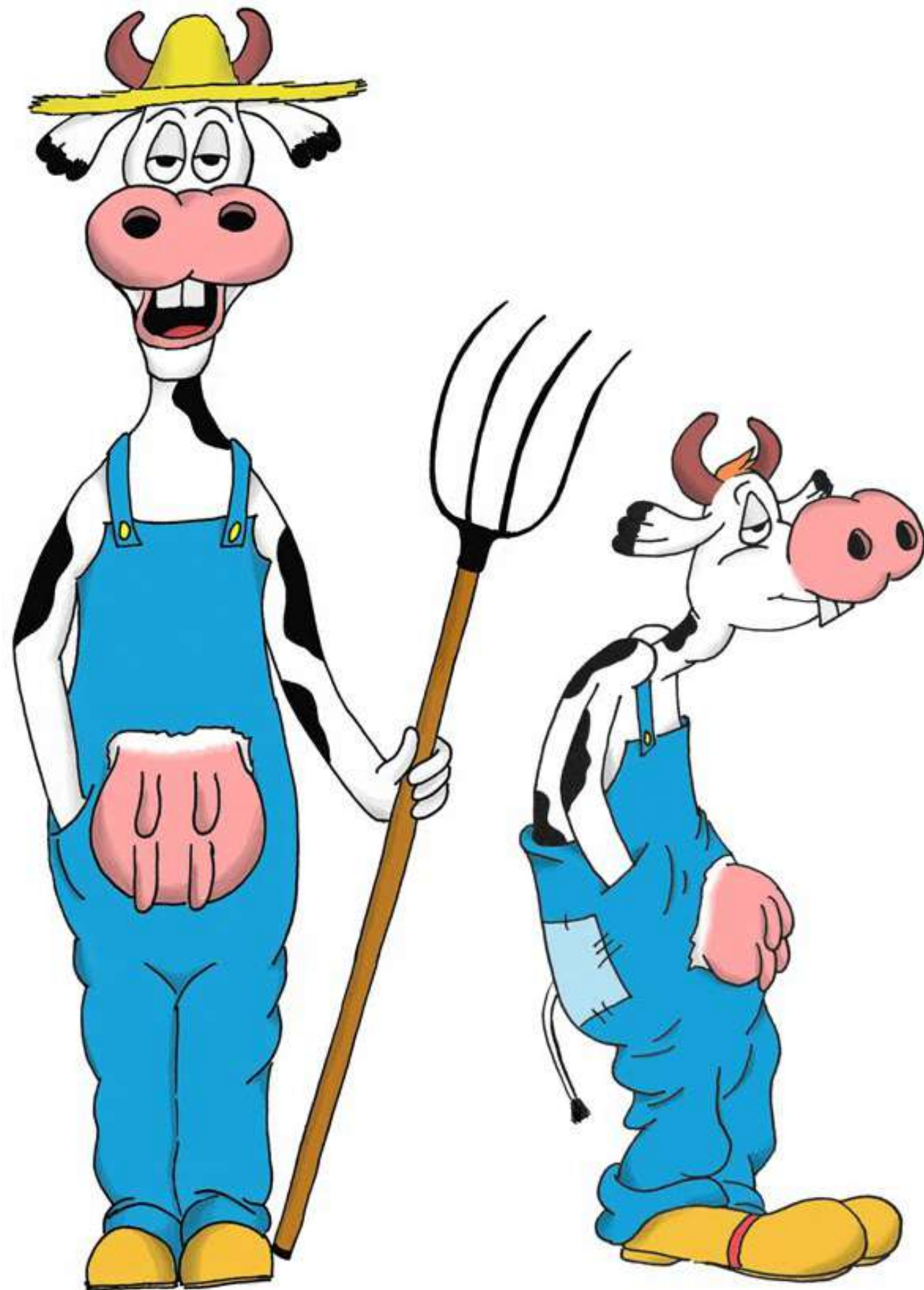
Bleistift-Portraits, 2011-2018



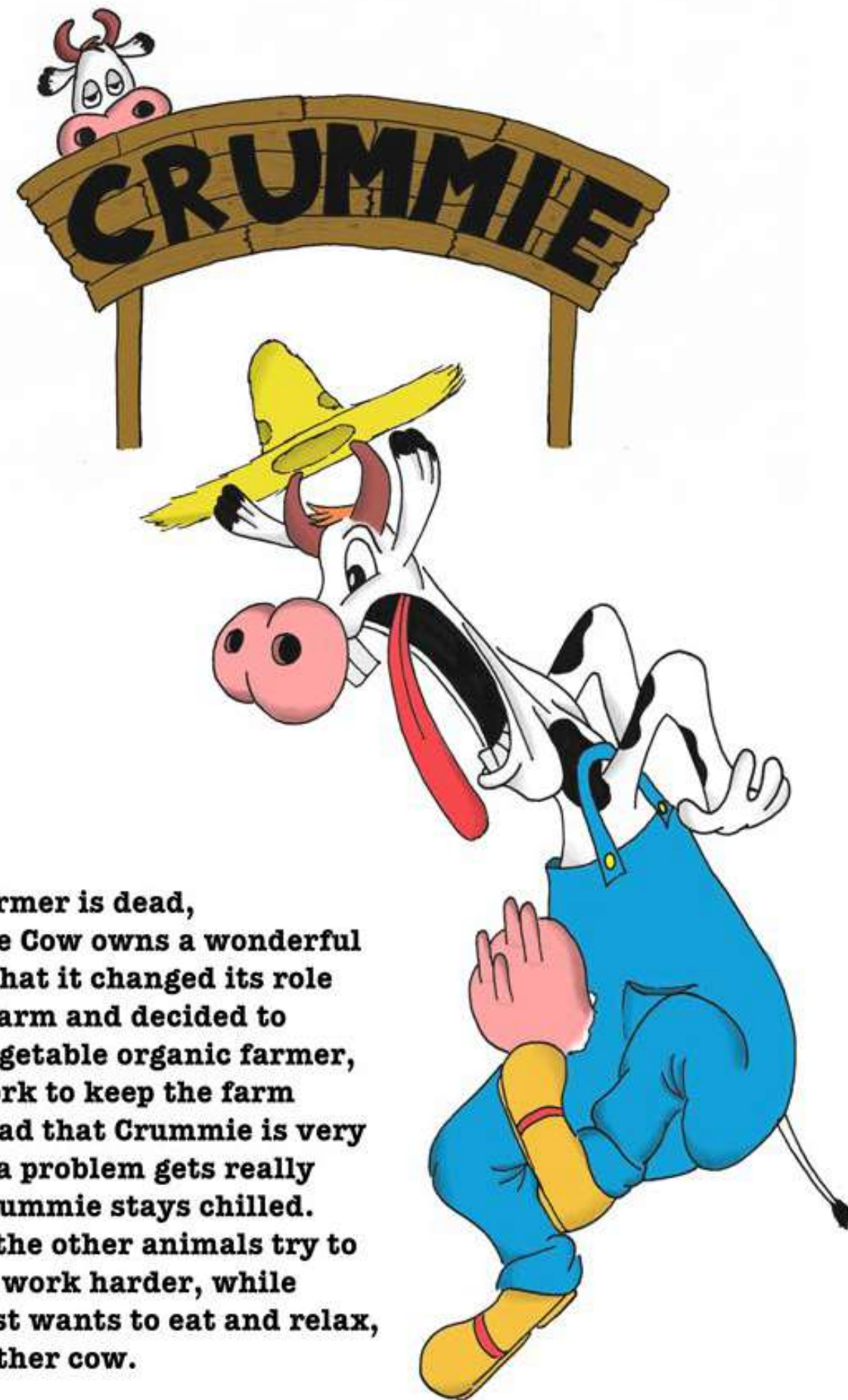
Münzsägearbeiten, 2017



Umsetzung des Tonverlaufs eines Liedes in Farben + Formen, 2015



Since the farmer is dead, Crummie the Cow owns a wonderful farm. Now that it changed its role within the farm and decided to become a vegetable organic farmer, it should work to keep the farm going. Too bad that Crummie is very lazy. Until a problem gets really pressing, Crummie stays chilled. That's why the other animals try to push him to work harder, while Crummie just wants to eat and relax, like every other cow.



Character Entwicklung, 2009



ANNEKATRIN BAUMANN

RÄTSELAUTORIN



Werastraße 8
70182 Stuttgart



+49 176 64 35 73 15



annekatrinbaumann@yahoo.de

Geburtsdatum: 31.05.1989, Bühl (Baden)

Ich freue mich auf Ihre Nachricht.