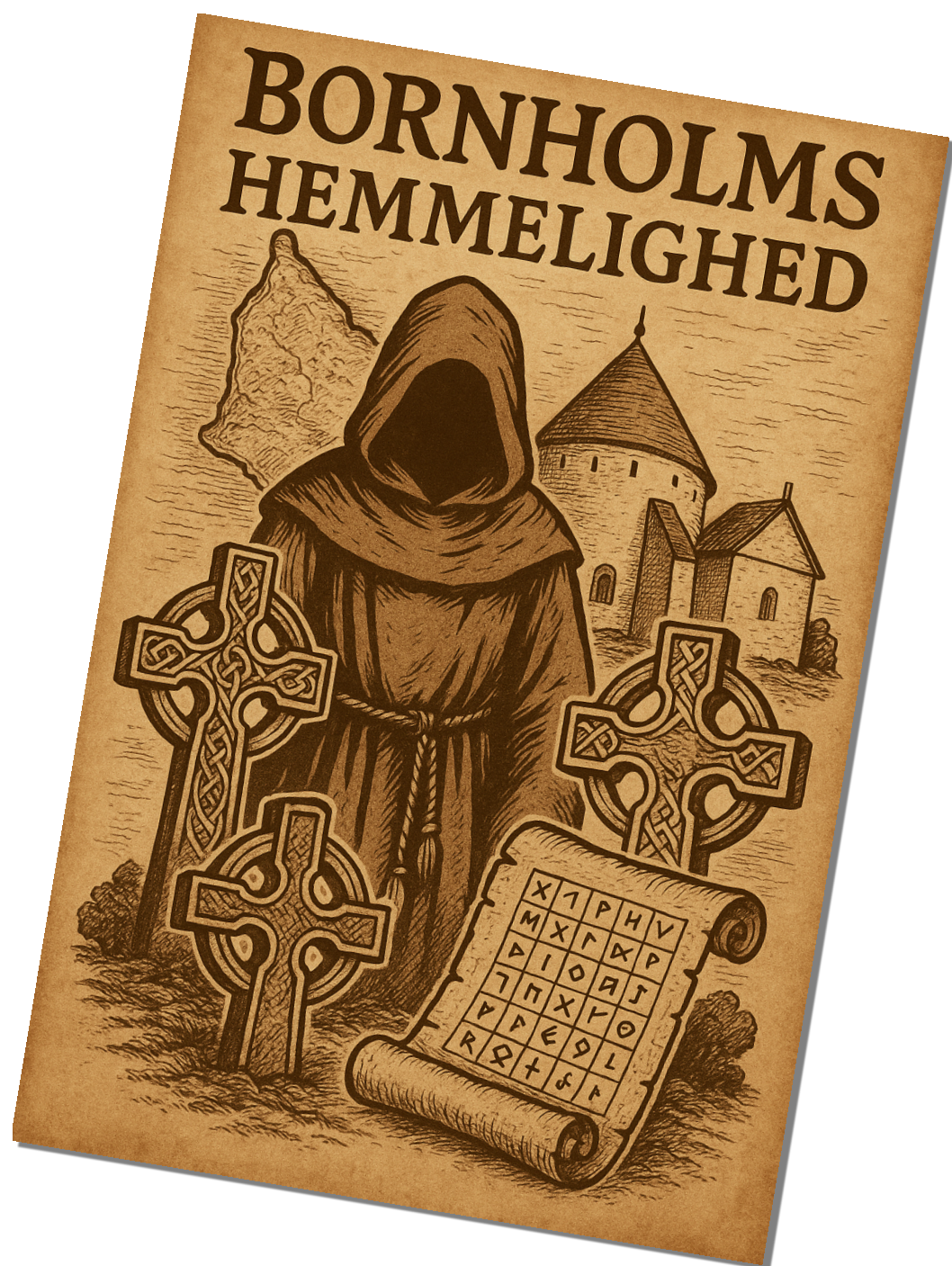




manual

PRINT OG KLARGØRING

1: Forstå historie, afslutningsleg og fremgangsmåde

Læs introhistorien i filen 'Indgangsdøren plakat og intromission.pdf'.

Tjek at du forstår afslutningslegen som beskrevet i filen 'Kuvert nummer 5 slutspillet'.

Tjek at du forstår, at escaperummet både består af koder og gåder (som bruges til at åbne kuverter), men i høj grad også forståelsesopgaver, som kræver at deltagerne skriver deres svar på kortene i kuverterne.

2: Skal skaffes:

Fem kuverter

Lim

Saks

Printerpapir kraftigere end 80 gram

Skriveredskab til hver deltagergruppe

Du eller én deltager på hvert hold skal have en smartphone, der kan scanne QR-koder

3: Printes og placeres:

3.1: Placér fire kuverter rundt i lokalet.

3.2: Placér den femte kuvert på dig eller hængende på udgangsdøren.

3.3: Placér en bibel et sted i lokalet.

3.4: Fra mappen 'Firkanten' printer du filen Firkanten.pdf og limer den sammen. Firkanten placeres et sted i lokalet.

3.5: Fra mappen 'Indgangsdøren - intro' printer du filen '1 Indgangsdøren plakat og intromission.pdf'. Enten har du papiret i hånden og introducerer for deltagerne, eller du klistrer papiret på døren ind til det lokale, hvor du har placeret spillet.

3.6: Fra mapperne med indhold til kuverterne ('Kuvert nummer 1' til 'Kuvert nummer 5 slutspil') printer du filerne og klipper indholdet ud som beskrevet i filerne.

Det indhold, der skal placeres i lokalet, placerer du passende steder, fx på borde og vægge.

Det indhold, der skal i kuverterne placeres på følgende måde:

Kortet med adgangskode limes på forsiden af kuverterne. Kort med skriftlige opgaver og kort med hints til den næste kuvert placeres i kuverten.

Husk at det røde kort i filen i mappen 'Kuvert nummer 1' skal placeres i bibelen (se punkt 2.3).

4: Klar til deltagerne

4.1: Tjek QR-kode

Tag en smartphone og scan QR-koden i kuvert nummer 4. Tjek, at videoen fungerer.

4.2: Vis deltagerne introplakaten og fortæl dem eller lad dem selv læse baggrundshistorien.

4.3: Sæt dem i gang med at løse intromissionen (løsningen er 'alpha').

4.4: Husk at fortælle dem, at dette escape room er delt i to, dels koder der skal findes og dels skriftlige opgaver i kuverterne. Fortæl også, at det er helt normalt at den første halve time går med at finde hoved og hale i alle materialerne.

4.5: Sæt dem i gang. Du vælger selv hvor meget eller lidt, du vil hjælpe dem. Sæt eventuelt en timer i gang, så der max går 45-60 minutter.