



Escape Room - propozycje zadań

Zadania w escape roomie są na ogół krótkimi ścieżkami powiązanych ze sobą zagadek i elementów pokoju. Poniżej przedstawiamy trzy przykłady takich serii, które można połączyć i zastosować w przygotowywanej grze.

1) Tusz UV

Po wstępnym przeszukaniu gracze odnajdują w pokoju latarkę UV (do kupienia za ok. 8 zł w sklepach z wyposażeniem do manicure), w której brakuje trzech baterii – niezbędnych, by urządzenie działało.

Co ważne, każda z baterii powinna znajdować się w innym miejscu. Gracze muszą przeszukać cały pokój, by je odnaleźć. Jedna może zostać ukryta w ubraniu znajdującym się w pokoju, druga – przyklejona taśmą pod meblem, a trzecia – między drobnymi przedmiotami.

Uruchomienie latarki pozwala na odkrycie znaków niewidocznych gołym okiem – zapisanych markerem UV (do kupienia za ok. 5 zł przez internet). Dobrze, gdy poziom trudności zagadek i ich treść są dostosowane do tematu gry. Najlepiej sprawdzają się podpowiedzi typu: „Popatrz za światło” czy „Szukaj X” albo równania matematyczne, np. $20-10/X=?$. Zagadki zapisane tuszem UV to świetna okazja do zwrócenia uwagi uczestników na niewykorzystane wcześniej elementy. X może być liczbą postaci na zdjęciu lub książek oznaczonych tuszem. Odpowiedź uzyskana dzięki wykonaniu zagadki to np. cyfra przydatna do otworzenia sejfu z ostatecznym elementem gry.

2) Trop książkowy

W trakcie wstępnego rozpoznania pokoju gracze odkrywają notatkę pozostawioną przez jego bohatera. Tajemnicza wiadomość może służyć jako pierwsza wskazówka, która pokieruje dalej uczestników gry do rozwiązania zagadki escape roomu.



Filmoteka Szkolna

Notatka zawiera tajemniczy ciąg liczb, który powinien zostać zapisany w formacie X-Y-Z-W, powtórzonym wielokrotnie w zależności od liczby liter w ukrytym haśle. Każdy ciąg czterech liczb to jedna litera:

X – numer strony

Y – numer wiersza

Z – liczba wskazująca na kolejność słowa w wierszu

W – liczba wskazująca na kolejność litery w słowie

Ciąg liczb stanowi kod Ottendorfa (kod książkowy). By go odczytać, trzeba wiedzieć, która książka jest jego podstawą. Notatka zawiera także podpowiedź odnośnie do tego, która książka jest tą właściwą.

Podpowiedź kierująca do książki może być zapisana dowolnie. Może to być nawiązanie do jej treści, np. „Słowa, słowa, słowa” – odpowiedź: *Makbet*, lub okładki, np. „Szukaj w karmazynie”. Dodatkową komplikacją mogą być zagadki abstrakcyjne, odnoszące się do skojarzeń z tytułem, np. przez zapach, obrazy lub zdjęcia nawiązujące do klimatu książki. Im dziwniejsza zagadka, tym lepiej.

Rozwiązany kod Ottendorfa powinien odkryć słowo, które może być konkretną liczbą, np. „dziewięć”, lub kierować do miejsca jej ukrycia. W ten sposób gracze zdobywają kolejny fragment szyfru.

3) Sudoku

W dowolnym etapie gry drużyna odnajduje sudoku, np. takie jak zamieszczone poniżej. Rozwiązanie zagadki matematycznej złożonej z dziewięciu kwadratów, z których każdy liczy dziewięć pól, wymaga chwili namysłu – żadna z wpisanych cyfr nie może się powtórzyć ani w ramach małego kwadratu, ani w rzędzie czy kolumnie.



AKCJA!

Filmoteka Szkolna

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

Część pól łamigłówki jest zaciemniona i ponumerowana. Wpisane w nie cyfry tworzą tajemniczy ciąg.

W innej części pokoju uczestnicy odnajdują równanie z wybrakowanymi liczbami. To właśnie do niego należy podstawić cyfry. Odpowiedzią jest trzecia, ostatnia już cyfra potrzeba do ukończenia gry.

Uwaga! Przedstawiony tu zestaw zadań odnosi się do prostej gry, w której do rozwiązania zagadki niezbędne jest zdobycie tylko trzech cyfr. Ważne, żeby podpowiedzieć graczom, w jakiej kolejności powinny być one wpisywane, np. w notatce od bohatera pokoju. Rozwiązanie takiej trasy zależy od poziomu trudności zagadek i liczby elementów pokoju powinno zająć około 30 minut.

