

## Ord & begreber til escape rooms fra Mysterieklubben

### **Mysterium:**

Et mysterium er selve den opgave, gåde eller udfordring, der skal løses. Det er mysteriets begivenheder, der sætter det hele i gang.

**Spiller:** En spiller er en deltager, der er inde i rummet for at løse det. Der er ofte 3-5 spillere på et hold.

**Spillet:** Løsning af mysteriet – selve udfordringen med at være i rummet og det, der udspiller sig her.

**Opgave:** Hvert rum har fem opgaver, som først skal laves og derefter løses af andre

**Ledetråd:** En ledetråd hjælper spillerne til at tænke i opgavens 'baner'. Den siger en del dog uden at sige det hele. Til en opgave med et ur kunne ledetråden være: "Tik-tak, tik-tak".

**Løsningsnøgle:** Løsningsnøglen hjælper spillerne med at finde den rigtige rækkefølge på tallene til låsens kode. Den indeholder løsningen på opgaven; hvordan koden bliver synlig.

**Koden:** Koden er den, der skal bruges for at åbne låsen. Den kan både indeholde tal og bogstaver. De fleste indeholder dog 4 cifre, som fremkommer med hjælp fra løsningsnøglen.

**Pose:** I vores escape rooms har vi valgt at bruge en pose som opbevaring for ledetråde og løsningsnøgler. Det har vi, da de er nemme at lave selv og forholdsvis billige. Man kan også bruge æsker, skrin og små trækister, hvis der kan monteres en lås på.

**Guldmønter:** Guldmønter fungerer som betaling til gamemasteren for hints og hjælp. I hvert spil uddeles der som udgangspunkt 5 stykker. En mønt til hver opgave. Mønterne må dog bruges, som spillerne ønsker, da enkelte opgaver måske er sværere end andre, eller man er 'kørt fast'.

**Gamemaster:** Gamemasteren sidder inde i rummet, mens spillet er i gang. Det er gamemasterens opgave at sikre, at spillet spilles rigtigt, og at der ikke flyttes på ting, man ikke må. Det er også gamemasteren, der hjælper undervejs, har styr på tiden, som udbetaler evt. dusør/præmie, og som lukker spillerne ud efter endt spil. Det er vigtigt, at gamemasteren har det fulde overblik for alle opgaver og kender alle løsninger.

**Rekvisitter:** Til hver opgave skal der bruges rekvisitter. Rekvisitterne er de ting, som udgør selve opgaven. De kan placeres mere eller mindre synligt i rummet. De kan placeres enkeltvis eller i grupper. Det afhænger af opgavebeskrivelsen, og hvor svær man ønsker opgaven skal være.

# MYSTERIEKLUBBEN.DK

**Introvideo:** Den indledende video fortæller spillerne, hvad det hele går ud på, hvad de må og ikke må. Det er også her, at spillerne introduceres til selve mysteriet. Den skal være på 2-3 minutter, hvor ovenstående forklares og evt. vises.

**Slutvideo:** I slutvideoen ser spillerne om de har gennemført spillet (det giver næsten helt sig selv). Hvis de har det, jubles der, hvis ikke, ja så.... Den er ikke særlig lang fra få sekunder til 1 minut. Det afhænger af spildesignerne og klassetrin, der bruger forløbet.

**Belønning:** Hvis mysteriet løses, er det muligt at indløse en belønning hos gamemasteren. Det kan evt. være guldkarameller.

**Rigtig god fornøjelse!**