Escaperoom

Door Brent Ruytjens

|  |  |
| --- | --- |
| **Categorie:** | **Terrein:** |
| Teambuilding | Binnen |
| **Aantal moni's:** | **Aantal deelnemers:** |
| 3 | Ongeveer 30 |
| **Leeftijd:** | **Duur:** |
| Van 13 tot 16 jaar | 120 minuten |

# Inkleding

Een belangrijke vooraanstaande professor heeft een formule gemaakt om het lichaam van de mens immens intelligent en sterk te maken. De professor wil dit niet delen met de wereld en dit enkel voor zijn eigen belang gebruiken, maar zijn assistenten vinden dat een egoïstisch plan en besluiten om met hulp (deelnemers) het kantoor van de professor binnen te gaan om deze formule te gaan zoeken en te delen met de wereld.(kan in één kamer of twee aparte kamers gespeeld worden, zie uitleg)Elk van de assistenten betreedt, gevolgd door helpende handen, respectievelijk de bureau en het labo op zoek naar deze formule.De deur valt dicht en er begint zich een bandje af te spelen (audiobestand, aan gezet door een moni, via een smartphone en best met een box).

Opgenomen dialoog:[Geluid van machines op de achtergrond]Hihihiii, jullie willen men formule stelen hé. Jullie zijn al zover geraakt, proficiat, maar zo gemakkelijk raak je hier niet weg buiten met men kostbare uitvinding.Ik heb de kamer waar u en uw collega’s zich in bevinden namelijk beveiligd met een bom “BOEM” en de deur achter jullie, die is juist in het slot gevallen, moehahahaHier is de deal: los de raadsels op, werk goed samen met de andere kamer om dit scherm te ontgrendelen en ge kunt de bom af zetten. Dan zijn jullie dit meesterwerk waard.[this message wil auto delete in 3, 2, ..]Oeps ik ben nog vergeten zeggen, alles wat jullie vinden dient zijn doel en de laatste informatie om de deur te openen krijgen jullie pas als jullie de bom hebben ontmanteld. Jullie dachten toch niet dat ik jullie hier liet weglopen voor mijn bom afgaat, moehahahahaaa[1, static noise][Achtergrond geluid van machines speelt verder]

De indringers vinden een bom met een scherm waar een code op moet worden ingegeven. (dit scherm kan een oude gsm zijn)

# Uitleg

De escaperoom kan gespeeld worden met twee aparte groepen in een apart lokaal. Alleen als het mogelijk is dat beide groepen kunnen communiceren met elkaar (via bv. een deur of een persoon op de gang tussen de twee lokalen). Indien dit interessant klinkt volg uitleg (B)

(A) Alle deelnemers betreden dezelfde kamer.(B) Deelnemers worden in twee groepen gedeeld die elks in een kamer worden gestoken, één kamer is de bureau van een professor/ ingenieur en de andere kamer is het labo van deze professor/ ingenieur.

Een moni speelt het audiobestand af op een box. (en laat deze gedurende heel de tijd lopen)

De escaperoom is nog onderverdeelt in twee delen:

1. Het zoeken achter de code om de "bom" te ontmantelenBestaat uit vier stukken code van vier cijfers die elks gevonden kunnen worden door één van de puzzels te maken. Deze puzzels zijn niet altijd even eenvoudig, daarom zijn er kleinere puzzels die hints geven om een andere puzzel op te lossen.Er zijn ten slotte nog drie aparte puzzels die samen vertellen in welke volgorde deze vier stukken code dienen ingegeven te worden.
2. een cryptex waar de sleutel voor de deur in zit:Hier zijn drie woorden voor nodig om te openen, de volgorde zit mee in de puzzel waar ze in te vinden zijn. Het laatste woord wordt verkregen bij het ontmantelen van de bom (m.a.w. als de gsm ontgrendelt is dan opent er een notitie met het laatste woord voor de cryptex).Hier is dan wel een cryptex voor nodig en da ligt waarschijnlijk niet ergens toevallig rond te slingeren bij u thuis. Dit deel kan ook volledig genegeerd worden en de sleutel kan verstopt liggen in de bom die veilig is om te openen nadat hij ontmanteld is.

Dit is een korte uitleg over hoe de escaproom is opgebouwd. Voor de nodige bestanden, meer uitleg over de puzzels, de noodzakelijke voorbereidingen kijk je best naar de zip-file via deze link (er is geen garantie dat deze link eeuwig online blijft): [**google drive**](https://drive.google.com/file/d/10Kqa--7urd_ev2fHAyWO65y4pL2zniSj/view?usp=sharing)**.**

De beloning om buiten te raken, kan op enkele manieren:

* simpelweg vertellen dat de formule de hele escaperoom was. Een recept om het intellect van de deelnemers te testen en versterken.
* op een leuke manier een chemische formule verstoppen in de escaperoom.
* glow in de dark sticks geven als beloning, met een boodschap dat het dragen hiervan u tijdelijk het gewenste effect geeft.
* tubbes glow in the dark paint of iets soortgelijk. kan nog een leuke extra zijn voor op de eindfuif te gebruiken.

# Taakverdeling

Monitoren die mee doen dienen de puzzels te kennen om deelnemers indien nodig in de juiste richting te sturen. (zelfde indien er twee kamers zijn, zodat je weet welk waar hoort)

Doe de deuren niet echt op slot vanwege brandgevaar!

# Materiaal

Verbondelijk materiaal:

* Printwerk
* Lucifers
* Kleurpotloden
* Papier tape

Eigen voorzien materiaal:

* Kranten (Sombrero, tectonic, sudoku, binair)
* Kartonnen stroken
* Blad met citroenschrift
* “Bommen”
* Puzzel (met opschrift)
* Pringles doos
* Strook met Pringles tekst
* Twee cryptexen
* Brooddoos