



Ontsappingsdeur

SPELDOEL

Het doel van van alle 6 Escape Your House-missies is om binnen 15 minuten uit je eigen huis te ontsnappen!

VOORBEREIDING

Escape Your House wordt niet aan tafel gespeeld, maar in verschillende ruimtes van je eigen huis of eventuele andere locaties, zoals een vakantiehuisje, kantoor, school, etc. Stap 1 en 2 van de voorbereiding hoeven maar één keer per speellocatie uitgevoerd te worden. Stappen 3, 4 en 5 vinden plaats voorafgaand aan elke missie.

1 Kies een ontsappingsdeur

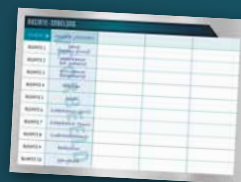
Kies de deur waaruit ontsnapt moet worden. Normaal gesproken is dit de voordeur, maar het kan ook een achterdeur zijn.

2 Geef nummers aan de ruimtes van jouw speellocatie

- Een ruimte kan een hele kamer zijn (of bijvoorbeeld de gang of het toilet); of
- Een ruimte kan een deel van een kamer zijn, zoals ruimte 2 en 3 in het voorbeeld hierboven.

Ruimte-indelingskaart:

Bepaal welke 10 ruimtes jullie voor het spel willen gebruiken en vul de tabel op de ruimte-indelingskaart in. Gebruik voor elke nieuwe locatie waar je het spel speelt een nieuwe kolom.



Belangrijk bij het bepalen welke ruimtes welke nummers krijgen:

Ruimte 1: Dit moet altijd de ruimte zijn die grenst aan de ontsappingsdeur.

Ruimte 1 tot en met 4: Dit zijn de ruimtes die aan het begin van het spel al toegankelijk zijn. Kies ruimtes die met elkaar en met de ontsappingsdeur in verbinding staan (bijvoorbeeld: 1. gang, 2. eetkamer, 3. woonkamer, 4. keuken.)



Ruimte 5 tot en met 9: Deze ruimtes krijgen elk een deurhanger aan de deur en kunnen pas worden betreden als de juiste sleutelkaart gevonden is. Deze ruimtes moeten toegankelijk zijn via ruimte 1, 2, 3 of 4 of via een ruimte die niet gebruikt wordt voor het spel.

Foute indeling



Goede indeling



Ruimte 10: In deze kamer ligt altijd alleen maar de Meestersleutel. Dit kan dus bijvoorbeeld een gesloten (gang-)kast zijn.

3 Kies een missie

Speel de missies in volgorde 1 tot en met 6.

4 Bereid de ruimtes voor

Pak de missiekaart van de missie die jullie gaan spelen. Leg in elke ruimte de aangegeven puzzel- en antwoordkaarten, hang de aangegeven deurhangers op, leg het Super Slot en de Meestersleutel neer.



A: Plaats de puzzel- en antwoordkaarten

- Puzzelkaarten (grote kaarten) plaats je duidelijk zichtbaar in de kamer, bij voorkeur op een verhoging zoals een tafel, bank of bed, maar het mag ook op de grond.
- Als er meerdere puzzelkaarten in een ruimte liggen, plaats deze dan in verschillende hoeken, of minimaal een halve meter uit elkaar.
- Antwoordkaarten (kleine kaarten) leg je in een nette rij onder de puzzelkaarten waar ze bij horen:

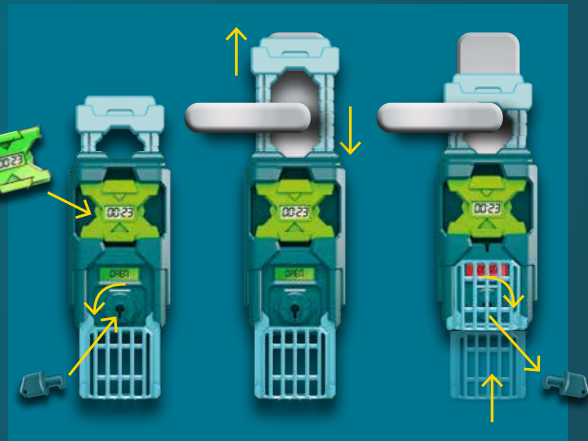
B: Plaats de deurhangers (zie instructies op de achterzijde) en hang ze op

- Is de ruimte een hele kamer? Hang de deurhanger dan aan de deurklink aan de buitenkant van de deur.
- Is de ruimte een deel van een kamer? Leg dan de deurhanger op de puzzelkaart of, in het geval van meerdere puzzelkaarten, ertussenin.

TIP: Baken eventueel een ruimte af met een stoel en leg de deurhanger op de stoel.

C: Plaats het Super Slot

- Stop de timer in het Super Slot, steek de Meestersleutel in het sleutelgat en draai deze een kwartslag tegen de klok in om het slot te openen.
- Schuif de stang aan de bovenkant omhoog, hang het slot om de deurknop aan de binnenkant van de ontsnappingsdeur en duw de stang weer naar beneden zodat het slot vastzit.
- Draai het slot dicht, verwijder de Meestersleutel uit het sleutelgat en duw het hekje weer naar boven.



D: Plaats de Meestersleutel

Plaats de Meestersleutel in ruimte 10 op een plek waar je er makkelijk bij kunt.

E: Pak de timer

Neem de timer uit het Super Slot en geef deze aan de jongste speler. Deze speler houdt de tijd in de gaten voor de hele groep.



TIP: Loop met 3 spelers de ruimtes door in de volgorde van de ruimtenummers. Eén speler plaatst de puzzelkaarten, één speler legt de bijbehorende antwoordkaarten onder de puzzelkaarten en één speler hangt deurhangers aan de deuren. Eventueel plaatst een vierde speler alvast het Super Slot en de Meestersleutel. Check elkaar om er zeker van te zijn dat alles goed ligt of hangt.

HET SPEL

Start spel

Iedereen verzamelt zich binnen bij de gesloten ontsnappingsdeur. Een van de spelers leest het introverhaal voor dat op de missiekaart staat. De jongste speler zet de timer aan door de ON/OFF-schakelaar aan de achterkant op ON te zetten en op de knop aan de voorkant te drukken. Het spel gaat beginnen! De spelers hebben nu 15 minuten de tijd om alle puzzels op te lossen, alle ruimtes te openen om zo uiteindelijk de Meestersleutel te vinden, het Super Slot te openen en te ontsnappen.

Spelverloop

1 Vind alle puzzelkaarten van één kleur

Om een puzzel op te kunnen lossen, heb je alle puzzelkaarten van dezelfde kleur (aan de open kant) nodig. Wanneer je een ruimte binnenkomt, mag je de puzzelkaarten die in deze ruimte liggen opendraaien en bekijken. In de linkerbovenhoek van de kaarten zie je een icoontje, dat aangeeft uit hoeveel kaarten de puzzel van deze kleur bestaat en de hoeveelste kaart dit is. De kaart in het voorbeeld hiernaast is dus de derde kaart van de 4 kaarten die je nodig hebt om de rode puzzel op te lossen.



Lukt het je niet om alle puzzelkaarten van één kleur te vinden, dan is de kans groot dat er nog kaarten van die kleur in ruimtes liggen die nog zijn afgesloten met een deurhanger. Laat die puzzel dan voorlopig even zitten en ga op zoek naar een puzzel waarvan wel alle kaarten al beschikbaar zijn.

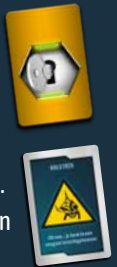
2 Los de puzzel op om een sleutelkaart te vinden

Er zijn 2 soorten puzzels:

VRAGEN:

Op de eerste kaart staat een vraag; de rest van de kaarten bevat de benodigde informatie. Weet je het antwoord op deze vraag, draai dan de bijbehorende antwoordkaart om, die onder de puzzelkaart ligt.

- Is het antwoord goed, dan vind je een sleutelkaart. Neem deze mee.
- Is het antwoord fout, dan vind je een valstrikkaart. Bewaar deze (in je zak) en probeer de vraag opnieuw te beantwoorden. Aan het einde van het spel krijg je minpunten voor elke omgedraaide valstrikkaart.



DOE-OPDRACHTEN:

De kaart omschrijft een opdracht die je moet uitvoeren. Ga net zolang door totdat dit gelukt is. Als je opdracht hebt voltooid, mag je de sleutelkaart die onder de puzzelkaart ligt pakken en meenemen. *Heb je voor een opdracht materialen nodig die je alleen in een nog afgesloten ruimte kunt vinden, zoals wc-papier? Dan mag je die even snel pakken zonder de puzzelkaarten in de afgesloten ruimte te bekijken. Trek de deur daarna weer achter je dicht.*

3 Gebruik de sleutelkaart om een nieuwe ruimte te openen

Steek de gevonden sleutelkaart in de deurhanger met dezelfde kleur om de deurhanger te 'openen' en zo toegang te krijgen tot de bijhorende ruimte. Nu heb je toegang tot nieuwe puzzelkaarten en antwoordkaarten.



4 Herhaal

Herhaal 'spelverloop' stappen 1, 2 en 3 totdat jullie alle 6 sleutelkaarten hebben gevonden, alle deurhangers zijn geopend en de Meestersleutel is gevonden.

5 Open het Super Slot

Steek de timer in het Super Slot om het sleutelgat te ontgrendelen. Steek vervolgens de Meestersleutel in het gat en draai deze een kwartslag tegen de klok in. De timer stopt en het Super Slot is nu geopend. Doe de deur open en stap naar buiten. De missie is voltooid!



Regels

Er zijn een aantal belangrijke regels waar je je tijdens het spelen van het spel aan moeten houden:

- Puzzelkaarten mogen nooit de ruimte verlaten waarin ze gevonden zijn. Antwoordkaarten wel.
- Puzzelkaarten mogen alleen bekeken worden door spelers die in de ruimte staan waarin deze kaarten liggen. Een speler mag deze dus niet laten zien aan een speler die in een andere ruimte staat.
- Een puzzel mag pas worden opgelost wanneer alle kaarten in de kleur van die puzzel zijn gevonden.
- Het Super Slot mag pas worden geopend wanneer alle deurhangers zijn geopend.
- Je mag op geen enkele manier aantekeningen maken.
- Ruimtes die met een deurhanger afgesloten zijn, mogen pas betreden worden als de deurhanger geopend is. Ook mogen de puzzelkaarten in deze ruimtes dan pas bekeken en opgelost worden.
- (Alleen) kaarten met dit printsymbool in de rechterbovenhoek mogen worden beklad met pen, gescheurd, geknipt, nat worden gemaakt, etc. Deze kaarten kunnen achteraf vervangen worden.



Je mag dus heen en weer lopen zoveel je wilt tussen de kamers die niet zijn afgesloten met een deurhanger

en alle puzzelkaarten die erin liggen bekijken.

Informatie die op puzzelkaarten staat, kan naar elkaar gecommuniceerd worden door naar elkaar te roepen of door van puzzelkaart naar puzzelkaart te lopen terwijl deze kaarten in hun ruimtes blijven liggen.

Opruimen

Ruim na het spelen alle gebruikte puzzel- en antwoordkaarten weer op. Check op de missiekaart hoeveel kaarten er van beide soorten zijn gebruikt om er zeker van te zijn dat je alle kaarten gevonden hebt. Stop de antwoordkaarten weer in de juiste volgorde in de antwoordkaartstapel.

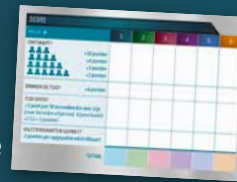
Ga je meteen nog een missie spelen?

Laat de deurhangers en het Super Slot dan hangen.

Score

Is het jullie gelukt om te ontsnappen? Dan is jullie missie geslaagd! Is het zelfs gelukt binnen de tijd? Dan hebben jullie het helemaal geweldig gedaan!

Mochten jullie benieuwd zijn hoe goed jullie het precies hebben gedaan of jullie score willen vergelijken met andere teams, bereken jullie score dan met behulp van de scorekaart.



Voorbeeld

Team Jansen is met een team van 5 spelers en ontsnapt met nog 2:43 minuten over op de klok. Ze hebben 3 valstrikkaarten gepakt. Ze krijgen +3 punten voor het ontsnappen met 5 spelers, +6 punten voor het ontsnappen binnen de tijd, +5 punten voor de tijd die ze over hebben (5 x een halve minuut) en -2 punten x 3 = -6 punten voor de 3 valstrikkaarten die ze hebben gepakt. Hun score wordt dus: +3 +6 +5 -6 = 8 punten.

HET SPEL DOORGEVEN

Wil je het spel na het spelen doorgeven aan iemand anders? Maak dan missies 1, 3, 4 en 6 weer compleet met behulp van de 4 reservekaarten onderop de puzzelkaartstapel. Wordt het spel daarna nogmaals gespeeld, print dan nieuwe reservekaarten en de score- & ruimte-indelingskaart uit op de website:

escaperoomthegame.com/nl-nl/spy-team



VEILIGHEIDSMATREGELEN

WAARSCHUWINGEN

- De Timer niet onderdompelen in water.
- De Timer niet uit elkaar halen.
- Plaats de Timer en de batterijen niet in de buurt van water, elektriciteit, warmte- en/of koudebronnen.

ZORG EN ONDERHOUD

- Zet de Timer altijd uit als deze niet in gebruik is.
- Verwijder de batterijen als de Timer gedurende langere tijd niet gebruikt gaat worden.
- Maak de Timer schoon door met een zachte, vochtige doek voorzichtig af te nemen.

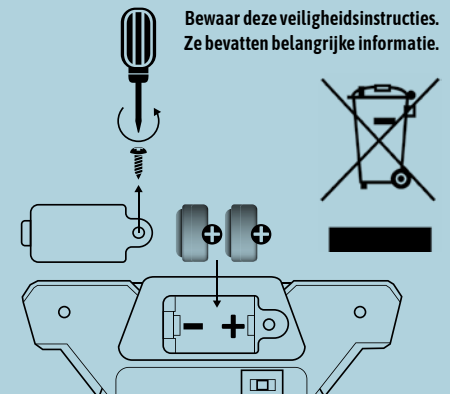
BATTERIJEN PLAATSEN EN VERVERGEN

- De batterijen moeten geplaatst of vervangen worden door een volwassene.
- Gebruik een schroevendraaier om de schroef en het batterij compartiment klepje te verwijderen.
- Gebruik 2x 1,5V AG13 (LR44) alkalinebatterijen (niet bijgeleverd) en zorg dat de (+) en (-) de goede richting uitwijzen zoals aangegeven aan de binnenkant van het batterij compartiment.
- Plaats het klepje terug en draai de schroef weer vast.

BATTERIJ INFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN

- Exclusief 2x 1,5V LR44-batterijen.
- Gebruik geen verschillende typen of oude en nieuwe batterijen door elkaar.

- Plaats de batterijen met de polen in de juiste richting.
- De batterijen moeten geplaatst of vervangen worden door een volwassene.
- Oplaadbare batterijen moeten uit de Timer worden verwijderd door een volwassene, alvorens te worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet (opnieuw) opgeladen worden.
- Er mag geen kortsluiting tussen de batterijpolen ontstaan.
- Verwijder lege batterijen uit de Timer.
- Lever lege batterijen in als KCA (Klein Chemisch Afval).



Spelidee & ontwerp: Team Identity Games

©2021, Identity Games International BV | Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | Nederland | www.identitygames.nl