

ESCAPE ROOM - PAKOHUONEPELI

FAMILY: AIKAMATKA

KOTIARESTI

LÄPIPELUOHJE

LUE VAIN,
JOS HALUAT TIETÄÄ RATKAISUN!

Olet kotiarestissa ja haluat karata pikkuveljesi huoneen ikkunasta kenenkään huomaamatta. Vastapalvelukseksi veljesi vaatii sinulta neljää tehtävää. Jos suoriudut tehtävistä hyvin, hän paljastaa sinulle huomaamattoman reitin ulos talosta.

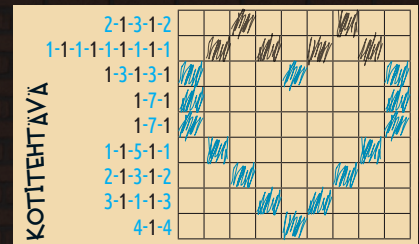
Tehtävälista

Tehtävälistan löydät veljesi huoneeseen merkitystä puhekuplasta. Jokainen näistä tehtävistä paljastaa yhden värin.

VIHJE 1 (10:00): JOKAINEN TEHTÄVÄ PALJASTAA VÄRIN! ASETTELE LELUPALASET OIKEILLE PAIKOILLEN HUONEESSA OLEVAAN LAATIKKOOIN. YKSI LOKERO JÄÄ AVOIMEKSI.
NÄETKÖ KOTITEHTÄVÄSTÄ SAATUA MUOTOA VASTAAVAN ESINEEN HUONEESSA?
HYPPELE OHJEEN NUOLIEN SUUNTAISESTI.

Tehtävä: Tee kotitehtävä puolestasi

Pikkuveljesi oli jo ehtinyt aloittaa kotitehtävänsä ja värittänyt osan ruuduista. Katso näitä tarkkaan. Rivien edessä olevat numerot osoittavat, kuinka ruudut tulee värittää: siniset numerot merkitsevät tyhjiä ruutuja ja mustat numerot väritettäviä ruutuja. Esimerkistä näet, että ensimmäiset 2 ruutua ovat tyhjiä, sitten 1 on väritetty, seuraavat 3 ovat taas tyhjiä, 1 väritetty ja sitten 2 taas tyhjiä. Täydennä ruudukko värittämällä oikeat ruudut samaan tapaan. Kun saat tehtävän valmiiksi, näet ruudukkoon muodostuneen sydämen. Sängyn päältä löydät sydämen muotoisen tyynyn.



Ratkaisu: PUNAINEN



Tehtävä: Järjestä leluni laatikkoon

Huoneessa on lelulaatikko. Järjestele lelupalaset sen päälle siten, että yksi lokero jää avoimeksi. Lelupalaset voi asetella useammalla eri tavalla, joista jokainen jättää näkyville keltaisen lelun.

Ratkaisu: KELTAINEN

Tehtävä: Pelaa hyppelypeliä kanssani

Hyppää vihreälle kirjainmatolle kohtaan "ALOITUS". Seuraa sitten mustan ohjelapussien nuolien suuntia askel kerrallaan. Kirjoita ylös jokainen kirjain, jolle hyppäät. Nämä kirjaimet muodostavat tässä järjestyksessä sanan. Kokeile siis, mille kirjaimelle tulee hypätä ensimmäisenä, jotta kirjaimista tulee oikea sana. Ainoa vaihtoehto on M – sitten hyppäet kirjaimille U, S, T ja A.

Ratkaisu: MUSTA



ESCAPE ROOM

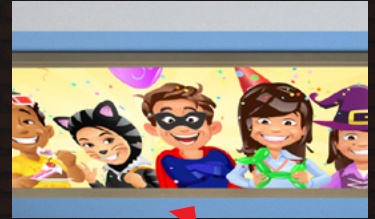
- PAKOHUONEPELI

FAMILY: AIKAMATKA

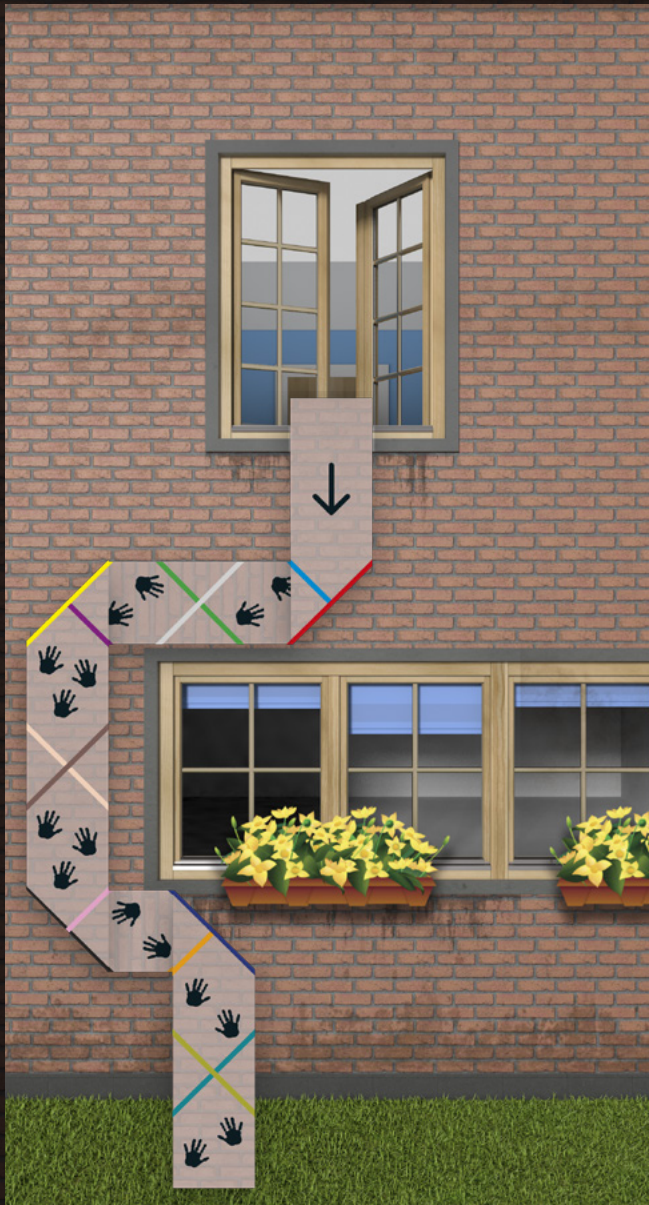
KOTIARESTI

Tehtävä: Ratkaise arvoituksesi

Pikkuveljesi esittää sinulle seuraavan arvoituksen: "Seison kahden eläimen välissä: toinen on kissamainen ja toinen on ilmava. Minkä värinen paita minulla on kuvassa?" Katso seinällä olevaa suurta valokuvaa. Etsi jotakin, jota voisi kuvailla "kissamaiseksi" ja jotakin, jota voisi kuvailla "ilmavaksi". Näet yhden lapsen pitelemässä ilmapalloeläintä ja toisen, joka on pukeutunut kissaksi. Heidän välissään on pikkuveljesi supersankariksi pukeutuneena. Hänellä on yllään tummansininen paita.



Ratkaisu: TUMMANSININEN



Pakene ikkunan kautta

Suorittamistasi tehtävistä paljastui neljä eri väriä: punainen, keltainen, musta ja tummansininen. Taittele nyt pakoreittiliuska tarkalleen näiden väristen viivojen kohdalta. Aseta sitten taiteltu liuska talon seinälle siten, että musta nuoli tulee ikkunan alla olevan valkoisen nuolen päälle. Reitti ei saa kulkea alakerran ikkunan päältä! Näin ollen reitille on vain yksi mahdollinen ratkaisu.

Ratkaisu: Katso kuvaa

VIHJE 2 (05:00): TAITTELE PAKOREITTILIUSKA 4 OIKEAN VÄRIN KOHDALTA JA ASETA SE TALON SEINÄN PÄÄLLE. LASKE LOPUKSI KÄDENJÄLJET JOKAISEN SUORAN KOHDALTA.

Löydä koodi

Taiteltu pakoreittiliuska koostuu 4 suorasta osuudesta, joilla jokaisella on tietty määrä kädenjälkiä. Laske kädenjäljet jokaiselta suoralta: punaisen ja keltaisen taitoksen välillä näkyy 4 kädenjälkeä, keltaisen ja mustan välillä 6, mustan ja tummansinisen välillä 2, ja tummansinisen ja maan välillä 4. Näistä luvuista saat koodin pakenemista varten!

Syötä tämä koodi Chrono Decoder -koodinpurkulaitteeseen:

4624

