

PAKENE KODISTASI

HUIPPUVAKOOJAT

SISÄLTÖ

6 TEHTÄVÄÄ

- Ovilukko
- Ovilukon avain
- Ajastin
- 78 pulmakorttia
- 55 vastauskorttia
- 6 riippulukkoa
- 3 tehtäväkorttia
- Pisteytys ja Pelialueet -kortti



Katso englanninkieliset peliohjeet
videolta osoitteessa
escaperoomthegame.com/fi-fi/spy-team
tai skanna QR-koodi!

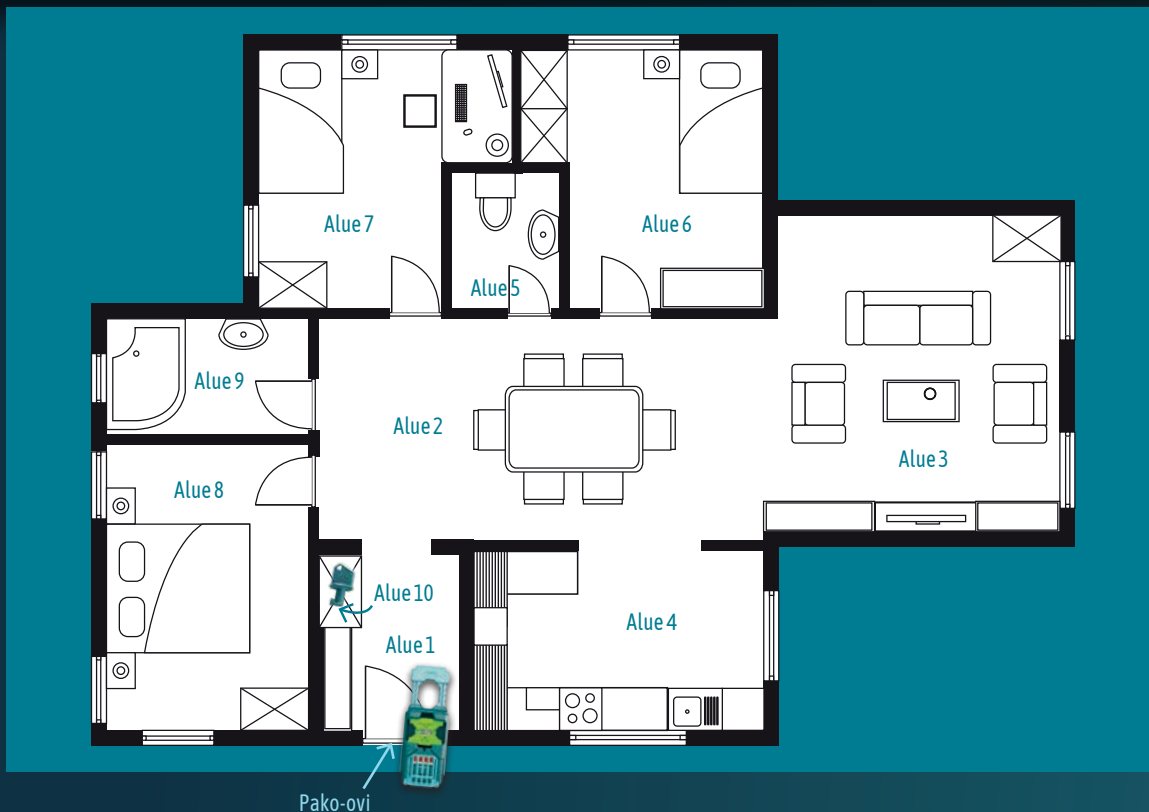
TARINA

Supersalaisten Huippuvakoojien Tiimi (SHT) on organisaatio, jonka tehtävänä on suojella maailmaa erilaisilta vaaroilta. Yksi vakoojan tärkeimmistä ominaisuuksista on kyky pysytellä täysin huomaamattomana. Mikäpä herättäisikään vähemmän epäilyksiä, kuin suloisen viaton perhe tai joukko ystäviä – ja juuri tällaisia ihmisiä SHT etsii! Tehän ette tietenkään koskaan kieltäydy haasteesta, ja monien muiden tavoin olette päättäneet ilmoittautua vakoojakokelaiksi.

Tällä viikolla ovimatollenne on ilmestynyt kirje, jossa teidät on 9 muun tiimin kanssa valittu Huippuvakoojien näyttökokeeseen! Kirjeen mukana tuli jonkinlainen ajastin sekä kehotus kantaa kapistusta mukana koko ajan. Kun ryhmänne palasi tänään kotiin eläintarhasta, ulko-ovi mäiskähti kiinni ja lukittui takananne. Yhtäkkiä ajastimesta kuului miesääni, joka lausui: "Tervehdys, vakoojakokelaat..."

PELAAJAMÄÄRÄ: 3-6 • IKÄ: 8+ • PELIAIKA: 6 x 15 MIN

PELIOHJEET



PELIN TAVOITE

Kaikissa kuudessa Pakene kodistasi -tehtävässä on sama tavoite: pakene kodistasi 15 minuutissa!

VALMISTELU

Pakene kodistasi -peliä ei pelata pöydän ääressä, vaan kotisi eri tiloissa tai jossakin muussa sopivassa paikassa, kuten loma-asunnossa, toimistolla, koulussa, jne. Valmistelun vaiheet 1 ja 2 tarvitsee tehdä vain kerran valitussa pelipaikassa. Vaiheet 3, 4 ja 5 toistetaan kunkin erillisen tehtävän kohdalla.

1 Valitkaa pako-ovi

Valitkaa ovi, jonka kautta tulette pakenemaan. Tämä voi olla varsinainen ulko-ovi, mutta tilasta riippuen voitte sopia käyttävänne myös jotakin muuta ovea.

2 Numeroikaa pelipaikan pelialueet

- Pelialue voi olla kokonainen huone (tai käytävä tai WC) tai
- huoneen osa, kuten alueet 2 ja 3 esimerkissä.

Pelialueet:

Päätäkää, mitkä ovat ne 10 aluetta, joita tulette pelissä käyttämään ja merkitkää nämä Pelialueet-korttiin. Täyttäkää uusi sarake jokaisen uuden pelipaikan kohdalla.



Tärkeää huomioitavaa pelialueiden valinnassa:

Alue 1: sijoittuu aina pako-oven yhteyteen.

Alueet 1-4: ovat saavutettavissa heti pelin alkaessa. Valitse siis alueet, jotka yhdistyvät sekä toisiinsa että pako-oveen. (Esimerkissä: 1. eteinen, 2. ruokailutila, 3. olohuone, 4. keittiö.)

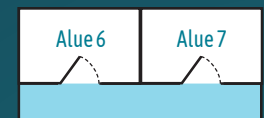


Alueet 5-9: näiden alueiden ovelle tulee riippulukko, jonka avaamiseen ja siten alueelle pääsemiseen tarvitaan sopiva avainkortti. Näiden alueiden tulee olla saavutettavissa alueiden 1, 2, 3 tai 4 kautta, tai jonkin sellaisen alueen kautta, joka ei kuulu peliin (esim. käytävä).

Väärin



Oikein



Alue 10: sisältää ainoastaan ovilukon avaimen. Tämä voi olla esimerkiksi suljettu komero tai kaappi.

3 Valitkaa tehtävä

Pelatkaa tehtävät järjestyksessä 1:stä 6:een.

4 Valmistelkaa pelialueet

Valitkaa suoritettavan tehtävän tehtäväkortti ja seuratkaa taulukon ohjeita. Sijoittakaa siinä mainitut pulma- ja vastauskortit kullekin pelialueelle mallin mukaisesti, ripustakaa oikeanväriset riippulukot sekä asettakaa ovilukko ja ovilukon avain paikoilleen.



A: Sijoittakaa pulma- ja vastauskortit paikoilleen

- Pulmakortit (suuret kortit) tulee sijoittaa näkyvälle paikalle huoneeseen, mielellään pöydälle, sohvalle tai sängylle, mutta lattiakin käy. Jos samalle alueelle tulee useita kortteja, sijoittakaa nämä eri puolille aluetta, vähintäänkin puolen metrin päähän toisistaan.
- Vastauskortit (pienet kortit) tulee sijoittaa siistiin riviin pulmakorttiansa alle:



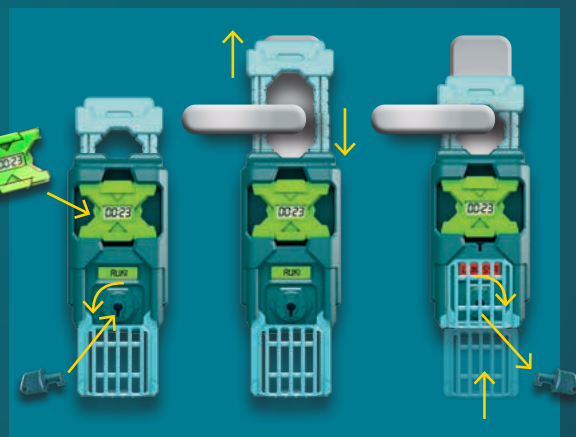
B: Taitelkaa riippulukot kokoon (tarkista ohjeet kääntöpuolelta)

- Onko pelialue kokonainen huone? Tässä tapauksessa ripusta riippulukko huoneen oveen.
- Onko pelialue osa huoneesta? Tässä tapauksessa aseta riippulukko pulmakortin päälle, tai useamman pulmakortin tapauksessa, korttien väliin.

VIHJE: Voit käyttää esim. tuolia estämään kulun pelialueelle ja ripustaa riippulukon tuoliin.

C: Asettakaa ovilukko paikoilleen

- Sujauta ajastin ovilukon sisään, aseta ovilukon avain avaimenreikään ja käännä sitä 90 astetta vastapäivään avataksesi lukon.
- Tliu'uta salpa ylös, ripusta lukko ovenkahvaan pako-oven sisäpuolelle ja paina salpa takaisin kiinni.
- Käännä lukko kiinni, irrota avain avaimenreiästä ja liu'uta säleikkö takaisin kiinni.



D: Sijoittakaa ovilukon avain paikalleen

Sijoittakaa ovilukon avain alueelle 10 paikkaan, johon on helppo pääsy.

E: Ottakaa ajastin mukaan

Irrota ajastin ovilukosta ja anna se nuorimmalle pelaajalle, jonka tehtävänä on huolehtia ajan seuraamisesta.



VIHJE: Huolehtikaa valmistelusta porukalla – 1 pelaaja asettelee paikoilleen pulmakortit, toinen pelaaja niihin liittyvät vastauskortit ja kolmas pelaaja riippulukot. 4. pelaaja voi asettaa ovilukon ja ovilukon avaimen paikoilleen. Tarkistakaa vielä yhdessä, että kaikki pelin osat tulivat oikeille paikoilleen.

PELIN KULKU

Pelin aloitus

Kaikki pelaajat kokoontuvat yhteen lähelle lukittua pako-ovea.

Yksi pelaaja lukee ääneen tehtäväkortin esittelytarinan. Nuorin pelaaja laittaa ajastimen päälle asettamalla sen taustapuolella olevan ON/OFF-kytkimen "ON"-asentoon ja käynnistää sen painamalla etupuolella olevaa nappia.

Peli on alkanut!

Pelaajilla on nyt 15 minuuttia aikaa ratkaista kaikki tehtävän pulmat, avata riippulukot ja löytää lopulta ovilukon avain, avata ovilukko ja paeta.

Pelaaminen

1 Löydä kaikki samanväriset pulmakortit

Ratkaistaksenne pulman, teidän täytyy löytää kaikki samanväriset pulmakortit, jotka siihen kuuluvat. Kun saavutte pelialueelle, voitte kääntää kaikki alueella olevat pulmakortit oikeinpäin nähdäksenne ne. Korttien vasemmassa yläkulmassa on pieni kuvake, joka osoittaa kortin numeron sekä montako korttia kyseiseen väriin kuuluu. Esimerkin kortista näkyy, että se on kolmas kortti neljästä kortista, jotka tarvitset ratkaistaksesi punaisten korttien pulman.



Jos ette löydä kaikkia samaan väriin kuuluvia pulmakortteja, on mahdollista, että loput värin kortit ovat vielä piilossa lukkojen takana olevilla pelialueilla. Tässä tapauksessa jättäkää kyseinen pulma odottamaan seuraavien korttien löytymistä, ja ratkaiskaa ne pulmat, joiden kaikki kortit ovat saatavilla.

2 Ratkaiskaa pulma löytäksenne avainkortin

Pulmia on kahden tyyppisiä:

KYSYMYS:

Ensimmäinen kortti sisältää kysymyksen – loput korteista sisältävät siihen liittyvää tietoa. Kun saatte selville vastauksen kysymykseen, kääntäkää auki siihen liittyvä vastauskortti pulmakortin alta.

- Jos vastaus on oikea, esiin tulee avainkortti. Ottakaa se mukaanne.
- Jos vastaus on väärä, esiin tulee ansakortti. Säilyttäkää tämä kortti (taskussa) ja yrittäkää uudelleen. Jokaisesta saadusta ansakortista tulee miinus pisteitä, jotka lasketaan yhteen pelin lopussa..



TOIMINTA:

Tässä kortissa kuvataan tehtävä, joka teidän tulee suorittaa. Suorittakaa tehtävä onnistuneesti - mikäli epäonnistutte, aloittakaa alusta. Kun olette onnistuneesti suorittaneet tehtävän, voitte ottaa avainkortin pulmakortin alta.

Tarvitsetteko tehtävää varten materiaalia jostakin riippulukon takana olevasta tilasta, esim. WC-paperia WC:stä? Tässä tapauksessa voitte käväistä lukitussa tilassa pikaisesti katsomatta tuon pelialueen pulmakortteja. Sulkekaa kyseinen ovi uudestaan palattuanne.

3 Käyttäkää avainkorttia avataksenne uuden pelialueen

Sujauttakaa saamanne avainkortti samanväriseen riippulukon avataksenne sen ja päästäksenne sen sulkemalle pelialueelle. Nyt pääsette käsiksi uusiin pulma- ja vastauskortteihin.



4 Toistakaa

Toistakaa pelivaiheet **1, 2** ja **3** kunnes olette löytäneet kaikki 6 avainkorttia, avanneet kaikki riippulukot ja löytäneet ovilukon avaimen.

5 Avatkaa ovilukko

Asettakaa ajastin ovilukkoon paljastaaksenne avaimenreiän. Asettakaa ovilukon avain avaimenreikään ja kääntäkää sitä 90 astetta vastapäivään. Ajastin pysähtyy ja ovilukko avautuu. Pystytte nyt avaamaan pako-oven ja astumaan ulos. Tehtävä suoritettu!



Pelissäännöt

Pelissä tulee huomioida seuraavat säännöt:

- Pulmakortteja ei saa koskaan viedä pois niiltä pelialueilta, joille ne kuuluvat.
- Pulmakortteja saavat katsoa vain ne pelaajat, jotka ovat kyseisten korttien pelialueella. Pelaaja ei siis saa näyttää korttia toisella pelialueella olevalle pelaajalle.
- Pulman voi ratkaista vasta sitten, kun kaikki kyseisen pulman väriset kortit on löydetty.
- Ovilukon voi avata vasta, kun kaikki riippulukot on avattu.
- Muistiinpanojen tekeminen pelin aikana on kielletty.
- Riippulukon takana olevalle pelialueelle pääsee vasta, kun kyseinen riippulukko on avattu. Vasta tämän jälkeen saatte katsoa ja ratkaista kyseisen alueen pulmakortteja.
- Vain kortteja, joiden oikeassa yläkulmassa on tämä tulostimen kuvake, saa sotkea kirjoittamalla, repimällä, leikkaamalla, kastelemalla jne., sillä ne ovat korvattavissa uusilla.



Voitte liikkua vapaasti kaikissa niissä tiloissa, jotka eivät ole riippulukon sulkemia, ja katsella kaikkia

niistä löytyviä pulmakortteja. Voitte kommunikoida pulmakorttien sisällöistä puhumalla/ huutamalla ja kävelemällä pulmakorttien välillä, kunhan pulmakortit pysyvät omilla paikoillaan.

Loppusiivous

Pelin loputtua kerätkää kaikki pulma- ja vastauskortit takaisin pakkaukseensa. Tarkistakaa pelissä käytettyjen korttien määrät tehtäväkorttien taulukoista, jotta voitte varmistua löytäneenne ne kaikki. Järjestäkää vastauskortit takaisin pakkaan oikeaan järjestykseen. Mikäli pelaatte toisen tehtävän heti perään, voitte jättää riippulukot ja ovilukon paikoilleen.

Pisteytys

Onnistuitteko pakenemaan? Silloin suorittitte tehtävän onnistuneesti! Onnistuitteko pakenemaan annetussa ajassa? Silloin suoriuduitte erinomaisesti!

Jos haluatte tietää pisteenne tarkemmin ja mahdollisesti verrata pisteitä eri tiimien kesken, käyttäkää pisteytyskortin taulukkoa pisteiden laskemiseen.



Esimerkki

Virtasten 5 pelaajan tiimi onnistui pakenemaan 2:43 minuuttia ennen ajastimen antaman peliajan päättymistä. He saivat pelissä 3 ansakorttia. He saavat +3 pistettä pelaajamäärän perusteella, +6 pistettä suoriutumisesta annetun peliajan sisällä, +5 pistettä jäljellä olevasta ajasta (5 x 30 s) ja -2 x 3 = -6 pistettä kolmesta ansakortista. Heidän tuloksensa on siis +3 +6 +5 -6 = 8 pistettä.

PELIN LUOVUTTAMINEN ETEENPÄIN

Haluaisitteko antaa pelin pelattavaksi jollekin muulle pelattuunne sen itse? Täydentäkää tässä tapauksessa tehtäviin 1, 3, 4 ja 6 liittyvät pulmakortit pakan pohjalla olevilla 4 varakortilla. Mikäli peliä pelataan useampaan kertaan, varakortteja sekä Pisteytys ja Pelialueet -kortteja voi tulostaa lisää osoitteesta <https://escaperoomthegame.com/fi-fi/spy-team>



TURVALLISUUSOHJEET

VAROITUKSET

- Älä upota ajastinta veteen.
- Älä pura ajastinta osiin.
- Älä aseta ajastinta tai paristoja veden tai virtalähteiden läheisyyteen, äläkä altista niitä kylmälle tai kuumalle.
- Hävitä käytetyt paristot välittömästi.
- Säilytä uusia sekä käytettyjä paristoja lasten ulottumattomissa.
- Jos epäilet että paristo on nieltä, hakeudu lääkärin puheille.

HUOLTO JA YLLÄPITO

- Pidä ajastin sammutettuna, kun se ei ole käytössä.

- Poista paristot ajastimesta, mikäli se on pidempään poissa käytöstä.
- Puhdista ajastin pyyhkimällä se puhtaalla kostealla liinalla.

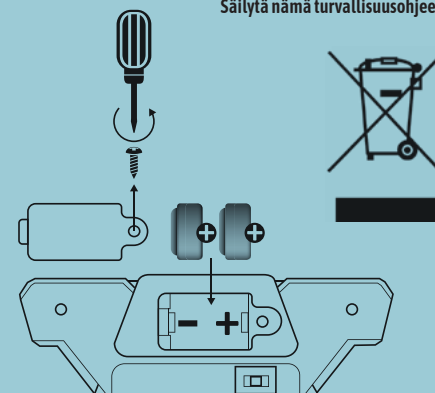
PARISTOJEN VAIHTAMINEN (AIKUISEN TULEE VAIHTAA PARISTOT)

- Avaa paristolokeron kansi irrottamalla sen ruuvi ruuvimeisselillä.
- Aseta kaksi (2) 1.5 AG13 (LR44) alkalinappiparistoa (ei mukana) paikoilleen varmistaen, että niiden (+) ja (-) navat asettuvat oikeaan suuntaan paristolokerossa olevan kuvan mukaisesti.
- Aseta paristolokeron kansi takaisin paikoilleen ja kiinnitä se ruuvilla.

PARISTOVAROITUKSET

- 2 x 1,5V LR44-paristot eivät sisälly pakkaukseen.
- Käytä 2 x uusia 1,5V AG13 (LR44) alkalinappiparistoja.
- Älä sekoita uusia ja vanhoja tai erityyppisiä paristoja keskenään.
- Aseta paristot paikoilleen napaisuusmerkintöjen +/- mukaisesti.
- Aikuisen on vaihdettava tuotteen paristot.
- Poista ladattavat paristot tuotteesta ennen niiden lataamista.
- Aikuisen on valvottava paristojen lataamista.
- Älä yritä ladata kertakäyttöisiä ei-ladattavia paristoja.
- Älä oikosulje paristojen napoja.
- Poista tyhjentyneet paristot tuotteesta.
- Toimita käytetyt paristot kierrätyspisteeseen.

Säilytä nämä turvallisuusohjeet.



Pelin idea ja suunnittelu: Team Identity Games

©2021, Identity Games International BV

Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | The Netherlands
www.identitygames.com

ToyRock

Toyrock Oy,
Lemminkäisenkatu 46,
20520 Turku, Finland.
www.toyrock.fi

toyrockoy/
toyrockoy/

VAROITUS! Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. Tuotteen värit ja yksityiskohdat saattavat poiketa kuvastusta. Säädä pakkaus ja ohjeet tulevaa tarvetta varten. VARNING! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar. Kvävningrisk. Färger och detaljer kan avvika från det som visas på bild. Uppbevara informationen för senare behov.

Made in China