

# ESCAPE YOUR HOUSE

## SPY TEAM

### INNHOOLD

6 OPPDRAG

- Dørlås
- Dørnøkkel
- Timer
- 78 puslekort
- 55 svarkort
- 6 hengellåser
- 3 oppdragskort
- Områdetilretteleggings- og Poengkort



Liker du ikke å lese?  
Se 'Hvordan spille' videoen hos  
[escaperoomthegame.com/no-no/spy-team](http://escaperoomthegame.com/no-no/spy-team)  
eller scan QR koden!

### HISTORIEN

Det Super Hemmelige SpionLaget (SHSL) er en organisasjon som beskytter verden mot farer. En av hovedkarakteristikkene til spioner er at de ikke legges merke til. Og hva ville være mindre merkbart enn en søt uskyldig familie eller en gjeng trivelige venner? Det er akkurat derfor SHSL ser etter folk som dere! Dere sier aldri nei til en utfordring og har, som så mange andre, bestemt dere for å stille som kandidater.

Denne uken lå et brev på dørmatten deres som sa at dere, sammen med 9 andre lag, er blitt plukket ut til å delta i Spionlagkonkurransen! Brevet inneholder også en eller annen form for timer med en lapp som instruerer dere til å ta med dere innretningen hele tiden. Når du og laget ditt kom tilbake fra en tur til dyrehagen i dag, lukket og låste inngangsdøren seg bak dere. Plutselig kom det en mannlig stemme fra timeren: "Velkommen, kandidater...!"

ANTALL SPILLERE: 3-6 • ALDER: 8+ • TID: 6 x 15 MINUTTER

# SPILLEREGLER



## SPILLETS MÅL

Målet for de 6 Escape Your House oppdragene er å rømme fra huset deres innen 15 minutter!

## FORBEREDELSE

Escape Your House vil ikke bli spilt rundt et bord, men i forskjellige rom i ditt eget hus, eller et annet sted, som en feriebolig, arbeidsplass, skole eller lignende. Steg 1 og 2 av forberedelsene vil bare være nødvendig å gjøre én gang for hvert sted. Steg 3, 4 og 5 vil gjøres før hvert oppdrag.

### 1 Velg en rømningsdør

Velg hvilken dør dere vil rømme ut fra. Dette vil vanligvis være utgangsdøren, men kan også være verandadøren.

### 2 Nummerer områdene i deres spillsted

- Et område kan være et helt rom (eller korridor eller toalett), eller
- En del av et rom, som områdene 2 og 3 i eksempel-kartet.

### Områdetilrettelegging:

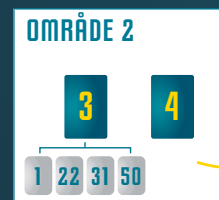
Bestem dere for hvilke 10 områder dere vil bruke i spillet og fyll inn tabellen på Områdetilretteleggingskortet. Bruk en ny kolonne for hvert sted dere vil spille spillet.



### Viktige hensyn å ta når dere velger områder:

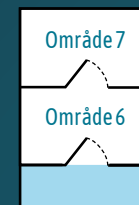
**Område 1:** må alltid være tilstøtende rømningsdøren.

**Område 1 til 4:** vil være tilgjengelige fra begynnelsen av spillet. Velg områder som er tilknyttet hverandre og rømningsdøren. (Eksempel: 1. Entré, 2. Spisestue, 3. Stue, 4. Kjøkken.)

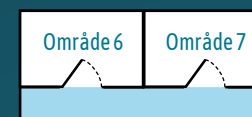


**Område 5 til 9:** hvert område får en hengelås og kan bare gås inn i etter at det riktige nøkkelkortet har blitt funnet. Disse områdene må være tilgjengelige via områdene 1, 2, 3 eller 4, eller områder som ikke brukes i spillet (eksempelvis en gang).

### Gal tilrettelegging



### Riktig tilrettelegging



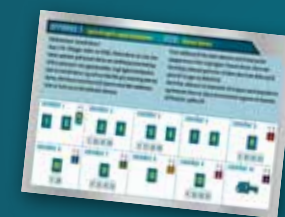
**Område 10:** vil alltid bare inneholde dørnøkkelen. Det kan rett og slett være en lukket skapdør.

### 3 Velg et oppdrag

Spill oppdragene i rekkefølge fra 1 til 6.

### 4 Forbered områdene

Ta Oppdragskortet for oppdraget dere vil spille og sjekk tabellen. Legg de dedikerte pusleopp-gavene og svarkort i hvert område, heng på den angitte hengelåsen og legg Dørlåsen og Dørnøkkelen på plass.



### A: Legg ut pusleopp-gavene og svarkortene

- Puslekort (store kort) må plasseres klart synlige i hvert rom, fortrinnsvis i en forhøyet posisjon som på et bord, sofa eller seng, men gulvet er også mulig. Hvis det er flere puslekort i et område, legges de i forskjellige hjørner, eller i det minste en halv meter fra hverandre.
- Svarkort (små kort) må legges i en ordentlig rekke under sine respektive puslekort:



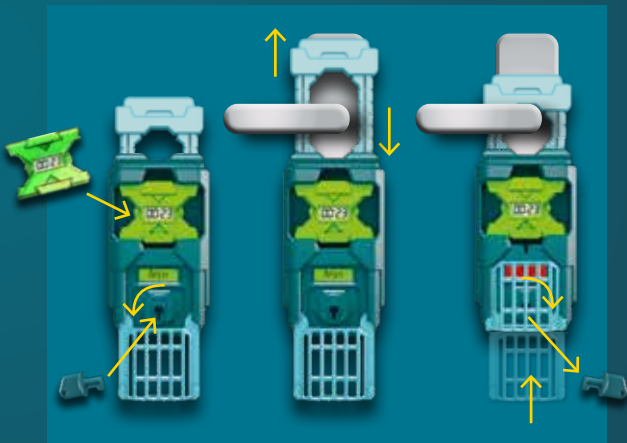
### B: Brett hengelåsene (se instruksjonene på baksiden) og heng dem opp

- Er området helt rom? Om så, heng hengelåsen på dørhåndtaket på utsiden av døren.
- Er området en del av et rom? Legg så hengelåsen på puslekortet, eller om det er flere puslekort, mellom dem.

**TIPS:** Dere kan bruke en stol til å blokkere et område og henge hengelåsen på den.

### C: Plasser Dørlåsen

- Dytt timeren inn i Dørlåsen, sett inn Dørnøkkelen i nøkkelhullet og vri den 90 grader mot klokken for å åpne låsen.
- Dytt stangen på toppen oppover, heng låsen på dørhåndtaket på innsiden av rømningsdøren og press stangen ned inntil låsen er sikker.
- Vri låsen så den stenges, fjern Dørnøkkelen fra nøkkelhullet og dytt rutenettet opp igjen.



### D: Plasser Dørnøkkelen

Plasser Dørnøkkelen i område 10 på et sted som er lett å nå.

### E: Ta timeren

Fjern timeren fra Dørlåsen og gi den til den yngste spilleren som vil holde orden på tiden for hele laget.



**TIPS:** Få 3 spillere til å gå gjennom områdene i rekkefølgen på områdenumrene. 1 spiller legger ut puslekortene, 1 spiller legger ut de tilhørende svarkortene under puslekortene og 1 spiller henger hengelåsene på dørene. En fjerde spiller kan også plassere Dørlåsen og Dørnøkkelen. Sjekk hverandres oppgaver for å være sikker på at alt er på riktig sted.

## SPILET

### Begynnelsen av spillet

Alle samles på innsiden og nært den låste rømningsdøren. En av spillerne leser høyt opp introduksjonshistorien på oppdragskortet.

Den yngste spilleren skrur på timeren ved å dytte ON/OFF bryteren på baksiden i 'ON' posisjon og starter timeren ved å dytte inn knappen på forsiden.

Spillet har begynt!

Spillerne har nå 15 minutter til å løse alle pusleoppgavene, låse opp alle områdene og til slutt finne Dørnøkkelen, åpne Dørlåsen og rømme.

### Spille spillet

#### 1 Finn alle puslekortene i den samme fargen

For å kunne løse en pusleoppgave, trenger dere alle puslekortene i den samme fargen (på forsiden). Når dere går inn i et område, kan dere snu opp puslekortene i dette området og se på dem. I det øvre venstre hjørnet, er det et lite symbol som angir hvor mange kort det er i denne fargen og hvilket nummer dette kortet er.

Så, kortet i eksempelet er det trede av 4 kort dere trenger for å løse den røde pusleoppgaven.



Om dere ikke kan finne alle puslekortene i en farge, er det veldig trolig at de manglende kortene i denne fargen er i områder som fremdeles er låst med en hengelås. Hvis det er tilfelle, legg denne pusleoppgaven til side så lenge, og let etter en pusleoppgave dere har samlet alle kortene til.

#### 2 Løs pusleoppgaven for å finne et nøkkelkort

Det er to typer pusleoppgaver:

### SPØRSMÅL:

Det første kortet har et spørsmål; de gjenværende kortene inneholder den nødvendige informasjonen. Når dere vet svaret på dette spørsmålet, snu opp et tilhørende svarkortet under puslekortet.

- Hvis svaret er riktig, finner du et nøkkelkort. Ta det med deg.
- Hvis svaret er galt, finner dere et fellekort. Behold dette kortet (i lomma) og prøv spørsmålet igjen. Ved spillets slutt gir hvert fellekort minuspoeng.



### OPPGAVER:

Dette kortet beskriver en oppgave dere må utføre. Fortsett med denne oppgaven til dere lykkes og begynn på nytt om dere feiler. Så fort oppgaven er fullført, kan dere ta nøkkelkortet som ligger under puslekortet.

Trenger dere materiell for å fullføre en oppgave som bare er å finne i et område som fremdeles er låst, som toalett-papir? Da kan du raskt gå og hente det uten å se på noen puslekort som ligger i det låste området. Lukk døren etter deg.

#### 3 Bruk nøkkelkortet til å låse opp nye områder

Sett inn nøkkelkortet dere har skaffet i hengelåsen med den samme fargen for å låse den opp, og få tilgang til det tilhørende området. Nå har dere tilgang til nye puslekort og svarkort.



#### 4 Gjenta

Gjenta spillstegene **1, 2 og 3** inntil dere har funnet alle de 6 nøklene, alle hengelåser er låst opp og Dørnøkkelen har blitt funnet.

#### 5 Lås opp Dørlåsen

Sett timeren inn i Dørlåsen for å åpne nøkkelhullet. Sett så inn Dørnøkkelen i hullet og vri den 90 grader mot klokken. Timeren stopper og Dørlåsen vil nå være åpnet. Åpn døren og gå ut. Oppdraget er fullført!



## Regler

Det er noen viktige regler dere må passe på mens dere spiller:

- Puslekort skal aldri tas ut fra området de ble funnet i.
- Puslekort kan bare ses på av spillerne som er i området kortene er i. En spiller kan derfor ikke vise et kort til en spiller i et annet område.
- En pusleoppgave kan bare løses når alle kortene i pusleoppgavens farge har blitt funnet.
- Låsen på inngangsdøren kan bare bli åpnet etter at alle hengelåsene er blitt låst opp.
- Dere får ikke skrive notater på noen som helst måte.
- Rom som er låst med en hengelås kan bare gås inn i etter at hengelåsen er låst opp. Kun da kan puslekortene i disse områdene bli sett på og løst.
- Kun kort som viser dette utskrifts-symbolet i det øvre høyre hjørnet kan bli skrevet på, revet i eller bli vått, osv. da de kan bli erstattet i etterkant.



Dere kan fritt bevege dere mellom rom som ikke er låst med en hengelås og se på alle puslekortene som er der. Informasjon vist på puslekortene kan bli kommunisert mellom deltagerne ved å snakke/rope til hverandre,

eller ved å gå frem og tilbake mellom puslekortene mens de forblir i sine områder.

## Opprydning

Etter å ha fullført spillet, pass på å pakke vekk alle de brukte pusle- og svarkortene. Sjekk tabellen på oppdragskortet for å se antallet av hver type kort som er blitt brukt og sjekk at dere har funnet alle. Legg svarkortene i den riktig rekkefølge i svarkortbunken. Vil dere spille et nytt oppdrag med én gang? I så fall kan dere la hengelåsene og inngangsdørlåsen forbli på plass.

## Poengscoring

Klarte dere å rømme? Da har dere klart å fullføre oppdraget med suksess! Klarte dere å gjøre det innen tidsfristen? Da har dere gjort det eksemplarisk!

Hvis dere vil vite akkurat hvor bra dere gjorde det, eller ønsker å sammenligne poengsummen deres med andre lag, bruk i så fall poengkortet til å legge sammen poengene deres.



## Eksempel

Hansen-laget rømte med 5 spillere og hadde 2:43 minutter igjen på timeren. De plukket opp 3 fellekort. De får +3 poeng for å rømme med 5 spillere, +6 poeng for å rømme innen tidsfristen, +5 poeng for tiden de har igjen (5 x halv minutt), og -2 x 3 = -6 poeng for de 3 fellekortene de plukket opp. Deres poengsum vil derfor bli: +3 +6 +5 -6 = 8 poeng.

## GI SPILLET VIDERE

Ønsker du å gi spillet videre til noen andre etter å ha fullført spillet? Lag i så fall fulle sett med kort igjen for oppdrag 1, 3, 4 og 6 ved å bruke de 4 ekstrakortene fra bunnen av bunken med puslekort. Om spillet spilles igjen, kan nye kort og områdetilretteleggings- og poengkort bli skrevet ut fra hjemmesiden: [escaperoomthegame.com/no-no/escape-your-house/spy-team](http://escaperoomthegame.com/no-no/escape-your-house/spy-team)



## SIKKERHETSTILTAK

### ADVARSLER

- Hold ikke timeren under vann.
- Demonter ikke timeren.
- Plasser ikke timeren og batteriene i nærheten av vann, elektrisitet, varme og/eller kalde kilder.

### IVARETAKELSE OG VEDLIKEHOLD

- Skru av timeren når den ikke er i bruk.
- Fjern batteriene om timeren ikke skal brukes før om lenge.
- Rengjør timeren ved å forsiktig tørke den av med en fuktig klut.

### BYTTING AV BATTERIER

#### (SKAL BARE GJØRES AV EN VOKSEN)

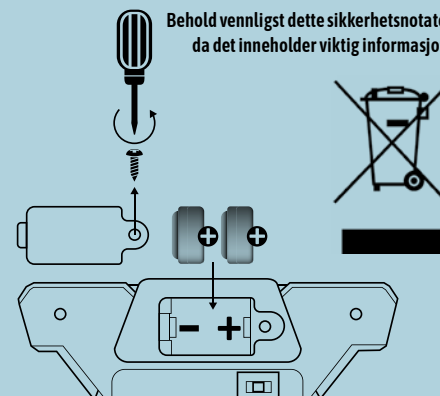
- Bruk en skrutrekker til å fjerne skruen og batteridekselet.
- Sett inn to (2) 1.5 AG13 (LR44) alkaliske batterier (ikke inkludert), og pass på at (+) og (-) endene er i riktig retning som angitt av batterirommet.
- Sett på batteridekselet igjen og stram skruen.

### BATTERIINFORMASJON

- Inkluderer ikke 2 x 1.5 LR44 batterier.
- Bruk vennligst 2 x nye 1.5V AG13 (LR44) alkaliske knappebatterier.

- Bruk ikke forskjellige typer batterier eller gamle og nye batterier samtidig.
- Plasser batteriene med polene i riktig retning.
- Batteriene skal settes inn eller byttes av en voksen.
- Oppladbare batterier må tas ut av en voksen før dere kan lade dem.
- Oppladbare batterier skal kun lades med tilsyn av en voksen.
- Prøv ikke å lade ikke-oppladbare batterier.
- Pass på å ikke kortslutte batteripolene.
- Fjern tomme batterier fra timeren.
- Kast tomme batterier som elektrisk husholdningsavfall.

Behold vennligst dette sikkerhetsnotatet da det inneholder viktig informasjon.



Distributør:

Maki A/S · Haarupvej 22 D  
DK-8600 Silkeborg · Danmark  
Tel.: +45 4447 6603  
E-mail: sales@maki.dk  
www.maki.dk



Spillidé, design og utvikling: Team Identity Games  
©2021, Identity Games International BV  
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | The Netherlands  
www.identitygames.com



ADVARSEL! Ikke passende for barn under 3 år.  
Kvelningsfare - inneholder små deler.

ADVARSEL! Knappebatterier inneholder potensielt etsende kjemikalier som vil forårsake personskaade om de blir svelget eller inhalert. Om så skulle skje, kontakt umiddelbart legevakten.