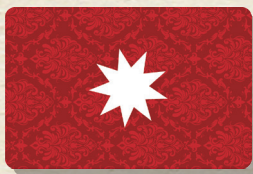


INSTRUKTIONER (LÆS DETTE FØRST)

SPILLET'S INDHOLD:



Opgavekort



Svarkort



Stormesterens hus

Telefonboks

Opgave-tilbehør



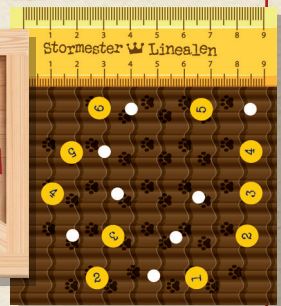
Bog 1



Bog 2



Kasse



Der er også en kuvert med hints og løsninger.

UNDSTILP STORMESTERENS HUS.

Stormesteren har stillet dig en opgave, djævelsk i sin opfindsomhed, omend elegant i sin enkelhed. Læs den højt med den ærefrygt, den fortjener.

Introduktion

Du står nu på den hellige grund ved Stormesterens hus, hvor indgangsporten er låst solidt bag dig. En række gåder står mellem dig og friheden, og jeg, Stormesterens trofaste assistent, er her for at guide dig gennem din flugt – selvom jeg ikke kan udføre mirakler.


Jeg har udstyret dig med et par clipboards med noter, som en dag kan vise sig nyttige.

— Stormesterens assistent

Sådan spiller du

I æsken finder du: dele til at bygge Stormesterens hus, en bunke opgavekort, en bunke svarkort, et ark med opgave-tilbehør, en mystisk kasse, en telefonboks og to clipboard-hæfter – Bog 1 og Bog 2 (diagram ovenfor).

Du må gerne tage det hele ud af æsken nu, men sørg for, at begge kortbunker vender med forsiden nedad – **ikke vend dem endnu**. Læg husets dele, den mystiske kasse, telefonboksen og opgave-tilbehøret til siden, indtil du får besked på at bruge dem.

Hver gang du får et kortsymbol som dette:  skal du trække og vende det tilsvarende nummererede kort fra opgavekort-bunken (der findes ikke et nr. 83 – det er bare et eksempel).




Opgavekortene indeholder de 15 opgaver, du skal løse i løbet af spillet. Opgaverne er i nummerorden fra I til XV. Hvis du er i tvivl om, hvad næste opgave er, kan du tjekke rækkefølgen på checklisten på side 7 i Bog 2. Du får måske ikke brug for at anvende et trukket kort før senere i spillet, så sørg for at gemme alle kort og komponenter, indtil du får besked på at lægge dem væk.

Alle oplysninger, du har brug for, findes i spillet. Du behøver ikke ekstern viden – ikke engang fra TV-programmet – for at lykkes med opgaverne.

Hvis du har brug for en pause, skal du bare sætte timeren på pause og lægge de kort og komponenter, du har trukket, til side.

OPGAVESVAR

Svaret på hver af dine 15 opgaver vil være et symbol – nogle gange bogstaver, nogle gange en form:  **R**

Svar kan tjekkes online eller ved at bruge svarkortene. Du kan kigge på bagsiden af svarkortene for at se alle mulige svar, men vend ikke et kort, medmindre du tjekker din løsning på en specifik opgave. Hvis du mener, du har løst en opgave, vender du det matchende svarkort. Korrekte kort bekræfter, at du kom fra den rigtige opgave og guider dig videre til næste kort.



ONLINE FUNKTIONER

Stormester: Escape Room spilles udelukkende med indholdet i æsken. Der findes dog en online version af spillets svar, hints og løsninger fra Stormesterens assistent. Der kræves ingen app. Hvis du på et tidspunkt vil skifte til den digitale version, skal du scanne denne QR-kode:

Hvis du indtaster dine svar online, kan du lægge svarkortene væk nu, da du ikke får brug for dem.



NULSTILNING AF SPILLET

Alt i Stormester: Escape Room kan nulstilles, så en ny gruppe kan spille. Ingen opgaver kræver, at du klipper i eller permanent ændrer materialer. Nogle gåder kan kræve, at du bruger blyant på komponenterne. Vi anbefaler at skrive let, men hvis du foretrækker ikke at skrive på noget, kan du downloade et ark med kopier af alle skrivefelter ved at scanne QR-koden ovenfor.

START SPILLET

Det er tid til at forsøge at undslippe Stormesterens hus.

Tag de to clipboard-hæfter ud af æsken og læs dem grundigt. Når du er klar, starter du en timer.

Din tid starter nu.

Træk kort:

4

14

21

&

39