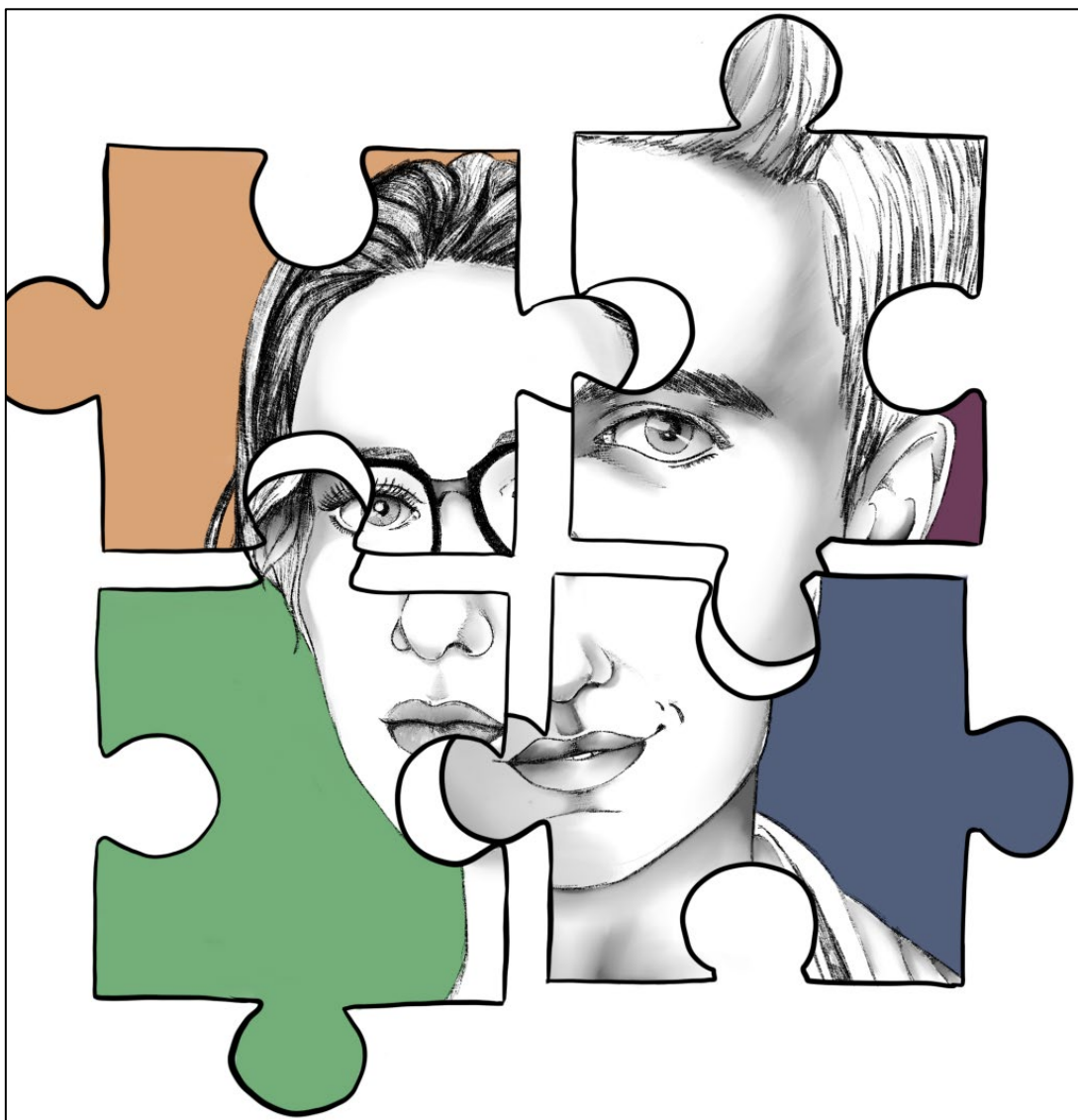


Escape from the past

Af Michelle Vang Aagaard

Fastaval 2023



Introsiden

De hurtige facts:

Antal deltagere: 4 spillere og en Spilleleder

Varighed: max. 2 timer (novellescenarie)

Genre: drama

Plottet i overblik (Spoilers!)

4 venner mødes over en øl før de skal i escape room sammen. De var virkelig gode venner imens de boede på den samme kollegiegang. For 1 år siden flyttede de 3 af vennerne, og siden har de ikke rigtigt fået set hinanden.

Den første scene er sat på en bodega, hvor de samles før de skal i escape room. Vennerne mindes tiden på kollegiet og spørger ind til hinanden og relationerne etableres.

Selve hovedfortællingen forløber i det escape room, som vennerne har booket. Her introducerer Spillederen sig som deres guide, Agnete, og herfra er vennerne ret alene i at løse de puzzles som de udsættes for undervejs. Samtidig med at mysterierne løses rent fysisk, afslører escape roomets puzzles også en række hemmeligheder og knap så rare minder for vennerne, der gør stemningen i rummet mere og mere trykket. Undervejs kommer der også hints til, at Agnete er involveret i afsløringerne af hemmelighederne.

Da vennerne er kommet ud af deres escape room, afsløres det at Agnete også har boet på deres kollegiegang. Agnete har dog aldrig været en del af gruppen, og hun blev udsat for mere eller mindre systematisk mobning af vennegruppen.

Efter at gruppen har løst alle puzzles, samler Spilleleder op på spillernes oplevelser og de konflikter, der bryder ud undervejs. Der lægges op til en metasnak om venskabernes fremtidige udvikling.

De spilletekniske virkemidler, der bruges i spillet får lige en hurtig beskrivelse med nu:

1. Mindekort: kort med gode eller dårlige minder og hemmeligheder, som karakteren har oplevet. Uddeles undervejs i spillet.
2. Spilleleder har en dobbeltfunktion som spillets facilitator og som karakteren Agnete.
3. Fysiske puzzles, der skal løses imens der spilles.

Tak til Claes og ungerne. Og til mine testteams fra Female Fasta Fun og HCØL. Og Sebastian for fantastiske illustrationer! Og ikke mindst til Villa Gress, hvor en gåtur eller et stykke kage altid er en del af processen.

Tak, tak, tak til alle mine søde Tærter! ❤️

Sådan spiller man Escape from the past – scene for scene

Her er nogle ting, som du som Spilleleder skal vide før i går i gang med at uddele karakterer og spille Escape from the past. Det er derudover klart en fordel, hvis du har læst alle scener og bilag igennem før i går i gang med spillet.

Før spillet printes karakterarkene til spillerne, og kort printes på begge sider som følger: side 15 + 16 sammen, side 17+18 sammen, side 19+20 sammen og side 21+22 sammen. Andre bilag printes enkeltsidede.

Til Spillederen:

- Som facilitator af spillet sætter du scenen på værtshuset og i escape roomet. Du forklarer, hvordan stedet ser ud, og hvem der er til stede. (ved starten af en scene)
- Under scene 1 uddeler du Mindekortene, når du synes det passer bedst i forhold til hvilken retning du gerne vil have karakterspillet. Du har på den måde mulighed for at manipulere med spillernes karakterer undervejs.
- Det er tilladt at tilbageholde Mindekort, hvis du ikke synes de passer ind i spillets dynamik.
- Du laver debriefing med gruppen efter afslutningen af scenariet. Det er godt at få snakket scenariets spændinger og problematikker igennem, så ingen går ud fra lokalet med bitterhed på tungen på grund af in-game konflikter. Du bestemmer, hvad der er brug for i netop din gruppe spillere.

Scene 0: Introduktion og forventningsafstemning

Før spillets start introduceres spillerne for:

- Rammerne for fortællingen: 2 scener, der spilles med fokus på karakterspil, spillet slutter efter at den sidste puzzle i escape roomet er løst.
- Vennernes fælles baggrundshistorie (ikke Minder).
- Mindekortene og deres måde at komme i spil på.

Herefter deles karaktererne ud mellem spillerne. Det kan gøres på mange måder, men det kan anbefales at du introducerer spillerne for karaktererne, for derefter at lade spillerne selv fordele karaktererne imellem sig

Scene 1: På værtshuset

Klassisk brunt værtshus, hvor der lugter af gamle cigaretter og spildte øl og shots. Gulvtæppet klistrer let, når man går hen over det. Og folk sidder i klynger rundt om borde, på polstrede bænke og stole af sortmalet træ. Der er små stearinlys i gamle flasker på bordene, og man kan købe peanuts i fedtede glas i baren.

Det er her, karaktererne har aftalt at mødes før de skal videre til escape room.

Ida er allerede ankommet. Derefter ankommer Mads og Emma, og til sidst kommer Tor

Scenen slutter, når alle Mindekort er kommet i spil eller når spillerne begynder snakke om at gå til deres escape room.

Hints til Spilleleder, for at aktivere spillerne i scenen:

Hvad drikker vennerne? Spil evt. selv bartenderen, der spørger til deres bestilling.

Hvad for noget tøj har vennerne på?

Giv spillerne Mindekort undervejs.

Mindekort

Spilleleder bestemmer hvornår kortene skal gives til spillerne. Det anbefales at man giver kortene et ad gangen over noget tid, og ikke kun til én spiller ad gangen. Ved hjælp af kortene giver man karaktererne baggrund for deres handlinger og samtaler sammen med de andre i gruppen. Derfor er det vigtigt at få nogle Mindekort i spil ret hurtigt. Spillerne skal opbygge deres karakterspil, mere eller mindre direkte, omkring de Minder de får gennem kortene.

Mindekortene findes i 3 kategorier: Gode Minder, Dårlige Minder og Hemmeligheder.

De Gode Minder er med til at skabe god energi, og er som udgangspunkt klar til at blive delt imellem karaktererne, da de for karakteren er positive. Dårlige Minder har en bitter smag i munden, og er ikke så rare at sige højt. Hemmeligheder kommer man sjældent ud med.

I bilaget er Mindekortene organiseret sådan at Minderne for hver enkelt karakter er samlet ét sted, så Spilleleder kan få et overblik.

Scene 2: I escape roomet

Spillerne går udenfor døren imens Spilleleder sætter escape room op på spillebordet. Når alt er klar føres spillerne ind til bordet igen.

I receptionen møder karaktererne Agnete. Hun er meget almindelig med langt brunt hår i en hestehale, og hun har en kasket på med ordene "Guide". Hun står for besøget i escape roomet.

Her får spillerne de generelle regler at vide (kan evt. spilles af Spilleleder/Agnete):

- I rummet er der en række mysterier og puslespil, der skal løses i den rigtige rækkefølge for at I kan finde ud igen. En ledetråd fra et mysterie vil føre jer til den næste ledetråd.
- I har maksimalt 1 time i rummet. Hvis I bruger kortere tid, så er det jo bare sejt. I finder ud ved hjælp af ledetrådene. I skal starte med Kuvert 1.
- Jeg står til rådighed for bestilling af snacks og drikkevarer undervejs. Bare kald, så kommer jeg ind til jer.

Herefter giver Spilleleder Kuvert 1 til spillerne, og trækker sig tilbage fra bordet. Nu skal spillerne forsøge at løse de små gåder og puzzles samtidig med at de skal spille på deres karakterers Minder. Undervejs i deres løsning af gåderne, kommer der flere og flere hemmeligheder og ubehagelige minder frem i lyset, som karaktererne skal forholde sig til.

Scenariet/Scene 2 slutter, når spillerne låser kodelåsen op i deres escape room eller giver op.

Til Spilleleder - Karakteren Agnete:

- Under scene 2 (I escape roomet) spiller du guiden Agnete, som har boet på samme kollegiegang som vennegruppen.
- Agnetes mål er hævn. Vennerne mobbede hende, og holdt hende udenfor fællesskabet på gangen. Derfor er hun nu bitter og hævngherrig.
- Når du spiller Agnete, så viser du, at du er i rolle ved at tage en guide-kasket på.
- Brug Mindekortene og de oplysninger de giver dig, så de er til din fordel.
- Du introducerer til reglerne for escape room oplevelsen: de låses inde i rummet i max 60 minutter, og kommer kun ud før tid ved at løse gåderne. Understreg, at hvis de får brug for hints eller skal bestille drikkevarer og snacks, så kan de tilkalde guiden/Spillelederen/dig.
- Du viser at du i spillernes escape room ved at sidde med ved bordet. Ligeledes viser du at du ikke er til stede i rummet ved at trække din stol 1-2 meter væk fra bordet. Det er vigtigt at du viser Spillerne tydeligt, at de er alene med deres puzzles og deres problemer.
- Hvis der opstår hårdknuder eller der opstår store konflikter skal du, som karakteren Agnete, tilbyde din hjælp. Agnete kan jo overvåge det hele ude fra receptionen...
- Agnetes baggrund afsløres ved hjælp af hints i de puzzles, der løses af spillerne undervejs i scene 2. Det er dog ikke sikkert at spillerne opdager sammenhængen mellem Mindekort og Agnete. Det er ikke afgørende for scenariets succes, at Agnetes identitet afsløres.

De 5 puzzles

I scene 2 er der 5 puzzles, hvoraf en del består af flere dele for at virke optimalt.

Alle nedenstående dele placeres derfor på spillebordet fra starten:

- Kuvert 1
- Kuvert 2
- Kuvert 3
- Kuvert 5
- En kuglepen
- Den Røde Tråd
- En morsenøgle (bilag 3)
- En kodelås

Kuvert 1:

Om: Denne kuvert starter spillet.

I kuverten ligger en enkelt seddel, hvor der står "Følg Den Røde Tråd"

Hint til løsning: Den røde garntråd med perlerne på.

Sådan laves kuvert 1: Print og klip sedlen ud. Læg den i kuverten og skriv "Kuvert 1" udenpå. Tilføj evt. et klistermærke eller et laksegl til at holde kuverten lukket.

Kuvert 2:

Om: Et puslespil med teksten "Indeni Kuglepennen. Mads har kysset Tor."

Hint og hemmelighed: Afslører at næste trin er, at lede efter sedlen i kuglepennens indre. Samtidig afsløres det at Mads har kysset Tor.

Sådan laves kuvert 2: Print og klip sedlen ud. Læg den i kuverten og skriv "Kuvert 2" udenpå. Tilføj evt. et klistermærke eller et laksegl til at holde kuverten lukket.

Kuvert 3:

Om: Kuverten er kun med, for at forvirre Spillerne. Men indeholder en hemmelighed: "Hvorfor var der aldrig penge i køkkenkassen, Ida?"

Hemmelighed: Afslører indirekte at Ida har stjålet penge fra køkkenkassen, da de boede på kollegiet.

Sådan laves kuvert 3: Print og klip sedlen ud. Læg den i kuverten og skriv "Kuvert 3" udenpå. Tilføj evt. et klistermærke eller et laksegl til at holde kuverten lukket.

Kuvert 5:

Om: Kuverten er den sidste kuvert i rækken af puzzles. Sedlen i kuverten skriver: "Kodelåsen er jeres vej ud. Det er ikke noget du kan knalde dig ud af, Emma."

Hint og hemmelighed: Afslører både at de skal videre til kodelåsen, og at Emma har sovet med Tor i en brandert.

Sådan laves kuvert 5: Print og klip sedlen ud. Læg den i kuverten og skriv "Kuvert 5" udenpå. Tilføj evt. et klistermærke eller et laksegl til at holde kuverten lukket.

Kuglepennen:

Om: Hvis man skruer kuglepennen fra hinanden, så kan man finde en sammerullet seddel. På sedlen står der: "Kuvert 5. I mobbede Agnete, røvhuller."

Hint og hemmelighed: Afslører at spillerne skal åbne kuvert 5, og at vennerne mobbede Agnete.

Sådan laver du denne puzzle: Find en billig kuglepen, der kan skrues fra hinanden på midten. Herefter klippes sedlen fra bilag 4 ud og rulles sammen om indmaden af kuglepennen (jf. billedet herunder) og kuglepennen skrues sammen igen. Det gør ikke noget, hvis kuglepennen nu ikke virker som den skal.



Den Røde Tråd:

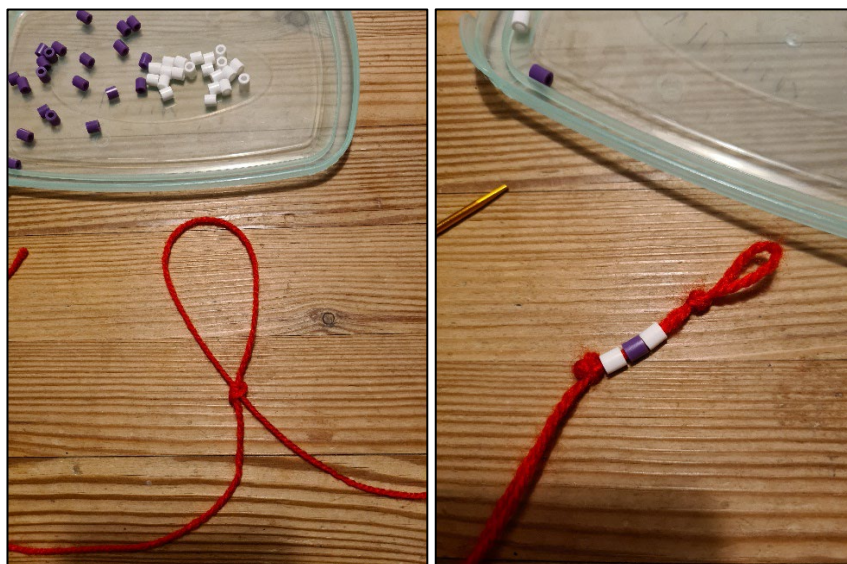
Om: Perlerne på den røde snor står for prikker og streger i morsealfabetet. Hvis bogstaverne læses fra den rigtige ende af snoren, så står der "Kuvert To Tor Lyver".

Hint og hemmelighed: Morsenøglen (vist i lille udgave herunder) ligger i udprintet udgave på bordet (bilag 3). Og henviser også til at Tor lyver om rigtig mange ting i sit liv.

E				T			
I		A		N		M	
S	U	R	W	D	K	G	O
H	V	F		L	Æ	P	J
B	X	C	Y	Z	Q	Ø	CH

Hintet	Hintet oversat til morsekode
Kuvert To Tor Lyver	-. - .- ...- . .- - / - ---/ - --- .-./ . .- .- - ...- . .-

Sådan laver du dette puzzle: Klip 2-3 meter rødt garn af. Lav 16 løkker på tråden – et for hvert bogstav i hintet. På hver af løkkerne sættes ensfarvede perler i to farver på, sådan at farve A står for streger og farve B står for prikker. Lav evt. en køkkenrulleholder til at undgå at tråden bliver filtret sammen før spillet går i gang. Se billederne nedenfor.





Kodelåsen:

Om: Kodelåsen skal have 4 tal tastet ind, for at låse op. Når kodelåsen er låst op, slutter spillet!

Hint: De eneste tal, spillerne har fået igennem escape roomets puzzles, er tallene på de kuverter, som havde hints til at komme videre. Rækkefølgen af kuverterne svarer til talkodens rækkefølge. Koden er derfor 1235

Sådan laver du kodelåsen: Der er to muligheder. 1) Køb en kodelås eller brug en cykellås med kodelås på. Indstil låsen til 1235. 2) Tegn 4 firkanter på et stykke papir, og lad spillerne lave gåden mundtligt. Det virkede fint i testspil 😊

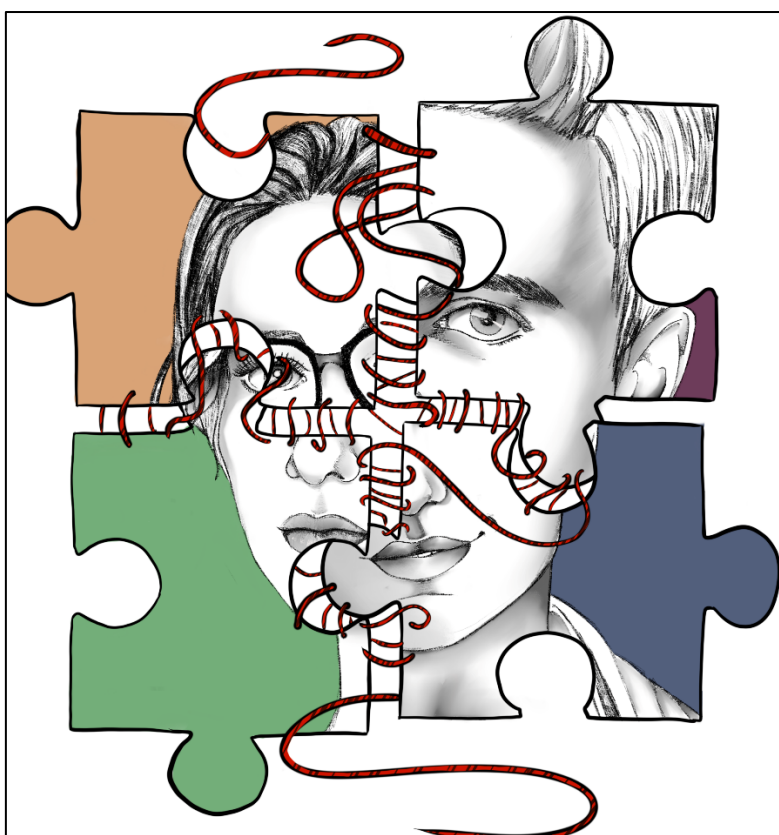
Afslutning af spillet

Spillet slutter idet spillernes karakterer løser det sidste puzzle (kodelåsen låses op).

Herefter lægges der op til en metasnak mellem spillere og Spilleleder (out of character).

Spørgsmål til at få snakken i gang:

- Hvad kommer der til at ske med vennegruppen efter deres tur i escape room?
- Var der nogle hemmeligheder, der var sværere at afsløre end andre?
- Hvordan føttes det, at jeres hemmeligheder pludselig blev afsløret?



På Fastaval 2023

På Fastaval er det planen, at der skal dannes blandede grupper baseret på aldersgrupper. Under spillet viste det sig nemlig, at der er stor forskel på forskellige aldersgruppers måder at interagere med hinanden og escape roomets puzzles på.

Der kommer til at være printet kort, karakterark og lavet en færdig pakke med puzzles på forhånd. Det er også planen at der vil være små snacks til rådighed i spillets escape room (Scene 2).

Rollen som Agnete vil på Fastaval blive markeret ved hjælp af en kasket med et klistermærke.

Bilag 1 – Karakterbeskrivelser

Mads

Bor sammen med Emma. De blev kærestere tre uger efter at Emma flyttede ind på kollegiet.

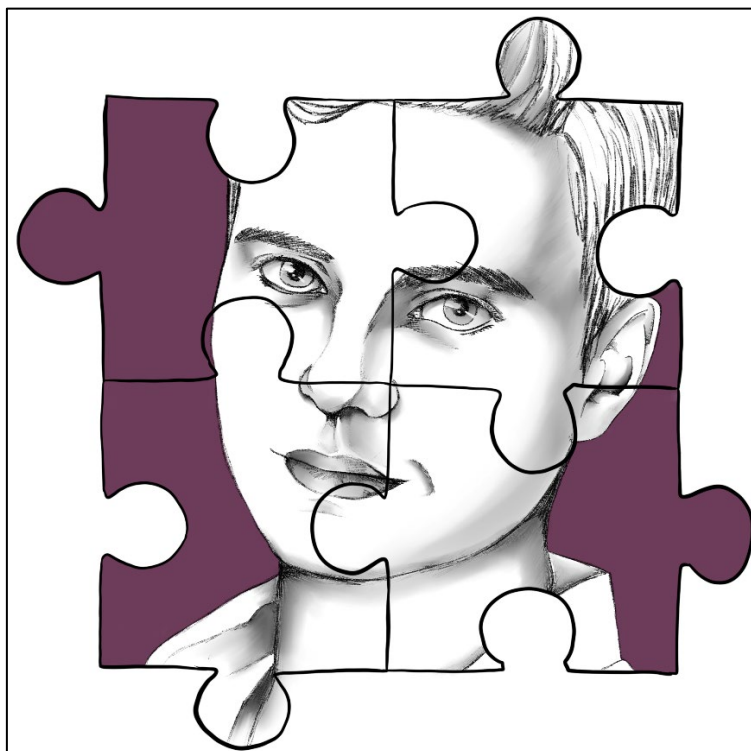
Er færdig med at læse økonomi.

Er vild med brætspil, og bruger ret meget tid på at bygge og udvikle brætspil i sin fritid.

Har ikke rigtigt nogen nære venner, men kunne på kollegiet altid bunde adskillige øl på en halv time, hvis han var i det rigtige selskab. På det sidste er han dog blevet mere og mere opslugt af sin brætspilshobby.

Er god til at snakke længe og dybt om tingene, men sjældent om sig selv eller om egne følelser. Er meget velovervejende, og overtænker nogle gange situationerne og deres konsekvenser for fremtiden.

Mads kan blive jaloux på Emmas mange venner.



Emma

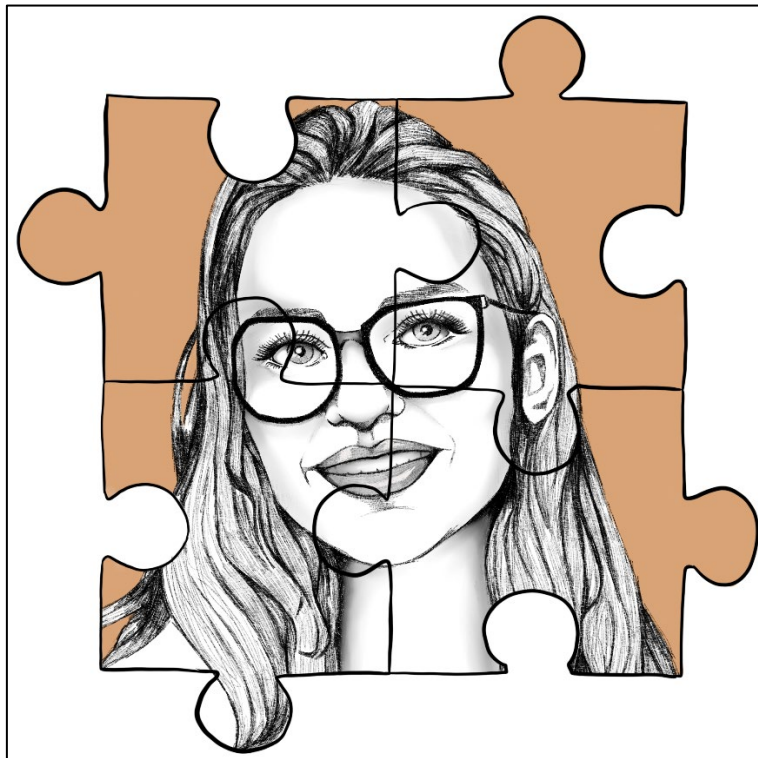
Bor sammen med Mads. De blev kærestes to måneder efter at Emma flyttede ind på kollegiet.

Sætter gang i alverdens projekter – hun var med i kollegiets barudvalg, hun er spejderleder.

Har altid en fyldt kalender, og har mange, mange veninder og venner og bekendte. Alligevel bliver hun let jaloux, når Mads en gang imellem ser en ven.

Resten af tiden bruger hun på studierne.

Læser biologi, og overvejer en forskerkarriere. Det virker bare som den mest naturlige vej at gå efter studierne.



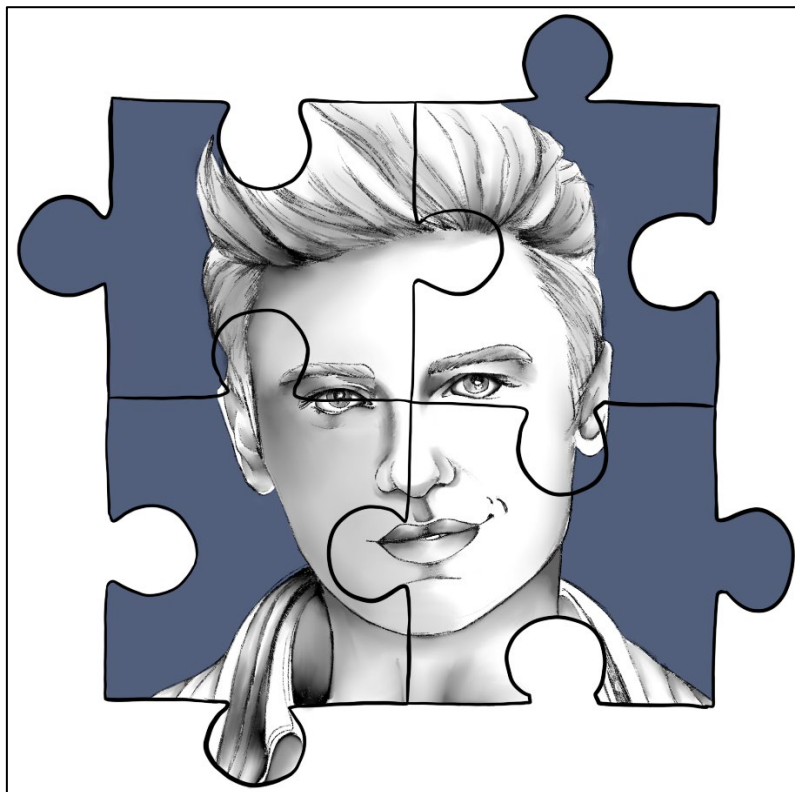
Tor

Bor stadig på kollegiet. Studerer vist noget med handel nu. Før har han læst historie, russisk og vist også noget sociologi i en periode.

Roder altid, og har altid opvask stående i køkkenet, selvom man egentlig ikke må. Han skylder for det meste køkkenkassen et par hundrede kroner.

Er altid med på den værste, og kommer på en eller anden måde alligevel ret godt ud på den anden side.

Er impulsiv, og har nogle gange en decideret dårlig fornemmelse for timing.



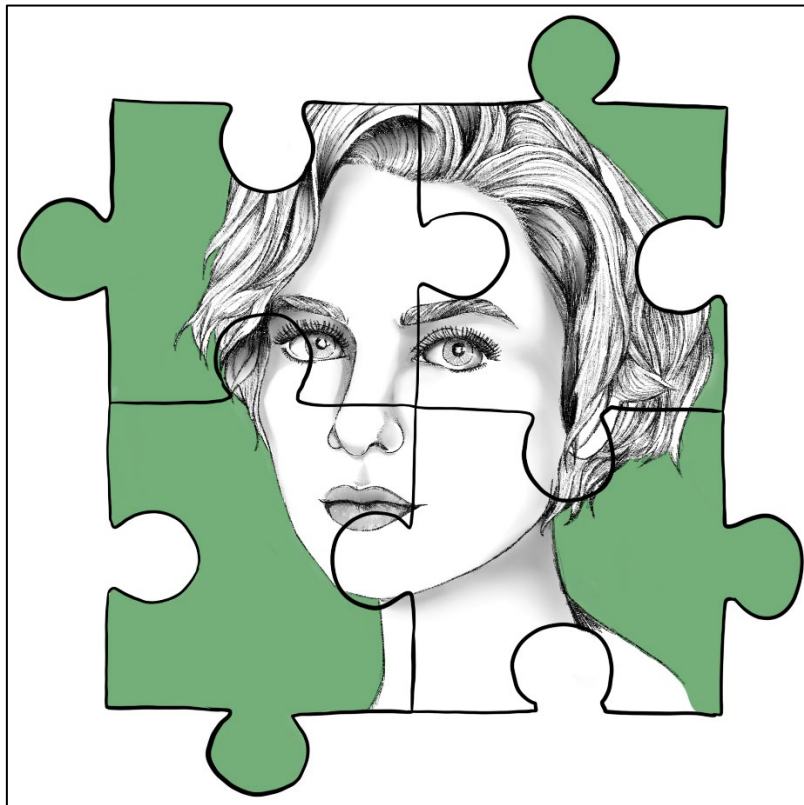
Ida

Bor nu i delejlighed med sin lillesøster. Hun var den, der flyttede fra kollegiet først.

Ida er i gang med specialet på litteraturvidenskab. Hun er meget usikker på fremtiden.

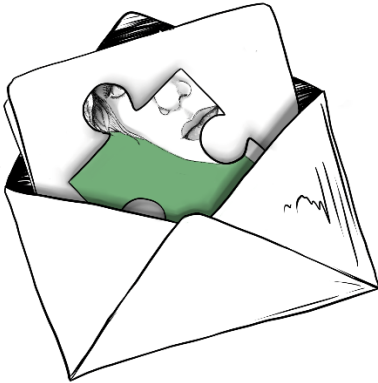
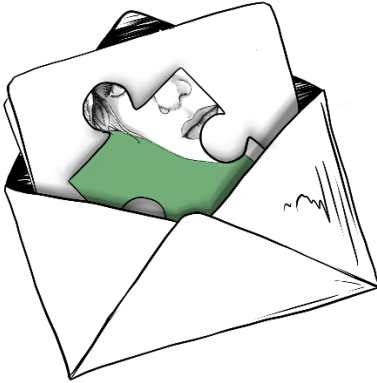
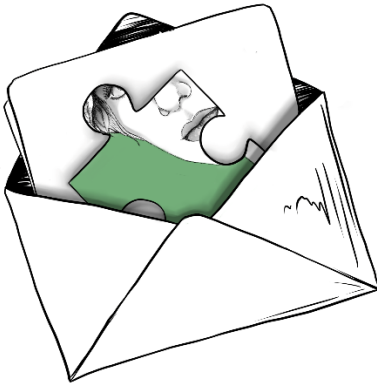
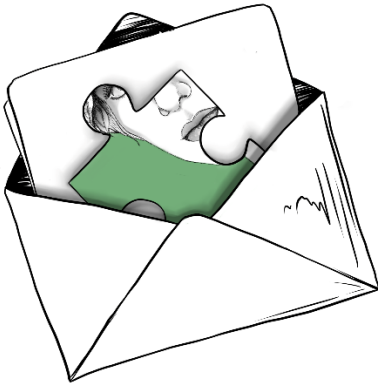
Hun har en fast flok veninder som hun ses med ofte. Hun har meldt afbud til at mødes med kollegievennerne de sidste par gange, fordi hun synes det er lidt kikset.

Hun er altid stilfuldt klædt på, og ser påklædning og stil som et vigtigt skridt imod det fremtidige "perfekte" job.



Bilag 2: Mindekort

<p>Hemmelighed (Ida):</p> <p>Ida har altid været misundelig på Emmas naturlighed i alle relationer.</p>	<p>Godt minde (Ida):</p> <p>Dengang Emma gemte en banan bag køleskabet i køkkenet på kollegiet. Det begyndte at lugte helt vildt.</p>
<p>Godt minde (Ida):</p> <p>Dengang de farvede al mælken i køleskabene med grøn frugtfarve.</p>	<p>Hemmelighed (Ida):</p> <p>Når Ida manglede penge til tøj, så tog hun pengene i køkkenkassen.</p>
<p>Dårligt minde (Ida)</p> <p>Agnete fra kollegiegangen var engang kommet ned i køkkenet imens Ida var i køkkenet. Ida havde spurgt om Agnete vidste noget om den der underlige lugt i køkkenet. Og så var Agnete begyndt at græde og var løbet ned på sit værelse.</p>	

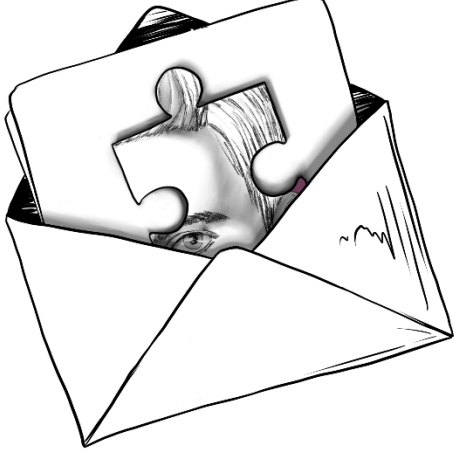


Escape from the past

<p>Hemmelighed (Tor):</p> <p>Tor kunne virkelig godt tænke sig at knalde Ida.</p>	<p>Godt minde (Tor):</p> <p>Dengang der var kysseleg efter den der fest, så Tor og Mads endte med at skulle kysse.</p>
<p>Godt minde (Tor):</p> <p>Dengang Ida lavede den der Kate Bush dans ude i parken. Midt om natten. Efter en druktur.</p>	<p>Hemmelighed (Tor)</p> <p>Tor studerer ikke mere. Han er blevet smidt ud af studiet, og om 1 måned bliver han smidt ud af kollegieværelset. Så nu leder han efter et sted at bo.</p>
<p>Hemmelighed (Tor)</p> <p>Den der gang Emma og han sov i samme seng efter en fest. Der skete jo ikke noget, men det var hyggeligt.</p>	<p>Godt minde (Tor)</p> <p>Agnete fra kollegiet havde vist egentlig nogle ret fascinerende bryster...</p>

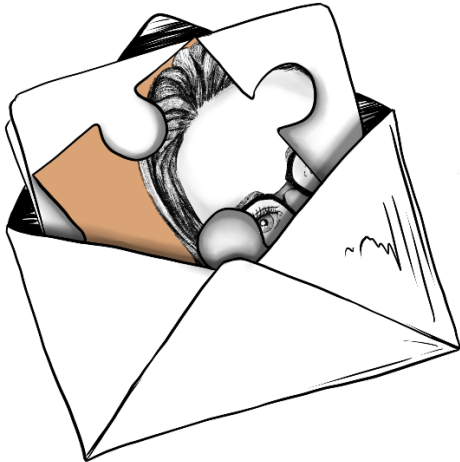
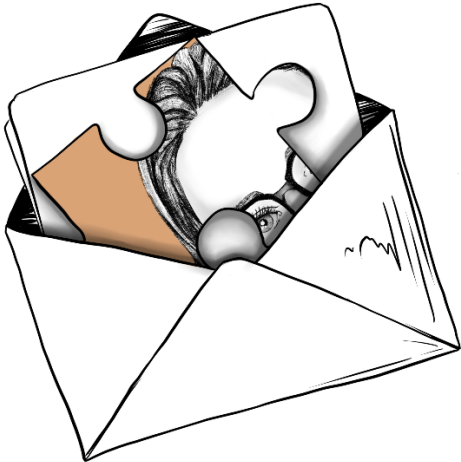
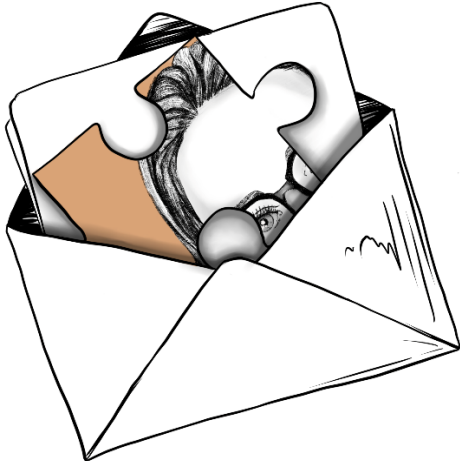
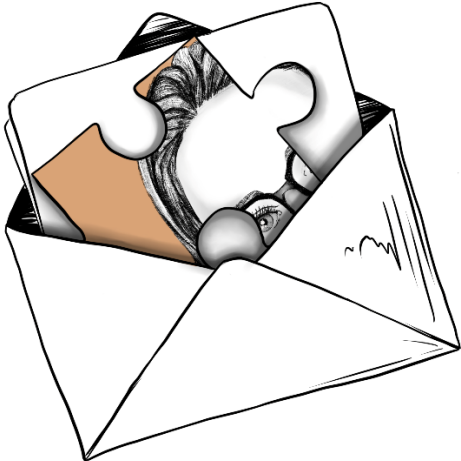
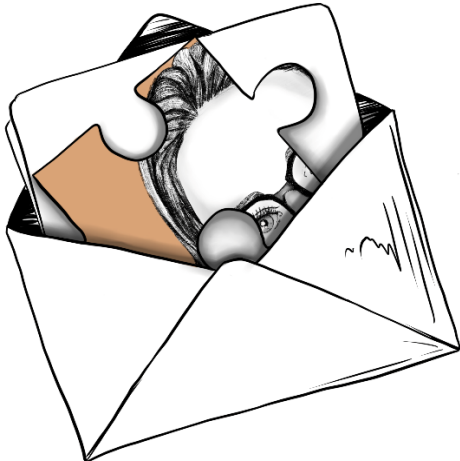
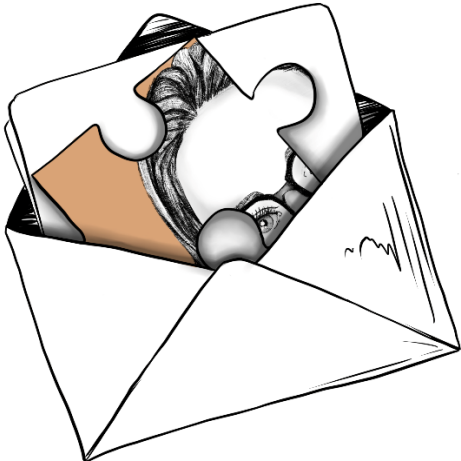


<p>Hemmelighed (Mads):</p> <p>Mads har engang kysset Tor i en brandert. Og det giver ham sommerfugle i maven at tænke på det.</p>	<p>Dårligt minde (Mads):</p> <p>Dengang Ida var så fuld at hun dansede i parken, og Mads blev nødt til at sørge for hende imens hun kastede op.</p>
<p>Godt minde (Mads):</p> <p>Dengang de sad og drak øl og spillede Matador hele natten. Det endte med at de aftalte at Ida havde vundet.</p>	<p>Godt minde (Mads)</p> <p>Mads fik alle fra kollegiegangen til at stille op på række imens han viste dem den rådne banan, der havde ligget bag køleskabet. Han fandt ikke ud af hvem der havde lagt bananen der. Men det føltes meget fedt.</p>
<p>Godt minde (Mads)</p> <p>Han og Emma havde taget en flaske Små Blå med ned i kælderen til deres første fest sammen. Hende der Agnete var vist vadet ind i vaskekælderen imens de havde meget lidt tøj på, men Mads kan ikke huske så meget fra den aften.</p>	



Escape from the past

<p>Hemmelighed (Emma):</p> <p>Emma føler sig fanget i sit forhold til Mads. Han er ikke mere den samme, som dengang på kollegiet.</p>	<p>Godt minde (Emma):</p> <p>Dengang Emma gemte en banan bag køleskabet i køkkenet på kollegiet.</p>
<p>Dårligt minde (Emma):</p> <p>Dengang de allesammen skrev lede ting om Agnete i toiletbogen efter et køkkenmøde.</p>	<p>Hemmelighed (Emma)</p> <p>Efter en fest endte Emma i sengen med Tor. Hun kan ikke huske, hvad der skete, men hun fortryder det. Det meste af tiden.</p>
<p>Godt minde (Emma)</p> <p>Hende og vennerne tog køkkenkassen med i byen en aften. Kæft, hvor var det sjovt!</p>	



Bilag 3 – Morsenøgle

E		T			
I	A	N		M	
S	U	R	W	D	K
H	V	F	L	Æ	P
				B	X
				J	
				C	Y
				Z	Q
				Ø	CH
				G	O

Morsenøglen stammer fra <https://simplecode.dk/hvad-er-morsekode/>

Bilag 4 – sedler til udprint

Følg Den Røde Tråd

Hvorfor var der aldrig penge i køkkenkassen, Ida?

Kuvert 5.

I mobbede Agnete, røvhuller.

Låsen er jeres vej ud.

Det er ikke noget du kan knalde dig ud af, Emma.

Bilag 5 – puslespillet

Delene klippes ud, og lægges i Kuvert 2. Klip langs de blå linjer.

