

Escape room: Pljačka banke



Razina težine: srednje teško

Priča

Opljačkana je banka. Tvoj je zadatak pronaći počinitelja. Uhićena su 4 prevaranta, ali samo je jedan krivac. Možeš li u 20 minuta pronaći lopova? Ukoliko uspiješ, pobijedio si!

Sretno!

Potrebno:

- Škrinjica s ključem
- Lokot s brojčanikom
- Lanac
- Mala kutija
- Obostrano isprintan list sa osumnjičenima
- Stari špil karata
- Marker
- Selotejp
- Ljepilo
- Škare
- Štoperica



Kratki opis:

Igrači moraju riješiti sve zagonetke kako bi dešifrirali poruku. Zagonetke su foto puzzla, otkrivanje koda (slaganjem karata logičkim slijedom) i dešifriranje tajne poruke.

Koraci:

1. Pronađi mjesto gdje ćeš organizirati Escape room.
2. Prednja i stražnja strana radnog lista sa zločincima moraju biti spojene. Zalijepi ih ili isprintaj obostrano.
3. Uzmi radni list sa tajnim kodom i kodiraj (šifriraj) rješenje koristeći Rosicrucianov kod za kodiranje.
4. Prepiši rješenje (kodirano) na stražnju stranu radnog lista sa zločincima.
5. Izreži radni list po iscrtanim linijama.
6. Odaberi onoliko karata koliko je brojeva na lokotu s brojčanikom. Odabrane karte moraju ići redom. Ako tvoj lokot ima 3 broja, primjerice, možeš odabrati VII,VIII,IX ili VIII, IX,X ili Kraljica, Kralj, As.
7. Na poledini tih karata markerom napiši brojčani kod kojim se otključava tvoj lokot. Prvi broj se piše na prvoj karti u nizu. Recimo da je tvoj kod za otključavanje lokota 639, na VII napišeš 6, na VIII pišeš 3 itd. igrači moraju pronaći karte i shvatiti da se moraju posložiti redom kako bi otkrili kod.
8. Sada sve sakrij.
9. U škrinjicu s ključem stavi jednu igraču kartu i jedan dio lista sa osumnjičenima.
10. Sakrij ključ škrinjice.
11. Škrinjicu stavi na neko vidljivo mjesto.
12. U malu kutiju stavi 2 komada lista sa osumnjičenima i ključ za dešifriranje poruke.
13. Stavi lanac oko kutije i zaključaj ga s lancem i lokotom s brojčanikom.
14. Stavi kutiju na vidljivo mjesto.
15. Ostale igrače karte i 3 dijela lista sa osumnjičenima negdje u Escape room. Neke na vidljivo mjesto, a neke sakrij.
16. Pozovi igrače.
17. Ispričaj im priču, pokreni odbrojavanje i poželi sreću!

Escape room: Pljačka banke




Ključ za šifriranje poruke

| | | |
|----|----|----|
| RS | AB | MN |
| OP | EF | CD |
| IJ | GH | KL |

| | | |
|----|----|----|
| | ŽŠ | |
| TU | | ČĆ |
| | VZ | |

 Šifriraj poruku!

 Lopov koji je opljačkao



banku je ćelav i

ima ožiljak na obrvi.



Escape room: Pljačka banke



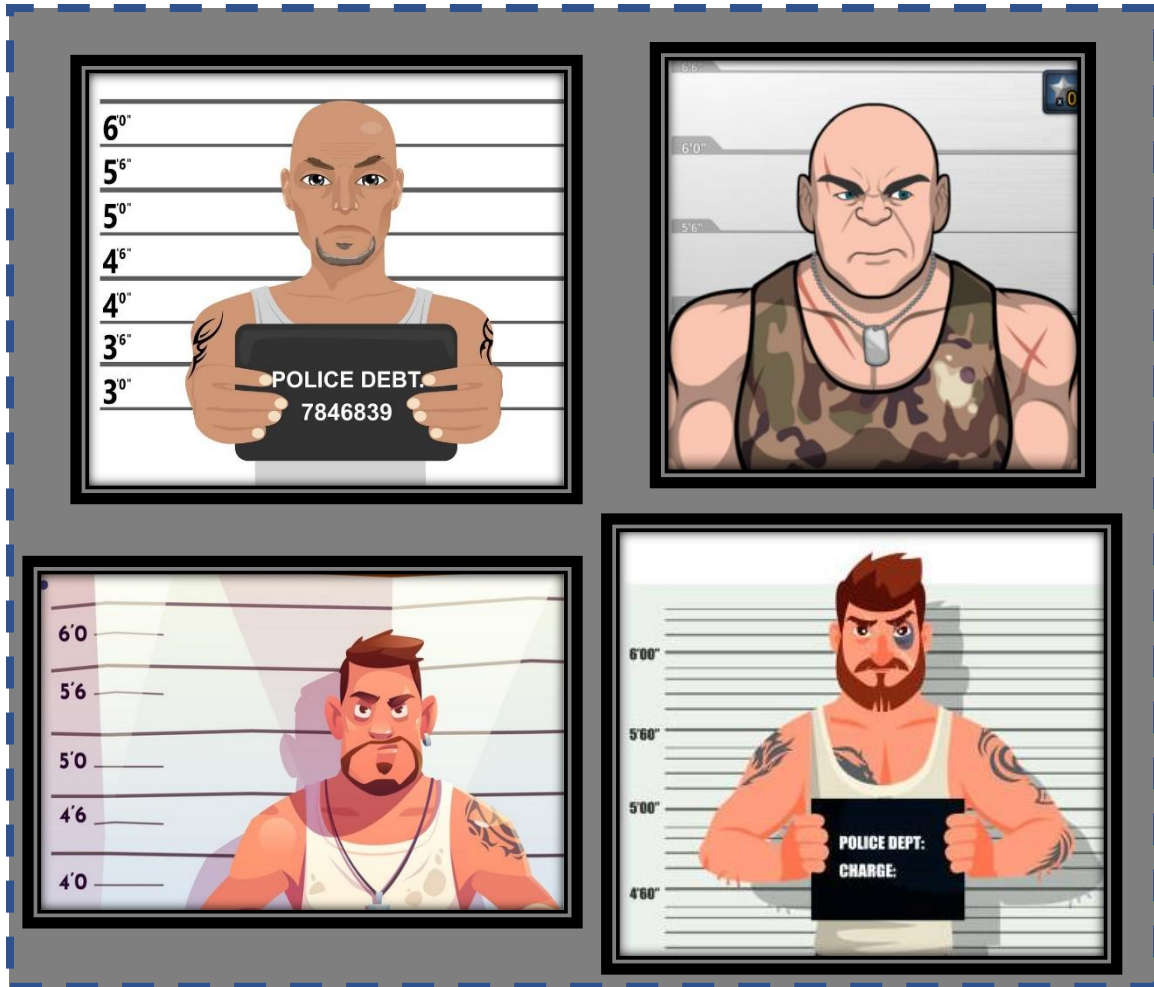
Šifrirana poruka

A large dashed blue rectangle is centered on the page. At the top right corner of this rectangle, there is a black icon of a pair of scissors. Inside the rectangle, there are several horizontal lines for writing, arranged in a grid-like pattern. The lines are as follows:

- Top row: four horizontal lines.
- Second row: two horizontal lines.
- Third row: two horizontal lines.
- Bottom row: two horizontal lines.

Diagonal dashed lines cross the rectangle from the top-left to the bottom-right and from the top-right to the bottom-left, creating a central vertical column and two side sections.





Escape room: Zombi apokalipsa



Razina težine: lagano

Priča

Zombiji napadaju! Jedan po jedan, svi se pretvaraju u zombije. Ali, postoji lijek! Zaključan je u škrinji na sigurnom mjestu. Riješi zagonetke u 20 minuta, otvori škrinju i uzmi lijek. Tek onda ćeš biti siguran.

Sretno!

Potrebno:

- Škrinjica s ključem
- 3 različite boje papira na koje ćeš isprintati pripremljene listove
- Bomboni ili čokolada
- Selotejp
- Škare
- Olovka
- Štoperica



Kratki opis:

U Escape room-u su 3 zagonetke, kodirane Cezarovim šifrnikom. Rješenje svake zagonetke je dio rečenice. Ta rečenica je trag o mjestu gdje je skriven ključ. Čim igrač pronade ključ, otključa škrinjicu i uzme lijek je pobijedio!

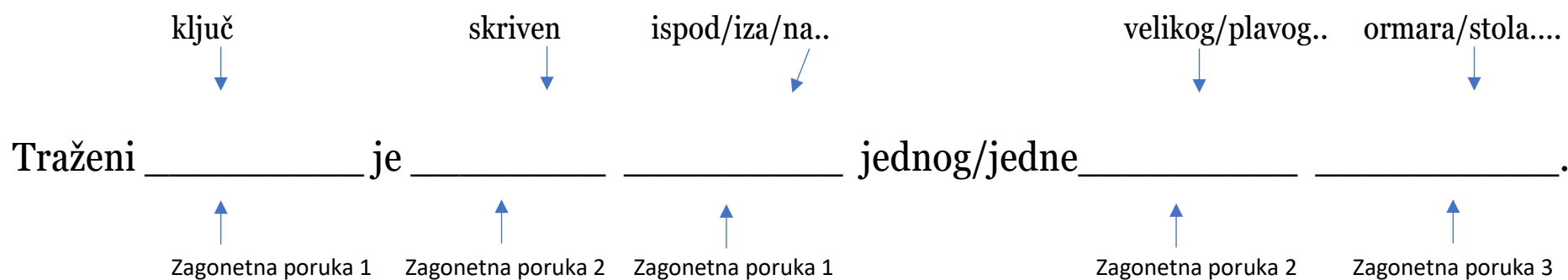
Koraci:

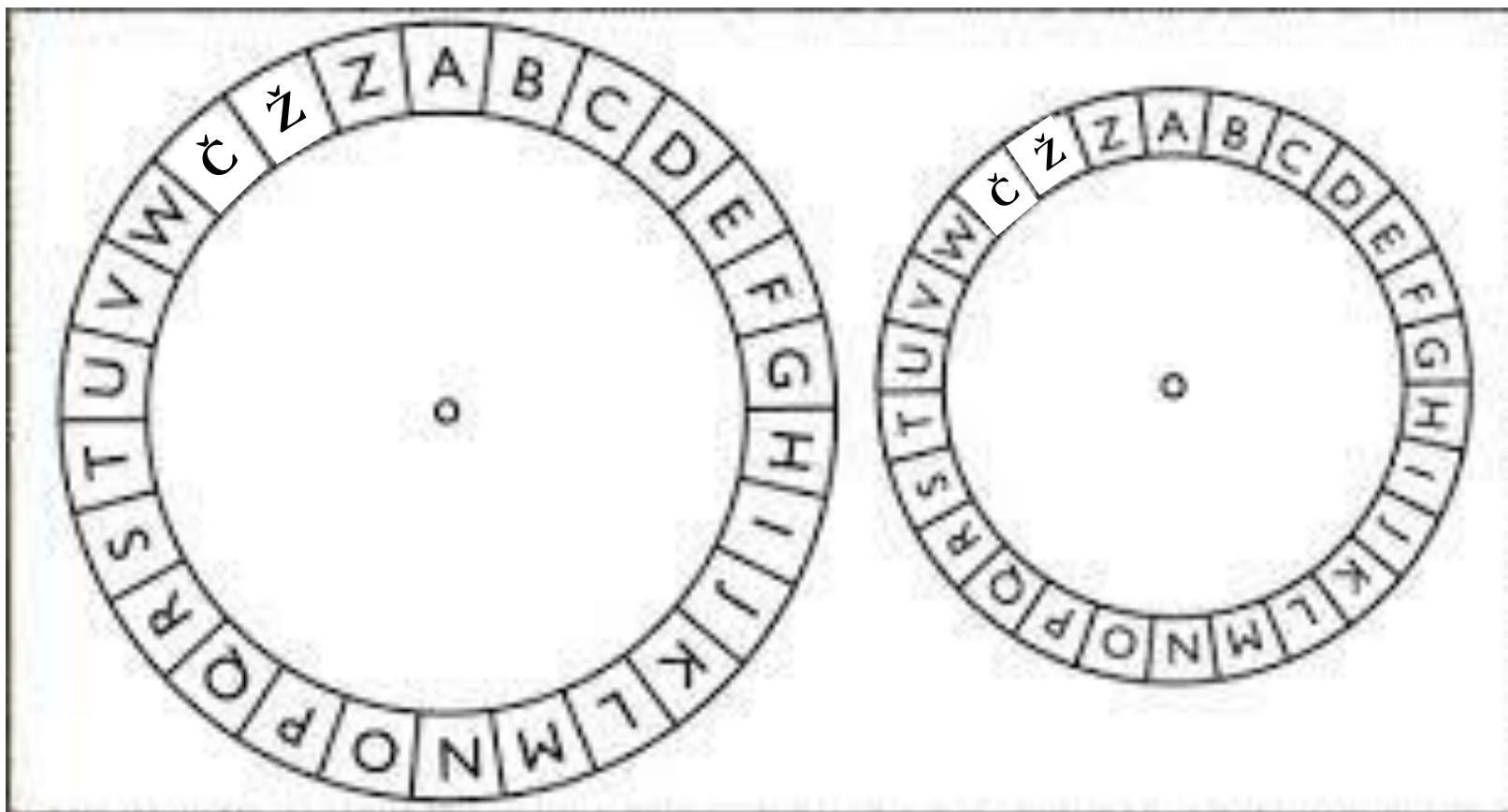
1. Pronađi mjesto gdje ćeš organizirati Escape room.
2. Prikupi sve potrebne materijale.
3. Isprintaj 3 radna lista sa zagonetnim (šifriranim) porukama, svaki na papir drugačije boje.
4. U škrinjicu stavi bombone ili čokoladicu i zaključaj ju.
5. Dobro sakrij ključ škrinjice.
6. Uzmi radni list Rješenje i napiši rečenicu koja je rješenje. Primjerice: „ključ je sakriven iza zelenog ormara.“
7. Za šifriranje poruke (zagonetku) koristimo Cezarov šifrnik 3 puta, ali s drugačijim ključem za šifriranje.
8. Šifrirana poruka 1: odredi ključ za šifriranje, npr.3. pomakni mali krug sa slovima za 3 mjesta.
9. Šifriraj dio poruke koji pripada ovoj poruci. Prepiši šifriranu poruku na list sa šifriranom porukom. Ispuni i šifru.
10. Izreži poruku i šifru i sakrij ih odvojeno. Sakrij ih na neko mjesto gdje ih neće biti pretjerano teško pronaći.
11. Isto ponovi za šifrirane poruke 2 i 3. koristi različit ključ za šifriranje svaki put. Primjerice, za poruku 2 pomakni mali krug sa slovima za 2 mjesta, a u poruci 3 za 6 mjesta.
12. Cezarov šifrnik i olovku ostavi pored zaključene škrinjice sa slatkišima.
13. Kada je sve gotovo, baci ili drži kod sebe radni list Rješenje. Drugi igrači to ne smiju vidjeti!
14. Pozovi igrače.
15. Ispričaj im priču, pokreni odbrojavanje na 20 minuta i poželi sreću!



Escape room: Zombi apokalipsa

Rješenje šifrirane poruke





Escape room: Pljačka banke



Šifrirana poruka 1



Traženi _____ je [REDACTED]

_____ jednog/jedne



Ključ šifre:

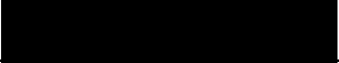


Escape room: Pljačka banke



Šifrirana poruka 2



Traženi  je _____

 jednog/jedne

_____ 



Ključ šifre:



Escape room: Pljačka banke



Šifrirana poruka 3



Traženi _____ je _____

_____ jednog/jedne



Ključ šifre:



TAJNI JEZIK



Tajni jezik, kriptografija, oduvijek je bila bitna. Čak su i drevni Egipćani šifrirali poruke kako bi prenosili tajne poruke.

Enkripcija je korištenje dva ista ključa za šifriranje poruke. Pošiljalac šifrira (enkriptira) poruku po određenom algoritmu (ključu) koju šalje primatelju. Dok poruka putuje, tko god ju pogleda, ne može ju pročitati jer je enkriptirana (šifrirana). Primatelj poruke ju može pročitati jer zna koji je algoritam za enkripciju korišten (ključ za šifriranje). Ona ima ključ i može dešifrirati i pročitati poruku. Taj proces naziva se dekripcija (dešifriranje).

CEZAROV ŠIFRARNIK

Iz priloženih listova izreži krugove i spoji ih u sredini bumbačicom ili nečim sličnim. Manji krug ide gore.

Cezarov šifrnaruk ime je dobio po Cezaru, najslavnijem rimskom vladaru, koji ga je koristio za slanje tajnih poruka.

Ovako to ide:

Dogovorite se oko ključa za šifriranje. Naravno, osobe koje trebaju moći pročitati poruku moraju znati taj ključ.

Primjerice, reći ćemo da je ključ 9. Namjestite mali krug tako da se slova na malo krugu poklapaju sa slovima na velikom krugu. Pomaknut ćete mali krug 9 mjesta u lijevu stranu. Tako A postaje R itd.

Pokušajte sada dešifrirati poruku u prilogu! Sretno!

ZQMIJŠČ BZ FSRMZ FGFJRF!

ROSICRUCIAN ŠIFRARNIK (PIGPEN ŠIFRA)

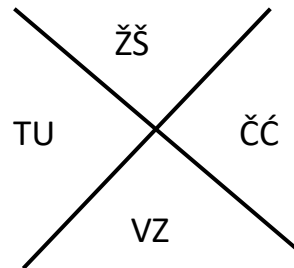
Ova vrsta koda koristi simbole načinjene od prostornih konstrukcija za predstavljanja slova abecede, umjesto da zamjeni jedno slovo abecede drugim. Koriste ju tajne skupine ljudi, tajna društva, od 16. stoljeća.

Na papir nacrtaj rešetke poput ljestvi ili za igru XO (#) i u obliku X. U svaku prazninu između linija upišeš 2 slova. Ne ideš redom, slova pišeš nasumično, a svako slovo pišeš samo jednom.

Tko želi pročitati poruku, mora imati primjerak ovog ključa za šifriranje.

Pogledaj na primjeru.

| | | |
|----|----|----|
| RS | AB | MN |
| OP | EF | CD |
| IJ | GH | KL |



Uzmi prvo slovo svoje poruke i pronađi ga na slici. Pogledaj linije oko slova i precrtaj ih. Ako je slovo koje tražiš drugo slovo u toj praznini, precrtaš oblik i dodaš točku.

R

S

T

U