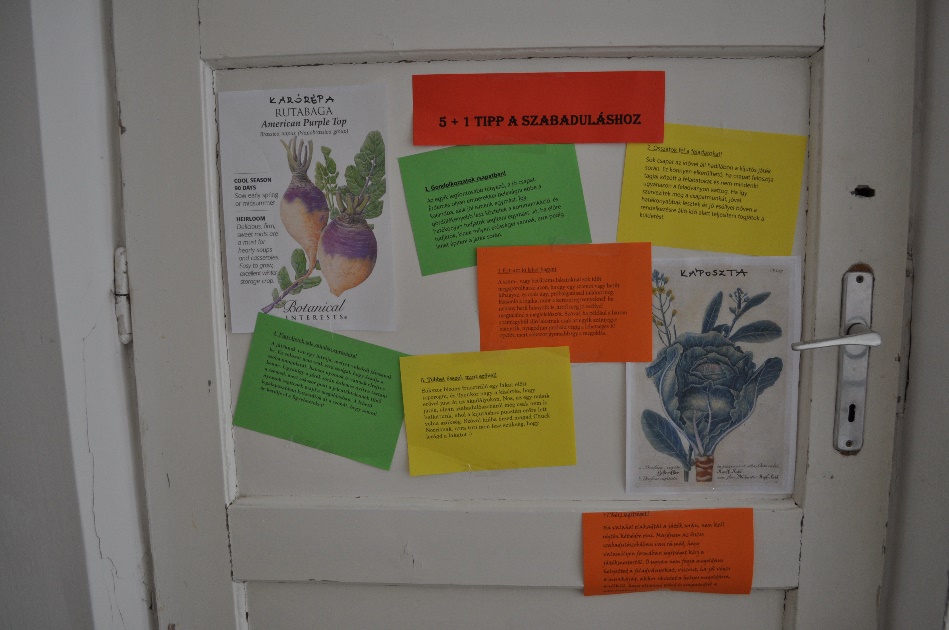
**Forgatókönyv**

**Projekt címe: Ereklyevadászat**

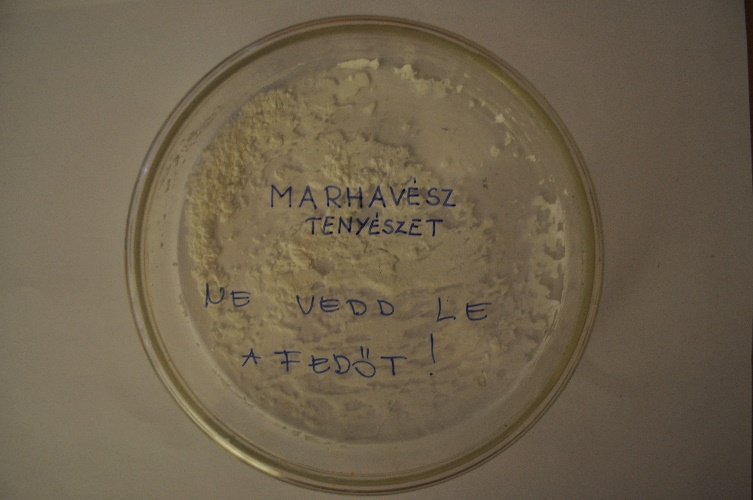
**Helyszín:** A Gimnázium egy elhagyatott épületrészének padlása.

**A játékosok feladata**, hogy jól figyeljék meg az ajtón elhelyezett információs táblákat, majd a terembe belépve nézzék meg az introfilmet, amely megadja a szabadulószoba kiindulópontját.

**Célfeladat: Az emberre is veszélyes marhavész elleni szer hozzávalóinak megtalálása 45 perc alatt.**

A rendelkezésre álló időt a szabadulószobában egy nagy monitor mutatja. Aki a feladatok megoldás közben– a tiltás ellenére - a marhavész kórokozóját tartalmazó Petri-csésze tetejét felnyitja, az megbetegszik. A beteg a játék végéig betegágyba kényszerül. Nem mozoghat, nem kommunikálhat.

**Az első feladat** az asztalon egy borítékban található. A feladat értelmezésének nehézsége, hogy tükörírással íródott…

**Melléklet: „1. feladat: Tükörírás”**

A feladat megoldásához szükség van a madárpreparátumok beazonosítására és sorszámára.

Ha a kódot sikerül megfejteni, akkor az első számzáras lakat kinyílik.

**2. Feladat:** A dobozban lévő feladat megfejtése kémiai ismereteket igényel.

**Melléklet:** **„2. feladat: Kémiai elemek kódfejtéssel”**

A második feladat helyes megoldása kinyitja a könyvespolc egy könyvének számzáras lakatját.



**3. Feladat:** A könyvben egy keresztrejtvény található hely- és iskolatörténeti kérdésekkel.

**Melléklet: „3. feladat: Titkosírás”**

A segítség a teremben van… csak észre kellene venni (INFORMÁCIÓK).A megoldás: KEREKESSZÉK . A kerekesszékben elrejtett kulcs nyitja az egyik üveges szekrény ajtaját. A játékosok itt találják az utolsó feladatot.

**4. feladat:**

**Melléklet: „4. feladat: Receptkeresés”**

A megfelelő hagyatékkönyv kiválasztása után már könnyű megtalálni a receptet.

Megoldás: A három megfelelő hozzávalóval távozhatnak a padlásról…

