|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tjekliste – inden showtime** | **Koder** | **Informationer om Herbert** |
|  |  |  |
| **Privaten** |  |  |
| Tænd begge lamper |  |  |
| Lås skab. | 3578: 7 gule strømper, 8 røde pølser, blå 5-tal i sko, 3 grønne ”piller” i glas”)  I skab: Lommelygter, UV-lommelygte, side 25, brev, whiteboardvisker, forlængerledning |  |
| Bøger skal alle stå i reol |  | Palle Alene i verden, fra mor.  Info om fluidium, der gør ham skør |
| Standerlampe skal stå bag stol | Forlængerledning fra skab tænder den og viser tallet i skærmen, der bruges til døren ind til kontoret |  |
| Mor-pude skal ligge det rette sted | Viser tallet i loftet | Fra mor – står beskrevet i brev, der ligger i det aflåste skab (skal læses i spejlet) |
| Seng skal redes |  |  |
| Nettobon skal hænge på opslagstavlen |  | Viser indkøb af de mange mentos, der skjuler den dårlige ånde, han får af fluidiummet. |
| Pilleglas skal stå i reol | Antallet af grønne piller vs. Hvid giver et tal til det aflåste skab |  |
| Postkort skal hænge på opslagstavle |  | Fortæller Herberts og Vincents historie |
| Brev fra Vincent skal ligge i skraldespanden | Advarsel fra Vincent – gør det ikke! |  |
| Walkie i lommen – og den skal virke og være tændt! | Ringer op med utydelig besked fra Vincent, når de har undersøgt hele rummet og ved, hvem Herbert er. Beskeden lyder, at de må stoppe Herbert, find ud af at komme ind til ham, Vincent er på vej, men kan ikke nå det. |  |
| Biblioteksnøgle i lommen |  | Nøgle vi nævner på vej derover – den er blevet væk |
| Kage i køleskab | Fra mor – også nævnt i brevet fra mor, der læses spejlvendt (det ligger i det aflåste skab) Tal 0 står på. |  |
| Blodplasmaposer i køleskab |  | Han har mistet meget blod pga sprængulykken og det manglende ben |
| Væske i køleskab |  | Fluidium, selvmedicinering, der gør ham skør – står beskrevet i bog på reolen |
| Kaffe i koppen | Gemmer tal, der er en del af koden til døren ind til kontoret. |  |
| Sko under jakke | Tal i sko, en del af koden til skabet |  |
| Puslespilsbrik op på væggen | Den ene halvdel af løsningen på problemet i inatorrummet, sådan afbrydes Herbert. |  |
| Lås døren ind til kontoret | 0358 (spejltal 8 – brev i skab læses spejlvendt, henviser til mors pude, hvor man kan se tal i loftet via spejl, 3-tal under lampeskærm – forlængerledning i skab giver lys i lampen og afslører tallet, 5-tal i kop – side 25 i skab lægges i rette bog og giver hint til at kigge i koppen. 0-tal – står i kage i køleskab. |  |
|  |  |  |
| **Kontoret** |  |  |
| Lyndims skal være tændt |  | Henleder tanken på lyn og torden |
| Døren skal være låst (Gul/blå nøgle) | Gul lås låses og nøgle placeres i kasse i rum med blå lås – og omvendt |  |
| Kasse skal lukkes og låses (i den ligger snor med magnet, så nøgle kan fiskes op af kasse med hul i). | 4567: Pile viser hen til væg - 5-tal malet i UV, 4-tal i lyn – billede ved skrivebord, 7-tal findes i aflåst bog (X-Papers) – nøgle på søm, 6-tal findes på tavle, kommer frem, når der viskes med whiteboardvisker fra skab i Privaten) |  |
| Bog skal låses, nøgle hænges på søm | Heri ligger tal til sikkerhedsskab, hvor magnet og snor ligger |  |
| Skriv skriblerier på tavle med whiteboardmarker | Tavle viskes ren med tavlesvamp fra skab i Privaten. Kun ét tal står tilbage (skrevet med permanent tus). Tal er en del af koden til kassen med magneten. |  |
| Nøgle til modsat rums dør skal lægges i bunden i kasse med hul | Som beskrevet ovenfor |  |
| EXIT-skilt sættes fast | Herigennem byttes de to farverige nøgler med hint fra gamemaster på de sorte skærme |  |
| Stige placeres væk fra exitskilt | Med den når de op til EXIT-skiltet |  |
| Skærm skal være sort | Her kan gives generelle hints og hjælp, særligt ved nøglebytning |  |
|  |  |  |
| **Inattorrum** |  |  |
| Tænd UV-lys og LED-strips |  | Stemning |
| Sluk puslespil | Her afbrydes Herbert til sidst. Når brikkerne er på plads, forvrides lyden voldsomt, så går den ud, og så bliver det mørkt. Herefter tændes lyset. |  |
| Klargør tordenlyd | Påbegynd afspilning, når de kommer ind i kontoret – her vil de kunne høre det igennem døren |  |
| Kør røgmaskine, mens de finder ud af at bytte nøgler | 10 langsomme sekunder. Gentag hvis nødvendigt |  |
|  |  |  |
| **Kontrolrum** |  |  |
| Whiteboard marker til at opdatere rum | Tag billede af første tavle, så den er hurtig at genskabe mellem hold |  |
| Split til at slukke puslespil |  |  |
| Lydfil med torden | Skal helst vare ca. 15 min og have masser af torden og lyn – minimum af regn. |  |
| 3 x høretelefoner | Så det er muligt at følge lyd i begge privater og inatorrummet. |  |
| Rør at tale igennem som Vincent | Forvrænger stemmen, når han skal advare dem gennem walkierne |  |
| 2 x walkie, tydeligt markeret hvilken, der hører til hvor. | Indstillet på de rette kanaler, så Vincent kan sætte gang i kodebrydningen i begge privater. |  |
|  |  |  |