

explicação inicial para os jogadores:

O enigma se baseia em 8 trivias divididas em 4 histórias, onde, por meio de perguntas que possam ser respondidas pelos orientadores apenas com sim ou não, vocês devem descobrir o contexto, e 4 perguntas que vocês devem usar raciocínio lógico para chegar a resposta. A resposta das perguntas será sempre uma palavra. após descobrir o contexto das histórias vocês também receberão uma palavra. para sair da sala vocês devem descobrir todas as 8 palavras, que juntas formam uma frase revelando quem foi o assassino da senhora evans. Informações importantes para as perguntas, elas se baseiam apenas em raciocínio lógico e algumas criptografias simples, usem o google para ajudá-los, e levem em conta detalhes: números que coincidem, frases sem sentido, ordens específicas, tudo está ali por um motivo.

instruções para o orientador da sala:

olá, primeiramente, muito obrigado por estar ajudando no escape room, sem você isso não seria possível, então vamos a algumas orientações: seu papel é moderar e orientar os jogadores, lendo os enunciados, e colocando no quadro as partes que estiverem entre colchetes [], além disso, você tem liberdade para dar dicas extras, caso veja que os jogadores não estão conseguindo, mas lembre-se de não entregar as respostas, pois será injusto com os outros times. Caso os jogadores fiquem presos por muito tempo em um enigma você pode pular, mas deve documentar isso. Lembre-se também de ligar a contagem regressiva de 45 min assim que forem avisados. Uma dica é logo no início do jogo colocar no quadro a relação de palavras, da seguinte forma:

1- _ _ _ _ _
2- _ _ _ _ _ _
3- _
4- _ _ _ _ _ _ _ _
5- _ _ _ _ _
6- _ _ _ _
7- _
8- _ _ _ _ _

Resolução: 8 palavras que serão dadas ao resolver os enigmas

1- quem - história
2- matou - pergunta
3- a - história
4- senhora - pergunta
5- evans - história
6- foi - pergunta
7- o - história
8- luan - pergunta

1) história:

Senhora Evans estava em uma barraca que vendia cenouras, uma denúncia local levou a fiscalização a inspecionar o local, eles encontraram drogas dentro de algumas das cestas de cenouras e senhora Evans foi presa, por que?

Resolução: Senhora Evans era a proprietária da barraca de cenouras

2) pergunta:

dentro do gato, após a mensagem “Vocês deverão desvendar a mensagem que foi encontrada e assim continuar a história”, havia o seguinte poema:

[“Mestre, quando sairmos
A água estará em círculos
Todos estarão nos abismos
Ouvidos em abalo sem saber, os
Últimos serão mesas”]

abaixo do poema havia também o número 2 e espaço para 5 letras:

[2- _ _ _ _ _]

{resolução: os jogadores devem pegar a primeira letra de cada verso, o poema é propositalmente sem sentido}

3) história:

Senhora Evans era uma mulher que odiava flores, mas um dia antes da sua morte, havia um buquê em sua casa, por que?

Resolução: a senhora Evans chega em casa do trabalho (irrelevante) e encontra um buquê em sua porta, no meio das flores há um bilhete com a seguinte frase "me encontre no lado isolado da praia ao por do sol de amanhã", o buquê com o bilhete eram de seu assassino

4) pergunta:

A senhora Evans era uma grande fã do antigo império romano, principalmente dos "césares", por isso uma das pistas do assassino se baseou em uma antiga forma de cifrar uma mensagem usada por esses imperadores romanos. Em um papel estava escrito o seguinte:

[“4- zluovyh conversão = 7”]

descriptografar a mensagem, e essa será a 4ª palavra da senha

{resolução: os jogadores devem descobrir que a criptografia se chama cifra de cesar (esse nome pode ser dado como uma dica) e após descriptografar a mensagem, ou no site

<https://marciapsilva.github.io/cifra-de-cesar/> ou aprendendo como funciona e pulando 7 letras do alfabeto (este enigma tem como objetivo ser o mais complexo)}

5) historia:

Sr. Evans estava dirigindo quando vira em uma rua e atropela uma mulher. A polícia é chamada até o local e levou ela até sua casa e prendeu um outro homem. Por que?

Resolução: A Sr. Evans estava fazendo a carteira de motorista e seu instrutor mandou virar numa rua errada e acabou ocasionando o acidente, assim sendo o culpado pelo atropelamento

6) pergunta:

o falecido marido da senhora evans foi um militar e entusiasta de tecnologias antigas, por isso adorava o instrumento de comunicação chamado telégrafo que utilizava uma criptografia simples baseada em pulsos longos e curtos, que podem ser lidos como riscos e pontos, usando essa mesma tecnologia, foram deixados algumas letras criptografadas por essa sala. ache-as, descriptografe e essa será a 6ª palavra da senha.

f = ..-.

o = ---

i = ..

{Resolução: apenas encontrar o código morse espalhado pela sala e traduzir, a palavra é "foi"}

7) historia:

A Sr. Evans derrubou seu relógio na água e ele afundou. Mesmo ela sendo um excelente nadadora não conseguiu pegar. Por que?

Resolução: A Sr. Evans derrubou seu relógio no mar morto. Logo a densidade faz com que o relógio afunde e ela não, por isso mesmo sendo uma boa nadadora não conseguiu recuperá-lo

8) pergunta:

Após vasculhar a sala inteira, vocês acham o último papel, nele está escrito:

["ALBUCADNEFMGAHTIOJUKLEMLNAOPQRSTUVWXYZ

8 - _ _ _ _ "]

{resolução: temos o alfabeto e entre as letras temos a resposta:

ALBUCADNEFMGAHTIOJUKLEMLNAOPQRSTUVWXYZ

a resposta é penas "luan"}

Após resolverem o enigma:

assim que os jogadores descobrirem a última palavra parem o tempo e anotem quanto faltava para acabar, assim que fizerem isso, usem a criatividade para finalizar a história e parabenize o grupo.