






5 


4 Hvad er både navnet på et kortspil og en bandit fra Andeby?

3 


7 


1 

8 


13 


	Faktisk X uge 31	1	DYR	AFGØ- RELSE	PÅ SPANSKE BILER	KILO- METER	HELE	VELHA- VENDE	2	✓ LEGEM- DEL TONER	SYV MINUS FIRE	FØR F	EFTER- SKRIFT	BØJE	DYR
	3	3							4	2					
	IN- STRU- MENT			ROMER- TAL 1051					SPISER HOVED- PARTEN			FODTØJ PLANTE			
	SKJULT				LAND	VADEDE TO ENS			TONEN DRENGE- NAVN				STUEN I ORDEN		6
	5	5	FOLK KLODS- FIRMA	1							PADLET PART				
	BABY- UDSTYR			BIORD TO ENS			IKKE TIDLIG MØNTER			BIL- DEL MUGGEN				BÅD- UDSTYR	
	GRINE	5		AVIS		6						7	PERIODE STRØM		
	ROGN		8	FAG- MÅNDE		4			GÆRER JAKKE- DELEN						9
	GRÆSK Ø			DRENGE- NAVN RØGEN			8		FRUGTER APPA- RAT			SKOLE- BARN	7		
	SMALL		KONGER FRED							13	MIDT I FILM	TO ENS	SOL- GUD FILTER		
	TVANG				TRAK TRAPPE- AFSATS				10	TV- KIGGERE				FØR O STRAKS	
	KAOS		11						11			TRÆ FUGLEN			
	FØR V		BUSKEN ØDE- LAGT								MUSIK- JOB TITEL- FORK.			UDBRUD DRÆN	
	MATE- RIALE			12	VÆSEN			12		HOVED- TØJ BIMS				FØR B TRÆ	
	TO ENS		13	10					BE- VÆGE FØR Å	14			HOLMEN		
	FOR- BUND		KORT				DYR				14				9
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

11 


2 

10 Hvad hed sagnkongen, der ikke kunne røre ved noget uden at det blev til guld?

6 

9 

14 Hvilket land grænser op til Sverige, Finland og Rusland?

12 

Illustrationer: opgavebureauet & shutterstock

Indsend din krydsordsløsning til doktorq@weekendavisen.dk senest **onsdag den 6. august kl. 10** og deltag i lodtrækningen om tegneserien *Muld og Mille – Lotusdammens vogter* af Niels Roland.

Sidste uges løsning: Sommerhusområde. **Vindere:** Iben Aagaard Hagemann, Jacob Paludans Vej 1, 9200 Aalborg SV og Casper Frohn Andersen, Estlandsgade 2, 4 tv. 1724 Kbh V.

SPIL

Tik-tak. I *Mystery Room* bliver du og dine venner låst inde i et gådefuldt laboratorium. Hvis I vil slippe ud, må I bruge jeres fantasi og logiske sans til at knække rummets hemmeligheder. I har kun en time ...

Genialt gåderum

AF THOMAS VIGILD

Den tunge metaldør hamrer i bag os, mens jeg kigger rundt i rummet. Der står en række kolber med farvede væsker, et skab med to hængelåse og en antik skrivemaskine i hjørnet. På et bord ligger støvede lægebøger, og på væggene hænger antikke plakater fyldt med videnskabelige fakta. Fra det ene hjørne tikker uret højt og minder mig om, at jeg i den næste time – sammen med mine fire holdkammerater – er låst inde i dette gamle, glemte underjordiske laboratorium. Eneste vej ud er at finde nøglen, der gemmer sig et sted i laboratoriet, og for at gøre det skal vi løse en række svære gåder, der kræver både samarbejde, kvikhed og logisk sans.

Spillet *Mystery Room*, som foregår i København, blander spil, gåder, skattejagt og holdoplevelse. Ideen er hentet fra lande som USA, Japan og Ungarn, hvor alt fra nedlagte fabrikker og til luksus-lejligheder og forladte hoteller er blevet vakt til live gennem legen. Spillene kaldes for »real-life room escape« –

virkelighedens »flygt-fra-rummet«-spil – fordi de er inspireret af den slags computerspil, hvor man med mus og tastatur løser gåder på tid for at flygte fra et virtuelt rum. *Mystery Room* sender os ud i lignende logiske gåder, men det føles stærkere, fordi vi skal arbejde sammen, og fordi gåderne ikke kræver, at man kan læse eller skrive, men blot tænke logisk og matematisk.

Da vi går i gang, føles det som at hoppe mellem posterne på en skattejagt, hvor løsningen på én gåde fører videre til den næste. Men skattejagten er langt fra enkel, for rummet er proppet med blindgyder og forvirrende ledetråde, der skal lokke os på vildspor. Vi sprinter rundt i rummet, hjælper hinanden med gåderne, uddeler high-fives, når vi finder et nyt vigtigt spor og undersøger mystiske kolber, hængelåse, kodeæsker, magneter, plakater og bøger. Her er det på genial vis tingene og dermed gåderne, der fortæller historien om laboratoriet.

På et tidspunkt går vi i stå, men så ringer en rød telefon i rummet. Det er spil-lederen, der konstant overvåger vores spil, så hun tipper

FOTO: KIM WENDTS

os, og snart er vi tilbage på rette spor igen. På den vis kan *Mystery Rooms* sværhedsgrad tilpasses holdet, og selv om alderen på vores hold svinger fra 12 til 37 år, finder vi nøglen

og træder ud af laboratoriet med hele 14 minutter tilbage på uret. Alle er glade og klar til at prøve rummets gåder en gang til, men her kommer spillets største ulempe: Rummets gåder kan kun løses en gang, så vi må vente, til spilskeberne bag *Mystery Room* snart udvider med flere rum på tværs af gaden. Ét er sikkert: disse spil er kommet for at blive. Hvor ellers oplever man samme holdånd eller samme glædens gys i kroppen, når en nøgle eller en talkode passer i en hængelås? Hvor får man ellers samme indblik i, hvordan man arbejder sammen – eller ikke – med sine venner eller familie? Selvom prisen per snude ligger i den dyre ende, så slår turen i det gådefulde laboratorium både biograf og Bonbon-land med flere længder – netop fordi man løser gåderne sammen og dermed afslører nye sider af hinanden og sig selv.

Mystery Room. Real-life room escape. Foregår i København. 2-9 spillere fra 10 år og opefter. Spilletid: 60 min. Pris: 250 kr (før kl. 15:00) og 375 kr (efter kl. 15:00) per person. www.mysteryroom.dk

LAYOUT: LENA THURMANN

KORREKTUR: LISBETH RINDHOLT