

1-4-2025



Erandio
HIRI
HEZITZAILEA



Saco de
JUEGOS
Más allá del juego



raulgarcia@sacodejuegos.com

www.sacodejuegos.com

0 - Jarraibide orokorrak

lhes gelak egoki aurrera eraman ahal izateko hurrengo argibideak jarraitu behar dituzue:

- Parte hartzaileak 3 edo 4 pertsonetako taldeetan elkartu.
- Gutun azal baten sinboloa daukaten orriak inprimatu eta bakoitzak gutun azal batean sartu. Talde bakoitzeko bat inprimatu.
- Azkenengo proba duen gutun azala desberdindu daitekeen era batean markatu.
- Lupa baten sinboloa duten orriak inprimatu eta gela osoan zehar eskegi.
- Ordenagailu bat prestatu, <https://sacoderetos.com/erudio-eskape> webgunean sartu eta kodea sartu.
- Azaldu enigma guztiak ebatzi beharko dituztela istorioa jarraitu ahal izateko. Proben ordena berdina dio, beti ere, azkenengo proba amaierarako uzten den bitartean.
- Taldeetako batek enigma baten erantzuna dakien bakoitzean, web gunean hautatu eta erantzuna sartu. Asmatzen ez bada, probak berrikusi beharko dituzte eta berriro saiatu lortu arte.
- Azkenengo proba denok elkarrekin egin beharko dute. Baina honetaz haiek bakarrik ohartu beharko dira.

1 - Ekintza burutzeko aholkuak

Jarraian, partaideen motibazioa handitzen lagunduko duten aholku batzuk azalduko dira:

- Adierazi helburua ez dela probak ahalik eta azkarren bukatzea. Hobe da talde lanean aritzea, proba bakoitza lasai irakurriz.
- GameMaster-ak (ekintza zuzentzen duen pertsonak) enigma bakoitzaren ebazpena ezagutu beharko du, behar duenari lagundu ahal izateko. Horregatik gomendagarria da proba bakoitza aurretik ikasita izatea.
- Ekintza hainbat egunetan egin daiteke, ekintza partaideentzako erakargarria bada.

2 - Beharrezko materiala. Ihes gelak egiteko beharrezkoa den materialak

Talde bakoitzak hurrengo materiala izan beharko du:

- Boligrafo edo arkatz bat partaide bakoitzeko
- Artazi bat
- Idazteko orriak

Ihes-gela batzuetan material berezia beharko da.

- **Argixoren Ihes-gelarako:**
 - Partaide bakoitzeko zelofan gorriko zati bat
 - Pegamento barra bat mahai bakoitzeko
- **Mariren Bahiketa**
 - Partaide bakoitzeko zelofan gorriko zati bat
- **Eusko Eraztuna**
 - Partaide bakoitzeko zelofan gorriko zati bat
- **Unibertso Paraleloak**
 - Koloreak eta distantziak dituzten gurpilak (aukerakoa)

3 - Proben ebazpena

Proba bakoitzaren ebazpena ondorengoa da:

- **Argixoren EscapeRoom-a:**
 - **FAMILIAREN OSAGAIA:**
 - **Azalpena:** Sinbolo bakoitza hizki bat da. Pistetan, sinbolo bakoitzari dagokion hizkia agertzen da. Sinboloak ordezkutzen direnean honako mezu hau agertzen da: "Euskal izaki mitologiko guztiek hitz egiten duten hizkuntza".
 - **Erantzuna: EUSKARA**
 - **OSAGAI NAHASIAK:**
 - **Azalpena:** Parte hartzaileek puntuetatik irudia moztu beharko dute eta erditik tolestu eta itsatsi. Ondoren piezak moztu beharko dituzte. Pistetan triangulua aurkitzen dutenean, ikusiko dute figura

nola osatzen den. Behin figura osatuta, atzealdean eragiketa batzuk agertuko dira. Gehiketak : $2+5=7$ $9+3=12$ $8+7=15$.
Gehiketak : $2+5=7$ $9+3=12$ $8+7=15$

- **Erantzuna:** Emaizak ordenan jarrita, azken kodea hau da: **71215**

- **ADISKIDETASUNAREN OSAGAIA:**

- **Azalpena** Kolore bereko puntuak elkartu beharko dituzte, hauek lotzen dituzten marrak elkar gurutzatu barik. Marrek lauki guztiak estali beharko dituzte. Behin lauki guztiak ebatzita, sortutako figurak pistan aurkituko dituzte eta bakoitzari hizki bat egokituko zaio. Figura Morea=O, figura horia=R, figura berdea=T, figura gorria=Z, figura urdina =I.

- **Erantzuna: ORTZI**

- **JOKOAREN OSAGAIA**

- **Azalpena:** Lehenengo froga SOKATIRA da eta bere letra A, bigarrena ESKU PILOTA eta bere letra R, hirugarrena HARRIJASOTZEA eta bere letra G eta azkenengoa TXINGA eta bere letra I.

- **Erantzuna: ARGI**

- **OPORRETAKO OSAGAIA:** Argitxoak topatzen direnean bere letrak ordenan: **IRATXOA**

- **LANEKO OSAGAIA**

- **Azalpena:** Gutun-azala markatu, azkenengoa izan behar dela jakiteko. Talde bakoitzari enigma desberdina banatu. lau talde baino gehiago badaude, enigmaren bat bikoiztu beharko da. 4 talde baino gutxiago badaude gutun-azal batean bi enigma sartu beharko dira. Talde bakoitzak makilak zenbaki beretik lotu beharko ditu eta hitz bat agertuko da. Hitz guztiak elkartuz, pistan agertzen den ordenan, mezu hau agertuko da: “Zer lagundu dugu salbatzen”.

- **Erantzuna: EUSKARA**

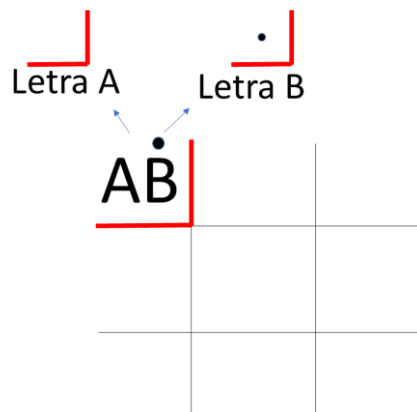
• Euskal Mitologiako lhes gela:

○ **IKASTETXEAN GALDUTA:**

- **Azalpena:** Labirintotik irten ondoren, paperean izaki mitologikoak bilatu beharko dituzte, laguntza eskaintzen diena nor den jakiteko. Ondoren, Mikelats eta egunkaria dauden pistara joan behar dira. Egunkarian Mariren senarraren izena dago.
- **Erantzuna: SUGAAR**

○ **ERRUNAK**

- **Azalpena:** Puzzlearen tirak moztu, eta goialdean dagoen sinboloak zehazten duen ordenaren arabera antolatu. Pistek adierazten dute ordena. Mezua itzuli pistetan dauden sinboloak erabiliz. Sinbolo bakoitzari dagokion hizkia jakiteko, letra pare bakoitza ixten dituzten marrei erreparatu behar zaie. Horren ostean, marra hauen barruan hizkiak puntua duen edo ez begiratu beharko da.



- **Mezua:** Eguzkiak lo egiten duenerako Marik sortutako lorearen izena
- **Erantzuna: EGUZKILORE**

○ **GALTZAGORRIAK**

- **Azalpena:** Testua ondo irakurtzeko, orria horizontalean jarri begien aurrean eta begi bat itxi. Hau da mezua "SEI ZENBAKI

HANDIENETIK TXIKIENERA”. Ordenatu beharreko zenbakiak zelofanarekin irakurri beharreko koloreetako paneletan agertzen dira.

- **Erantzuna:** Zenbakiak hauek dira: **88755210**

○ EGUZKILOREA

- **Azalpena:** Bi gurpilak moztu eta bata bestearen gainean jarri beharko dituzte. Ilargiaren pistan, agertzen da “A eta F elkartu”. Bi gurpiletan letra horiek elkartuz, mezua deszifratuko dute, gurpiletan agertzen diren letrak aldatuz
- **Erantzuna:** Marik ilargia sortu zuen espirituak izutzeko. Hauek argira ohitzean ni sortu ninduen eta nire argira ezin dira ohitu. Nor naiz?
- **Erantzuna: EGUZKI**

○ EUSKARALDIA

- **Azalpena:** Orria haizemaile bat izango balitz bezala tolestu. Tolestutako papera alboz jarrita mezua irakurtzen da “Euskaraldiko leloan ezkuturik dauden bost zenbakiak aurkitu”. Euskaraldiko testuetako pistan, 4 zenbaki aurkitu beharko dituzte
- **Erantzuna:** Testuko zenbakiak hauek dira: **38651**

○ MARIREN MEZUA

- **Azalpena:** Gutun-azala markatu azkenengoa dela jakiteko. Talde bakoitzari enigma desberdina eman. Lau talde baino gehiago badaude, enigmaren bat bikoiztu beharko da. Lau talde baino gutxiago badaude gutun-azal batean bi enigma sartu beharko dira Hizkiak laukietan jartzen badira, zirkuluek adierazten duten ordenan mezu bat agertzen da. (ELKARREKIN). Triangeluen hizkiak jartzen badira beste hitz bat agertuko da. (DESAGERTU). Deskribapenarekin zer ikusia daukan hitza jarri beharko dute.
- **Erantzuna: ELKARREKIN**

- **Eusko Eraztunaren lhes gela:**

- **ANBOTORA HEGAN:**

- **Azalpena:** Papera moztu eta argibideak adierazten duen eran jarri eta paper-txoria osatu. Sortutako paperezko txoriaren alde batean koloreak agertzen dira eta bestean kolore bakoitzaren posizioa.

- **Erantzuna:** 


- **HITZ EZKUTUA:**

- **Azalpena:** Lauki bakoitzarekin letra bat egiten da (TSOBER). Karten pisten arabera ordenatzen badira hitz egokia lortzen da.

- **Erantzuna: BERTSO**

- **KOLOREEN LABIRINTOA**

- **Azalpena:** Lehenik eta behin labirintoa ebazten da. Lortzen den bidea kalkatu beharko dute, eta eguzkilorearen pistaren gainean jarri. Bidea kolore desberdinetatik igarotzen da.

- **Erantzuna:** 

- **ABESTIA**

- **Azalpena:** Baga, Biga, Higa, abestiaren hasierako 10 hitzen hasierak 1 etik 10 erako zenbakiak agertzen dira..

- **Erantzuna: BAGA BIGA HIGA**

- **GAUEKO IZAKIAK**

- **Azalpena:** Testuak, orria horizontalean jarrita eta begi bat itxirik irakurtzen badira, hurrengo lau mezuak agertzen dira:

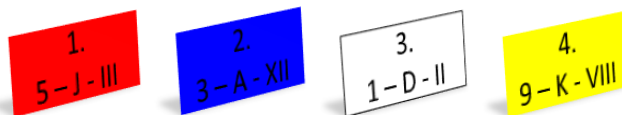
- **Berdea:** Akerbeltzek lehenengo zenbakia dauka.
- **Beltza:** Otsoaren antza daukanak bigarrena dauka.
- **Gorria:** Azogek hirugarren zenbakia ezkutatu du.
- **Urdina:** Bolgo maltzurak azkenekoa dauka.

Pertsonaia hauek pistetan bilatuz ordenatu beharko diren zenbakiak aurkituko dira

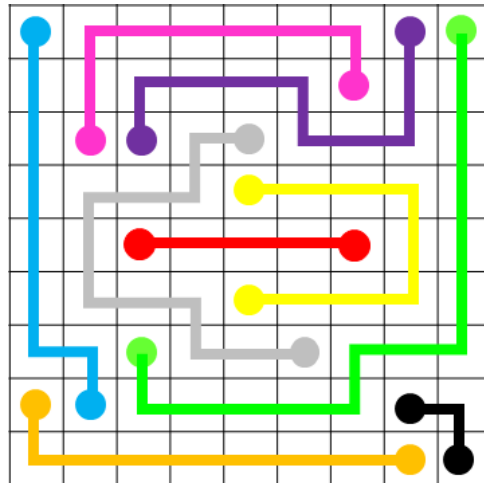
- **Erantzuna: 4173**
- **TALDEAN LANEAN**
 - **Azalpena:** Proba honetan 4 zenbakiko pasahitza aurkitu beharko dute. Hori lortzeko, konturatu beharko dira talde guztiek batera lan egin beharko dutela, lau zenbakiko kode bakarra lortzeko. Talde bakoitzak orri bat izango du, azken pasahitzaren lau zenbakietako bat jakiteko. Lau probak desberdinak dira. Aldatzen dena da: beteta dagoen karratua eta horren gainean dagoen testua. Testu horrek bere karratuari dagokion zenbakia duen pista adieraziko du. Pistetan zelofanezko paper gorri bat erabili beharko da, eta, bertan, probaren testuarekin lotura duen hitza ikusiko da, eta, horren azpian, pasahitzaren karratuari dagokion zenbakia. Lau talde baino gehiago badaude, horietako batek edo batzuek proba errepikatuak izan ditzakete.
 - **Erantzuna: 8205**

- **Unibertso paraleloen lhes gela:**

- **EDERTASUNA BERRESKURATZEN:**
 - **Azalpena** Hitz egokiak lotuz; hizki bat, zenbaki bat, eta zenbaki erromatar bat lotuko dute. Pistetan agertzen diren konbinaketek erantzunaren koloreak eta posizioak adieraziko dituzte.

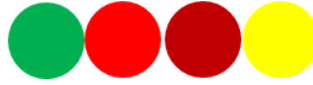


- **Erantzuna:**
- **ZIZARE ZULOAK:**
 - **Azalpena:** Kolore bereko puntuak elkartu beharko dituzte, hauek lotzen dituzten marrak elkar gurutzatu barik. Marrek lauki guztiak estali beharko dituzte. Pistan, lortutako koloredun marrak jarraitu beharko dituzte. Honek formula bat emango die ($4Y*83+9=W$). Formula honen ondoan bi hitz daude. Zulo beltz baten irudia duen hitza aukeratu beharko dute.



- Erantzuna: MAITASUNA
- ZIRKULU MAGIKOAK:
 - Azalpena: Sinbolo bakoitza mezuaren hizki bat: Mezuan agertzen dena egin ondoren 8 zenbakia lortzen da. 8 zenbakidun irudi guztiak margoztuta marrazki bat lortzen da.
 - Erantzuna: LAUBURU
- BERTSOAK
 - Azalpena: Fitxa bakoitza dagokion bertsoaren gainean kokatu beharko da. Fitxa bakoitzaren laukiak kolore batekin bat egiten du. Koloreak ordena egokian jarri beharko dira.
 - Erantzuna: ●●●●●●
- PLANETAK
 - Azalpena: Erruletak eta txikien laukitxoak moztu beharko dira eta dagokienaren gainean jarri beharko dira. Pistetan eguzkira dagoen distantzia ikusi beharko da eta planeta bakoitzaren sinboloa 004W pistan. Gurpiletan bi datu horiek lotu beharko dira. Hau da, planeta bakoitzaren sinboloa eta honek eguzkira duen distantzia. Horrela, kolore bat lortuko da. Kolore honekin eta planeta bakoitzak bere pistan duen puzzle kolorearekin, 004V pistan, koloreen konbinazio egokiak egin beharko dira. Lortutako kolore hauen ondoan irudi batzuk agertzen dira. Irudi hauek

zenbaki batez eta honi buelta emanaz sortuak dira. Lortutako zenbakiek (1359) lortutako koloreen ordena adieraziko dute.



- **Erantzuna:**
- **AZKENENGO ENIGMA**
 - **Azalpena:** Talde bakoitzak, pistan dagoen labirintoan egin beharreko mugimenduak izango ditu. Mugimendu guztiak, labirintoko eskuma aldean dagoen sarrera libre bakarrean hasiko dira. Talde bakoitzak bere pistan agertzen diren geziak jarraitu beharko ditu labirintoan zehar eta eskuma aldean dauden hizki batera helduko dira. Hizkien ordena pistaren gainen agertzen diren sinboloek adierazten dute.
 - **Erantzuna: TNSRB**