

ROTEIRO ESCAPE ROOM: A MÁSCARA DE ÉDNA MOURA – O FUGITIVO

(Título provisório da segunda temporada)

Escrito por Bianca e Pedro (Laboratório 8)

Backstory

No dia 7 de setembro de 2022, um documento muito importante foi roubado do Centro de Educação e Ciências Humanas da UFSCar. A polícia tinha como suspeito inicial Édna Moura, ex-concursanda do processo seletivo para a contratação de novos professores na década de 80. Porém, falsamente acusada pelo verdadeiro criminoso, Jorge Crauriam, também ex-concursante do mesmo processo seletivo.

A partir das investigações que se sucederam durante todo o mês de setembro, foi descoberto o motivo do crime. Crauriam, depois de descobrir a verdade por trás do cancelamento do processo seletivo. Decide se vingar dos culpados. Édna é a única culpada ainda viva, além de culpar a própria instituição, portanto Jorge elabora o plano do roubo a fim de incriminar Édna, prejudicar o CECH e completar sua vingança.

Vendo que cometeu um deslize, Jorge é obrigado a voltar à Universidade para recuperar as imagens da câmera de segurança, que o mostrava roubando o documento e poderia arruinar seus planos de vingança. Ele não é bem-sucedido e tem de fugir, agora a polícia sabe a identidade do verdadeiro culpado.

A Universidade foi cercada pela polícia, que está à procura do foragido que promete incendiar o acervo da UEIM.

Funcionamento

1) Pré-jogo:

Durante a inscrição no jogo, os participantes receberão as informações necessárias para participarem de um Escape Room. Seu objetivo é escapar do local em que foram postos através das pistas encontradas enquanto solucionam o mistério. Além destas, serão informados também do comportamento que se é exigido dentro da Unidade Especial de Informação e Memória (UEIM), como uso de máscara (pessoal), luvas (distribuídas antes de entrarem no

jogo) e proibição de entrada com alimentos e bebidas. Os horários disponíveis estarão no formulário e a preferência será dada por ordem de inscrição.

No dia marcado, o grupo se reunirá em frente ao CECH e será recebido por nossa equipe com 10 minutos de antecedência do horário estipulado para que as informações acima sejam passadas e será dado uma breve contextualização dos acontecimentos da primeira temporada. Também receberá um bloco de anotações e um lápis para o auxiliar.

2) Jogo:

Nesta temporada os cadeados estarão localizados em uma só sala, porém algumas das combinações estarão espalhadas pelo prédio. De forma que ao final do jogo o único a ficar eventualmente preso seja Jorge Crauriam e não mais os jogadores.

O jogo inicia imediatamente após os acontecimentos da primeira temporada, então os jogadores serão presos de imediato após Jorge trancar a sala e tentar fugir.

2.1) Cadeado 1: Abrir a sala.

O objetivo do grupo na primeira etapa é descobrir a combinação do primeiro cadeado a fim encontrar o necessário para se libertarem e prenderem Jorge.

2.2) Cadeado 2: Descobrir a localização de Crauriam.

O objetivo do grupo na segunda etapa é descobrir uma forma de abrir um cofrinho de barro para adquirir outra pista para a localização de Crauriam.

2.3) Cadeado 3: Prender Jorge Crauriam.

O objetivo do grupo na terceira e última etapa é descobrir a combinação do último cadeado que levará ao esconderijo de Jorge e enfim sua prisão.

3) Pós-jogo:

3.1) Para o grupo que vencer o jogo:

Receberá um cupom de 30% de desconto do Scotland Escape Room no jogo "O Segredo da Família Jones" + marca-páginas por pessoa.

3.2) Para o grupo que não vencer o jogo:

Receberá um marca-páginas por pessoa.

Sugestões

- 1) 4 sessões por dia - 2 pela manhã e duas pela tarde - durante 3 dias. Duração de 1h00 para cada sessão. Limite de 5 participantes por grupo.
- 2) Datas disponíveis: 27/03, 28/03, 29/03.
- 3) Meta de público: 45 a 60 pessoas.
- 4) Participação de Jorge Mirisola (pai da Bianca) como Jorge Crauriam:

5) Sugestão de desafios

CADEADO 1 - Mala + Cadeado de 3 Números

CONSEGUE ABRIR O CADEADO
USANDO APENAS ESSAS DICAS?

682 Um dígito está certo e
no lugar certo

614 Um dígito está certo
mas no lugar errado

206 Dois dígitos estão certos
mas ambos no lugar
errado

738 Todos os dígitos estão
errados

380 Um dígito está certo
mas no lugar errado



• **Objetivo:**

Descobrir a combinação do cadeado da mala rosa.

• **Instrução:**

Colada na mala, a imagem contará somente com a primeira dica. As outras quatro estarão escondidas dentro envelopes rosa pela sala em que os participantes estarão. Eles

deverão encontrá-las, reuni-las e, a partir delas, decifrar a combinação 042.

Ao abrir o cadeado, encontrarão uma algema, um martelo e uma charada que os guiará ao segundo desafio.

CADEADO 2 - Porquinho + Achar o Martelo

- **Objetivo:**

Encontrar o porquinho de argila e quebrá-lo.

- **Instrução:**

A charada que estará dentro da mala rosa ajudará os participantes a saberem o que devem procurar. Ela diz: "Feito de barro, em exposição, guardo dinheiro e sou comilão". O porquinho estará escondido ao lado das estátuas da Coleção Thereza Santos.

Ao encontrarem o porquinho, verão um símbolo pintado nele. Este representará o que fazer com o porquinho - quebrá-lo com o martelo da mala rosa.

Quando o abrirem, encontrarão a chave da porta da sala em que estão trancados e uma imagem contendo a pista " _ _ _ 2" em verde.



Pintado no porquinho

CADEADO 3 - Caixa + Cadeado = 7922 (Data do roubo)

- **Objetivo:**

Descobrir a combinação do cadeado da caixa verde.

● **Instrução:**

Com a chave, os participantes poderão abrir a porta e escaparem da sala. Contudo, a missão ainda não estará concluída.

Ao saírem, encontrarão setas, uma laranja e uma verde indicando duas direções. A primeira direção os levará ao acervo da UEIM. Já a segunda direção os guiará a uma sala no segundo andar. Nela, terão que jogar com as instruções no tabuleiro localizado na mesa. Quando terminarem, pararão nas casas de número 92 e 7, que representam os números faltantes do código 7922.

Quando abrirem a caixa, encontrarão uma lista em laranja indicando o nome de quatro livros com três números na frente de cada título. Estes números dão a página, a linha e a palavra.

INÍCIO	3	45	89	12	23	67	99	6	31
41	37	22	50	9	83	11	40	72	29
77	28	18	94	36	54	30	17	46	56
19	7	42	16	87	95	24	85	51	84
27	53	32	92	4	39	13	2	74	35
15	86	79	25	96	43	97	55	26	0
38	58	8	14	52	78	34	88	47	21
75	44	33	98	48	57	20	10	5	1

DESAFIO 3.1 (Arquivado)

• **Objetivo:**

Encontrar o segundo número da combinação do cadeado da caixa verde.

• **Instrução:**

Ao saírem da sala em que estavam trancados, os jogadores verão uma seta verde no chão apontada para o acervo. Entrando lá, encontrarão as prateleiras de livros enumeradas e, algumas delas, fechadas com a fita zebra, enquanto outras, quatro, estarão abertas. Além disso, terá uma mesa com uma foto de uma das quatro prateleiras abertas e uma mensagem escrita: "Jogo dos 3 erros" dentro de um acrílico de exposição.

A missão dos participantes é identificar a prateleira da foto e localizar nela os três livros encapados de Contact verde, representando os três erros. Dentro do primeiro livro, terá uma folha sulfite furada, como mostra a imagem 1. No segundo, terá uma folha sulfite indicando uma página. Já no terceiro livro, os competidores deverão colocar a folha furada por cima da página indicada, assim encontrando a palavra "Sete", que é um dos números da combinação do cadeado da caixa verde.



Imagem 1



Imagem 2

DESAFIO 4 - Caixa + Cadeado

- **Objetivo:**

Descobrir a combinação do cadeado da caixa do acervo Laranja?.

- **Instrução:**

Ao entrarem no acervo, verão algumas prateleiras fechadas com fita zebreada e outras abertas, além de uma caixa trancada com cadeado. A missão dos participantes é procurar os livros listados no papel laranja que encontraram na caixa verde pelas prateleiras abertas.

Quando os encontrarem, deverão procurar pelas página, linha e palavra indicadas. Estas revelarão os números do cadeado da caixa (Laranja?).

Ao abrirem a caixa, verão quatro imagens de locais do CECH. Nestas imagens, será possível ver Jorge Crauriam fugindo.

DESAFIO 5 - Prender Jorge Crauriam

- **Objetivo:**

Encontrar Jorge Crauriam e prendê-lo.

- **Instrução:**

As imagens referirão:

Imagem 1) Programa de Pós-Graduação em Linguística;

Imagem 2) Sala de Exposição;

Imagem 3) Escada de acesso ao segundo andar (Programa de Pós-Graduação em Psicologia);

Imagem 4) Corredor de acesso às salas do curso de Licenciatura em Música .

Jorge Crauriam estará no local da terceira imagem. Assim, se o encontrarem, os participantes deverão prendê-lo com a

algema e levá-lo até a sala em que estiveram presos, vencendo o jogo.

Caso os participantes não consigam completar os desafios no tempo estipulado, começará a tocar sons de chamas, fumaça será soltada e luzes vermelhas serão ligadas, indicando incêndio no acervo.

6) Divulgação temática: Porquinho (Cofrinho de Barro)

Rascunho do Cartaz:



7) Parceria - Scotland Escape Room

8) Cronograma :

Data	Programação
06/02 a 11/02	Produção dos Materiais e da Divulgação + Envio para a Simoni
13/02 a 14/02	Montagem
27/02	Início da Divulgação Presencial e Online – Primeiro Cartaz e Publicação no Instagram da UEIM
06/03	Porquinho
07/03	Publicação no Instagram do Spotted e no Facebook Segredos UFSCar – Porquinho
13/03	Fim da Divulgação Presencial – Segundo Cartaz + Publicação no Instagram da UEIM + Coordenação dos Cursos do CECH
20/03	Publicação no Instagram da UEIM – Salve a Data
24/03	Publicação no Instagram da UEIM – Spoiler (Vídeo)
28/02 e 07/03 (? - 04/03 ou 14/03)	Testes
13/03 a 16/03	Abertura e fechamento das inscrições
27/03, 28/03 e 29/03	Jogo
03/04	Publicação no Instagram da UEIM – Agradecimento (Testes)
04/04	Publicação no Instagram da UEIM – Agradecimento (Dia 1)
05/04	Publicação no Instagram da UEIM – Agradecimento (Dia 2)
06/04	Publicação no Instagram da UEIM – Agradecimento (Dia 3)
07/04	Publicação no Instagram da UEIM – Encerramento (Jorge Crauriam Preso/Scotland Apoio/UEIM)

Data	Programação
06/02 a 11/02	Produção dos materiais e da divulgação + Envio Simoni
13/02 e 14/02	Montagem
27/02	Início da divulgação presencial e online -Primeiro cartaz e publicação no Instagram da UEIM
06/03	Porquinho
07/03	Publicação no Instagram do Spotted - Porquinho
13/03	Fim da divulgação presencial - Segundo cartaz + Publicação no Instagram da UEIM + Coordenação dos cursos
15/03	Publicação no Instagram da UEIM - Últimas vagas
20/03	Publicação no Instagram da UEIM - Salve a data
24/03	Publicação no Instagram da UEIM - Spoiler (Vídeo)
28/02, 01/03 e 07/03	Testes
13/03 a 16/03	Abertura e fechamento das inscrições
27/03, 28/03 e 29/03	Jogo
03/04	Publicação no Instagram da UEIM - Agradecimentos (Testes)
04/04	Publicação no Instagram da UEIM - Agradecimentos (Dia 1)
05/04	Publicação no Instagram da UEIM - Agradecimentos (Dia 2)
06/04	Publicação no Instagram da UEIM - Agradecimentos (Dia 3)
07/04	Publicação no Instagram da UEIM - Encerramento (Jorge Crauriam preso/ Scotland / UEIM)