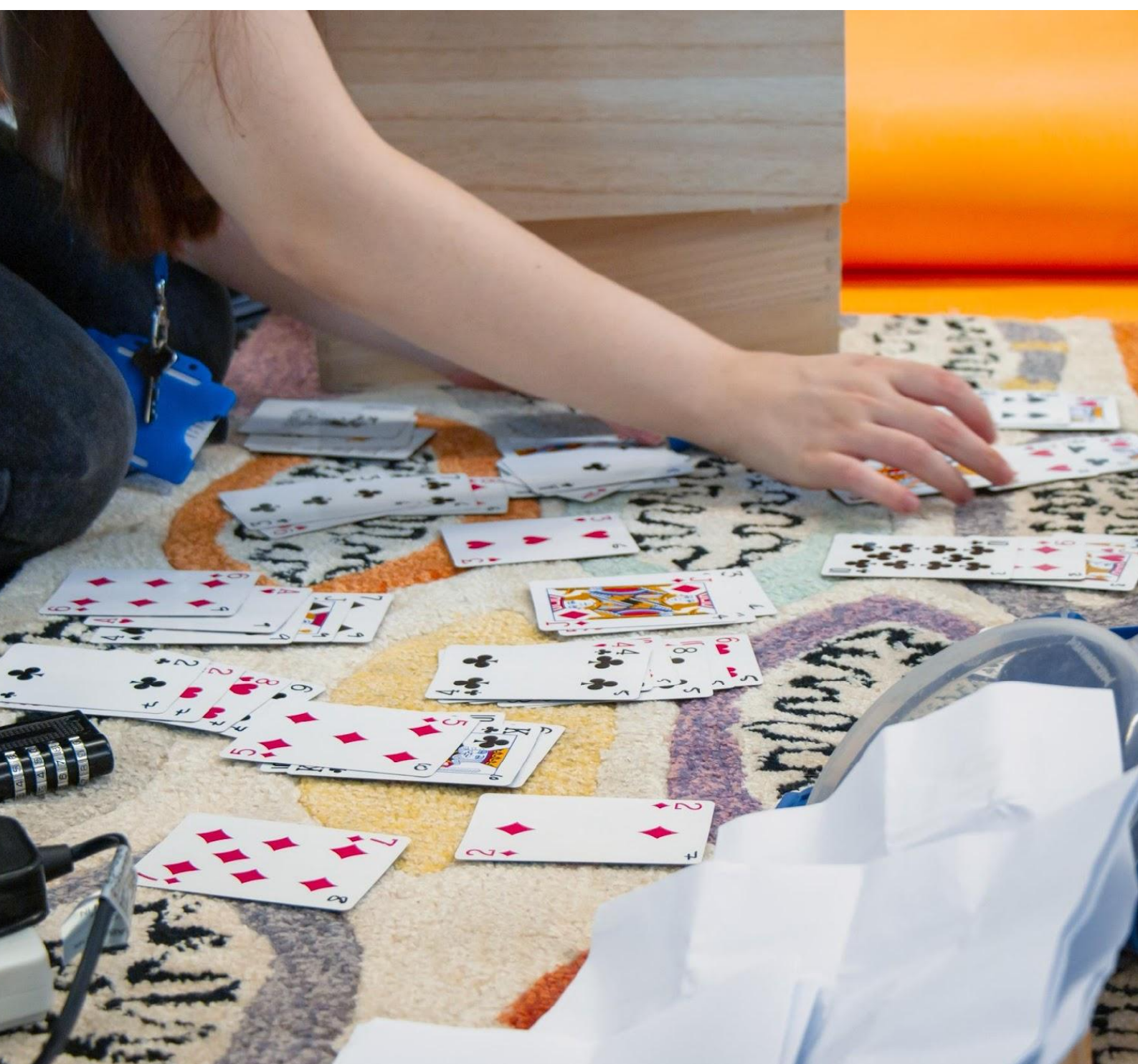


Victor's Story

SZABADULÓ SZOBA BEMUTATÓ

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



A célkitűzések és célok bemutatása

A Viktor története egyike annak a 10 szabadulósobának, amelyet az EU Erasmus+ projektje, az Escape Racism (Menekülés a rasszizmus elől) hozott létre, hogy felhívja a figyelmet a társadalmi és faji előítéletekre világszerte és küzdjön ellenük. Mint minden szabadulósobás játékban, itt is az a cél, hogy a lehető legrövidebb idő alatt kiszabaduljunk egy zárt szobából. Ennek érdekében a játékosoknak egy sor nyomot és rejtvényt kell megoldaniuk, amelyek a játék megoldásához vezetnek.

A játék során a játékosok remélhetőleg élvezni fogják a szabadulósobás játékot, és jobban megismerik azoknak az embereknek az életét, akiket a modern rabszolgaság és különösen a kényszermunka fogságában tartanak. Ezek a bűncselekmények globálisan rendszerszintűek. A Nemzetközi Munkaügyi Szervezet és a Walk Free Alapítvány jelentése szerint 2016-ban körülbelül 40,3 millió ember vált a modern rabszolgaság áldozatává. Közülük 24,9 millió ember, azaz majdnem Ausztrália teljes lakossága, vélhetően kényszermunka áldozata lett, akiket arra kényszerítettek, hogy gyakran fizikailag megerőltető munkát végezzenek, kevés vagy egyáltalán nem létező ellenszolgáltatásért. Sajnos szomorú tény, hogy az általunk megvásárolt élelmiszerek és ruhák legalább egy része a termelési láncban valahol kényszermunkával készült, ami azt jelenti, hogy mi, mint magánemberek is részesülünk ezekből az illegális tevékenységekből, ha közvetve is.

1. Narratíva

Viktor mérnöki diplomával rendelkezik. Néhány évvel ezelőttig jól fizetett állást töltött be egy gyártó vállalatnál, ami azt jelentette, hogy feleségével, Katerine-nel és fiával, Artemmel együtt tisztességes életszínvonalat élvezhetett. Ez sajnos megváltozott, amikor Viktor elvesztette a munkáját.

Az elkövetkező hónapokban Viktor nehezen talált munkát, és egy sor hitelt vett fel, hogy segítsen fedezni a megélhetési költségeket. Ez idő alatt találkozott és összebarátkozott Johnnal. John állandóan arról beszélt Viktornak, hogy milyen jó az élet nyugaton, és azt állította, hogy egy Viktor képességeivel rendelkező embernek könnyű munkát találni. Egy nap John megemlítette, hogy barátja, Gary, akinek egy kis mérnöki cég tulajdonosa volt az Egyesült Királyságban, hajlandó munkát adni Viktornak. Viktor elmagyarázta Johnnak, hogy nem hagyhatja hátra Katerine-t és Artemet, és nem engedheti meg magának a repülőjegy és a szállás költségeit sem. Másnap John felhívta Viktort, és elmondta, hogy Gary felajánlotta, hogy elintézi Viktor papírjait, és az egyik ingatlanában lakhat, és amint talpra áll, Katerine és Artem csatlakozhat Viktorhoz az Egyesült Királyságban. John még azt is felajánlotta, hogy kifizeti Victor repülőjegyének költségeit. Viktor kezdetben visszautasította az ajánlatot, de miután hosszasan elbeszélgetett Katerine-nel, úgy döntött, hogy ez túl jó lehetőség ahhoz, hogy kihagyja. Felhívta John, és elfogadta az ajánlatot.

Néhány nappal az indulás előtt John telefonált Viktor jegyeivel és a londoni járat részleteivel. Elmondta Viktornak, hogy mindent elintézett Garyvel, aki találkozik vele, amikor a repülőgép leszáll, és elviszi a szállására. Viktor a következő néhány napot azzal töltötte, hogy felkészüljön arra, hogy elhagyja otthonát és új életet kezdjen, tudván, hogy egy ideig talán nem látja a családját.

Gary találkozott Viktorral a repülőtéren, és a bőröndjét és az iratait átvéve egy furgonhoz kíserte, ahol egy férfi kiszállt, és intett neki, hogy üljön be az anyósülésre, mielőtt maga is beszállt volna. Gary a vezetőülésbe ült, és körülbelül 45 percig csendben vezetni kezdett, mielőtt megállt egy bolt előtt. A meg nem nevezett férfi kiszállt, és kirángatta Viktort a furgonból, majd kilökte, aztán egy épületajtájához kíserte, felmentek egy lépcsőn, és egy ajtón keresztül egy koszosnak tűnő matracokkal és szeméttel teli helyiségbe értek. Gary belépett, és Viktor szemébe nézve azt mondta: "mostantól nekem dolgozol, amíg ki nem fizeted, amivel tartozol Johnnak", "tudjuk, hol van a családotod, és ha megpróbálsz elmenekülni, megöljük őket". Mindketten elhagyták a szobát, bezárva maguk mögött az ajtót. Valamivel később az ajtót kinyitották, és egy csapat zilált kinézetű férfi lépett be, akik egyenként, szó nélkül omlottak a matracokra.

Másnap Viktort és a többi férfit korán felébresztették, és a lépcsőn lefelé egy furgon hátuljába zsúfolták. A furgon egy darabig hajtott, mielőtt megállt volna. Az ajtók kinyíltak, és intettek nekik, hogy szálljanak ki: "Vegyenek fel egy lapátot, és kezdjenek el dolgozni, és ne feledjék, hogy tartsák a szájukat, különben rossz vége lesz a dolognak", mondták nekik. Viktor felkapott egy ásót, és ásni kezdett.

Viktor a modern rabszolgaság áldozatává vált, és a mi játékosaink feladata, hogy információkat derítsenek ki Viktor ez idő alatti életéről. Sikerült-e Viktornak megszöknie, és ha igen, hogyan? Csak nyomok felfedezésével, rejtvények megoldásával és tárgyak felfedezésével tudhatják meg játékosaink. Kulcsfontosságú lesz Viktor naplója, amely segít megmagyarázni a modernkori rabszolgaként eltöltött életét, és a szabadulásához vezető kulcsot is megmutatja.

2. Szoba tervezése



3. Játékmenet folyamatábrája

Az alábbi folyamatábrán látható, hogyan kapcsolódnak egymáshoz a Viktor történetében található tárgyak, és hogyan használhatók fel a szobából való kijutáshoz.

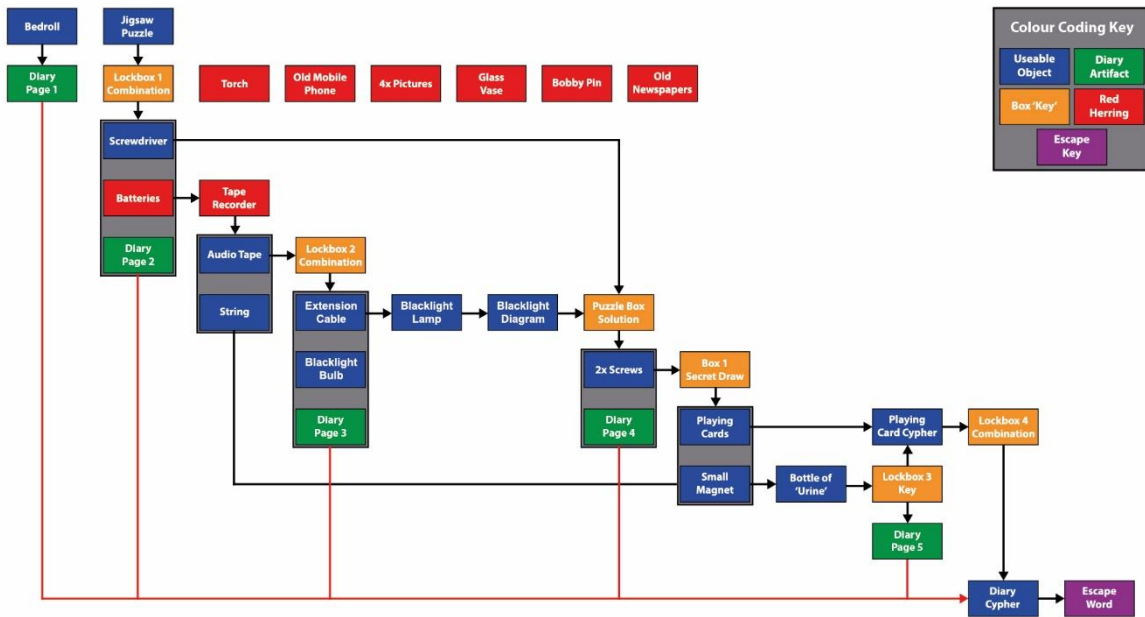


Figure 1. Victor's Story flow diagram.

4. Eszközök

Ebben a fejezetben a szabadulószához használt eszközöket és azok funkcióját írjuk le.

4a. Szükséges eszközök

A történet helyszínének és rejtvényeinek megalkotásához szükségünk lesz egy megfelelő méretű szobára, vagy egy kijelölhető helyre, valamint az alább felsorolt eszközökre. A játékosok élménye azzal is növelhető, ha a szobát olyan anyagokkal öltöztetjük fel, mint például régi ételcsomagolások, edények, italosüvegek, konzervdobozok és régi újságok. Ez utóbbiak segíthetnek a rejtvények elrejtésében is.

- **Viktor naplójának egy részlete** (mellékletként csatoljuk)
- **3 x Kemping matrac**
- **3 x Takaró**
- **1 x Üveg innivaló**
- **1 x Puzzle** (200 or 400 pieces)
- **1 x Kis rétegelt falemez**
- **1 x 10cm (Hosszú) 2cm (Széles) x 2cm (Magas) Fa gerenda**
- **1 x Csomag Blu Tack**
- **3 x Számos lakat**
- **1 x Lakat kulccsal**

- **1 x Puzzle doboz**
- **1 x Keresztfelű csavarhúzó**
- **1 x Kazettás magnó**
- **1 x Kazetta (Keleti zenével)**
- **4 x Elem**
- **1 x Hosszú kötél (1méter)**
- **1 x Kicsi mágnes**
- **1 x Asztali lámpa**
- **1 x fekete lámpakörte**
- **1 x fekete fény filc**
- **1 x hosszabbító kábel**

- **2 x 4 mm-es keresztfelű facsavarok**
- **1 x csomag szabványos játékkártya**
- **1 x dugaszolóaljzat**
- **1 x tubus szuperragasztó**
- **1 x kulcs**

Rejtvénydobozok helyettesíthetők a hagyományos fa- vagy kartondobozokkal, amelyekbe lyukakat vágunk, amelyeken keresztül egy kombinációs zárat lehet behelyezni a doboz lezárásához. A következő anyagok is szerepelhetnek a játékban, hogy csaliként szolgáljanak, de más tárgyakkal is helyettesíthetők:

- **1 x zseblámpa (színes szalaggal az üveg fölött)**
- **1 x Régi mobiltelefon**
- **4 x számok képei**
- **1 x üvegváza/ üvegpohár**
- **1 x Hullámcsat**
- **Válogatott használt élelmiszersomagolások**
- **Válogatott használt élelmiszer-tartályok**
- **Válogatott használt üdítő dobozok**
- **Válogatott használt üdítőitalos palackok**
- **Válogatott régi újságok vagy magazinok**

4b. Eszközök előkészítése

A szabadulósobában használt eszközök egy részét elő kell készíteni. Bizonyos esetekben az eszközök előkészítése "csináld magad" (DIY) készségeket igényelhet. Kérjük, kérjen segítséget, ha úgy érzi, hogy ezt nem tudja saját maga elvégezni.

1. Nyomtassa ki a naplóoldalakat, amelyeket a szabadulászoba eszközeiben megtalál.. Az oldalak A5-ös papírra vannak méretezve, alternatívaként kinyomtathat két oldalt egy A4-es lapra, és kivághatja őket. Ahhoz, hogy az oldalak még valóságosabbnak tűnjenek, próbáld meg összegyűrtetni őket, és add hozzá a saját kosz- vagy tintafoltjaidat. Hajtsa a naplóoldalakat félbe, majd újra félbe.

2. Fogd az egyik szivacsmatracodat, és vágj egy hasítékot az egyik szélén, hogy zsebet csinálj belőle. Ennek elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy két összehajtogatott naplóoldalt elrejtessen benne. Jelölje meg ezt a matracot egy kis "X"-szel egy filctoll segítségével.
3. Készítsük el a kirakóst, majd fordítsuk meg úgy, hogy az üres oldal felfelé nézzen; hasznos lehet, ha egy darab kartont vagy egy falemezt használunk ennek megkönnyítésére. Írja az üres oldalra az 1-es zárdoboz kombinációját. Használjon nagy betűket, hogy a játékosoknak a kirakós jó részét össze kelljen rakniuk ahhoz, hogy el tudják olvasni a kombinációt.
4. Vegyünk egy fadarabot, és vágjunk ki belőle 4 darabot. A 4 darab 2 x 2 x 2,5 méretű legyen. Ragasszon be egy-egy ilyen párnát a zárdoboz 1 belső alapjának minden egyes sarkába. Most vágjon ki egy darab vékony fadeszkat olyan méretben, hogy az a lehető legszorosabban illeszkedjen a zárdoboz 1 alapjába, ügyelve arra, hogy az az imént készített párnák tetejére illeszkedjen. Fúrjon 2 x 3,5 mm-es lyukat a deszka felületébe, az egyik hosszabb élhez közel. Csavarozzon 2 db 4 mm-es csavart ezekbe a lyukakba, hogy egy kezdetleges fogantyút képezzenek, amellyel az álfenék felemelhető.
5. Ha van ilyen, távolítsa el a kottaszalagról a "lemezvédő fület". Vágjon vagy tépje ki egy darab papírt, hogy kitöltse a keletkező lyukat. Írja a papírra a 2. zárdoboz kombinációját, gyűrje össze a papírt, és nyomja be a lyukba. Egy filctollal rajzoljon egy "X"-et vagy egy pontot a lyuk mellé, hogy a játékosok számára kiemelje azt.
6. Nyissa ki a kártyapaklit, és véletlenszerűen válasszon ki 4 kártyát a pakliból. Mindegyikre írjatok egy-egy számot a 4-es zárkombinációból. Jegyezd fel a kártyákat és a rájuk írt számokat; például, ha a 4-es széf kombinációja 7524 lenne, akkor azt írhatnád, hogy "7 = treff 5, 5 = káró 3, 2 = pikk dáma, 4 = kőr 9". Most írjon véletlenszerűen számokat a maradék 48 kártya mindegyikére, és keverje össze a paklit, mielőtt visszahelyezi a csomagolásba.
7. Vegyél egy darab papírt, és a kombináció sorrendjében írd vagy rajzold le azoknak a kártyáknak a nevét, amelyeken a kombináció szerepel. Az előző példát (7524) felhasználva így egy olyan papírdarab marad, amelyen a következő felirat szerepel: "5 ♣, 3 ♦, Q ♠, 9 ♥".

A napló

Ha a játékot angolul beszélő játékosok számára készíti, a szabadulószoza készlet részeként mellékelt napló kinyomtatható és közvetlenül használható. Ha a játékot nem angolul beszélő játékosok számára készíti, nyomtassa ki a szintén mellékelt üres naplóoldalakat, és fordítsa le rájuk az angol nyelvű változat szövegét. Igyekezzünk az írást a lehető legjobban olvashatóvá tenni, miközben megőrizzük a kézírás érzetét. Nem számít, ha hibázik, amíg a szöveg viszonylag azonos marad, ez csak növeli az autentikus érzést.

Az utolsó oldalon található kódok létrehozásakor keressen olyan betűket a fordításban, amelyekből a "Kényszermunka" szó olvasható ki. Ezután a kódon belül a nap segítségével jelölje meg az oldalt, azaz a január 7., hétfő 7 lesz, majd a sorszámot, végül pedig a betű helyét a sorban, így kap egy három különálló számból álló kódot. Például a napló angol nyelvű változatában a 7-1-1 kód az "Artem" szó "A" betűjét adná meg. Jó, ha lehetőség szerint egy helyi országos segélyvonal telefonszámát is megadjuk, és egyéb személyes dolgokat, például a gyermek rajzát, ami segít összekötni Victort a játékosal. Végül karikázza be az "F" betűt, ahogyan az a naplóban a kódjához képest helyezkedik el. Ez segít a játékosoknak megérteni a kód működését anélkül, hogy teljesen kiderülne a megoldás.

4c. A szoba kialakítása

A Victor's Story szabadulószoza helyszínének elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy a játékhoz szükséges összes eszköz, valamint körülbelül 2-4 játékos kényelmesen elférjen. Nem szabad azonban olyan nagyoknak lennie, hogy a tárgyak és az anyagok nagy területen szétszóródjanak. Ha nagyobb

helyiség áll rendelkezésére, akkor a szabadulószoza határait szalaggal kell kijelölnie. Ha ilyen módon alakítod ki a szobát, győződj meg arról, hogy a játékosok tisztában vannak azzal, hogy játék közben nem léphetnek ki a határok közül, és ha különösen szigorú akarsz lenni, akkor időbüntetést szabj ki rájuk, ha ezt megteszik. A szoba létrehozásához hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Fogd az x betűvel megjelölt habszivacs kempingszőnyeget, tekerd fel, és közben tedd bele a napló 1. (január 7., hétfő) és 2. (január 9., szerda) lapját. Kössétek össze a kempingszőnyeget, hogy a játék során ne tudjon kitekeredni, és ne táruljanak fel a napló lapjai, kivéve, ha egy játékos megnézi.
2. Az 1. zárdoboz rejtett alsó részébe helyezétek a játékkártyákat és a mágnesset. Ha laza, helyezd blu-tackot a dobozba, és nyomd rá a kártyákat. Távolítsd el 2 csavart.
3. Helyezze a 3. (január 10., csütörtök) és a 9. (július 25., szombat) naplóoldalt, a csavarhúzókat és az elemeket az 1. zárdobozba és zárja le.
4. Nyissa ki a magnó elemtartóját, és helyezze bele a zsinórhosszúságot. Fordítsa meg a magnót, és helyezze bele a szalagot.
5. Helyezze a napló 5. oldalát (február 12., kedd), a feketelámpa izzót és a hosszabbító kábelt a 2. zárdobozba, és zárja le.
6. Helyezd a lámpát egy konnektor közelébe, ügyelve arra, hogy be lehessen dugni és be lehessen kapcsolni.
7. Vegyétek át a rejtvénydoboz kinyitására vonatkozó utasításokat, írjátok át azokat egy felületre, vagy ideális esetben több különálló felületre a szobában szétszórva. A felületek lehetnek falak, padló, vagy akár asztalok is. Ha ezt nem szeretné megtenni, akkor egyszerűen írja át az utasításokat papírra, és ragassza fel a falakra. A felületeknek távolabb kell lenniük a konnektortól, mint amennyire a lámpák kábele elér.
8. Helyezze a napló 6. (április 17. szerda) és 7. (április 18. csütörtök) oldalát, valamint a 2 x 4 mm-es csavarokat a puzzle dobozba, és zárja le.
9. Helyezétek a 8. naplóoldalt (június 13., csütörtök) és az általatok készített játékkártya-írásjegyet a 3. zárdobozba.
10. Helyezd a 3. zárdoboz kulcsát a vázába. Töltsétek meg az üvegpoharat gyenge citromos-narancsos keverékkel.
11. Helyezze a 4. naplóoldalt (január 11., péntek) és a kulcsot a 4-es zárdobozba.
12. Helyezze a puzzlet és a kivett darabokat egy sima felületre.
13. Osszátok szét az összes eszközt (lakatdobozok, kirakósdoboz, kempingszőnyeg, takaró stb.), a piros hering dobozokat és a díszöltözetet a teremben látszólag véletlenszerűen. Próbáljátok meg elrejteni a lakatdobozokat olyan helyeken, amelyek nem nyilvánvalóak, régi szőnyegekkel, újságokkal, kempingszőnyegekkel, takarókkal stb. való letakarással. Ha ez megtörtént, és elégedett vagy az elrendezéssel, készítsd egy fényképet, amelyet referenciaként/emlékeztetőként használhatsz, amikor új játékoscsoport számára újra berendezed a szobát.

5. Játék menete

Ebben a részben a Victor's Story játék menetét fogjuk bemutatni, beleértve azt, hogy hogyan kell bemutatni a szobát a játékosoknak, hogyan fedezik fel a szobában lévő nyomokat és hogyan

kapcsolódnak egymáshoz, hogyan "nyerik meg" a játékot, és végül hogyan lehet beszélgetni a játékosokkal az átélt élményről. Ez utóbbi folyamat rendkívül fontos Viktor történetében, mivel lehetővé teszi, hogy a modern rabszolgaságot szélesebb kontextusba helyezze, és rávilágítson a téma egyéb olyan területeire, amelyeket a szabadulószoba tartalma nem feltétlenül fed le.

Ha nagyobb csoporttal szeretné játszani a szabadulószobát, több lehetőség áll rendelkezésére. Dönthet úgy, hogy a népszerű brit televíziós műsorhoz, a "Kristálylabirintus"-hoz hasonló játéktípust alkalmaz, amelyben a játékosok egy része bemegy a szobába, a csoport többi tagja pedig kívülről figyeli a történéseket. A megfigyelő játékosok aztán kiabálhatnak a szobában lévő játékosoknak, kiemelve dolgokat, vagy kérdéseket tehetnek fel nekik. A szobában lévő játékosok is kapcsolatba léphetnek a megfigyelőkkel, elmondhatják nekik, hogy mit találtak, és tanácsot kérhetnek.

Egy másik lehetőség a tag csere formátum alkalmazása, ahol néhány játékos a szobában kezd, míg a többiek kívülről figyelik a helyzetet. Azonban a játékot a teremben kezdő játékosok egy meghatározott idő után, például öt vagy tíz perc elteltével kicserélhetők a megfigyelő játékosokra.

A nagy csoportokkal való játék utolsó lehetősége az lehet, hogy egy vagy több megfigyelő játékos megzavarja a játékot. Ezeket a játékosokat a játék kezdete előtt kell kiválasztani, majd eligazítani őket arról, hogyan tudják a legjobban megzavarni a játékot. Ez azt jelentheti, hogy a zavaróknak megmondják, hogy mely tárgyak a figyelemeltereléses tárgyak és rájuk irányítják a játékosok figyelmét, elvonva a rejtvény valódi megoldásáról a figyelmet. Vagy egyszerűen félrevezetik a játékosokat és rossz tanácsokat adnak. Ha találsz új, további lehetőségeket a nagy csoportokkal való játékhoz, akkor kérjük, jelezd nekünk!

5a. Bevezetés- A játék felvezetése

Kezdd azzal, hogy üdvözlöd a játékosokat és amikor készen állsz a kezdésre, vezesd őket a szabadulószobába vezető ajtókhöz, vagy éppen az általad kijelölt területen kívülre. Mondja el nekik az alábbi bevezető beszédet, vagy alkosson sajátot:

Üdvözöllek Viktor történetében, mely ebben a szabadulószobában játszódik. A szoba, amelybe most beléptek, egy folyamatban lévő, a modern rabszolgasággal kapcsolatos nyomozás egyik helyszíne. A modern rabszolgaság több áldozatát nemrégiben akarata ellenére tartották fogva ebben a szobában. Az egyik áldozatnak, egy Viktor nevű férfinak nemrégiben sikerült valahogy megszöknie, és a rendőrség intézkedett, miután felhívta a modern rabszolgaság segélyvonalát (cserélje ki ezt a saját országa modern rabszolgaságt/emberkereskedelem segélyvonalára). Viktor beleegyezett, hogy segít a rendőrségnek a nyomozásban, és biztonságos szálláson gondoskodnak róla. Viktor említette, hogy naplót vezetett, és ez különösen érdekes lehet a számotokra. Egyébként ne aggódjon, azok az emberek, akik állítólag akarata ellenére tartották fogva, jelenleg rendőrségi őrizetben vannak. Azért vannak ma itt, hogy feltárják a bűncselekményre utaló bizonyítékokat, és megpróbálják megmagyarázni, hogyan sikerült Viktornak megszöknie. Egy utolsó figyelmeztető szó: néhány dolog, amit a szobában talál, felkavaró lehet, ha úgy dönt, hogy nem tudja folytatni, akkor kérjük, jelezze nekünk. 45 perc áll rendelkezésükre, az óra elindításától számítva 45 percig kutassatok a nyomok után. A 45 perc letelte után, akár sikerült megszökni, akár nem, újra összeülünk egy megbeszélésre.

A játék 5, 4, 3, 2, 1...

5b. A játék célja és a rejtvények/feladatok kapcsolata

A játéknak viszonylag strukturáltan kell lejátszódnia. Nem számít azonban, hogy a játékosok milyen sorrendben fedezik fel a nyomokat, mivel minden egyes rejtvényt meg kell oldaniuk ahhoz, hogy

megtalálják és megfejtsék a szoba befejezéséhez szükséges kódszavakat. A játék a következőképpen épül fel:

1. A habzivacs kempingszőnyeget megvizsgálva meg kell találni az 1. és 2. naplóoldalt.
2. A puzzle kirakása és a hátoldalának megnézése után kiderül 1. zárt doboz kombinációja.
3. Az 1-es zárdoboz kinyitásával előkerül a csavarhúzó, néhány elem, valamint a 3. és 4. naplóoldal.
4. Ha megnézzük a magnóban lévő szalagot, akkor a zárt doboz 2 kombinációját tartalmazó papírt kell felfednünk.
5. A magnó elemtartóját megvizsgálva, egy hosszú zsinórt kell felfedezni. A játékosokat az 1. zárt dobozban lévő elemek felfedezése vezeti erre.
6. A 2. zárt dobozban a játékosok egy feketelámpa izzót, egy hosszabbító kábelt és a napló 5. oldalát találják.
7. A feketelámpa izzó és a hosszabbító kábel segítségével a játékosoknak a lámpával együtt meg kell keresniük a szobában azt az ábrát, amely megmutatja, hogyan nyithatják ki a rejtvénydobozt.
8. A Rejtvénydobozban 2 csavarhúzó található, amelyekkel felfeshíthetitek az 1. zárdobozban lévő titkos rekeszt, valamint a 6. és 7. naplóoldalt.
9. Az 1. zárt doboz titkos rekeszében egy csomag játékkártya és egy mágnes található.
10. A mágnest a zsinórra lehet kötni, és azzal lehet felvenni a kulcsot, amely a citrom- vagy narancslével teli üvegpohárba van elrejtve.
11. A kulccsal kinyithatjátok a 3. zárt dobozt, ezen belül meg kell találni a 8. naplóoldalt és a játékkártyapaklihoz tartozó kódot.
12. A játékkártyákkal együtt a kódolót használva fel kell fedni a 4. zárt doboz kinyitásához szükséges kombinációt.
13. A 4. zárt dobozban a játékosok megtalálják a 9. naplóoldalt és a szobából való kilépéshez szükséges kulcsot.
14. A játékosnak a 9. naplóoldalra írt kódok segítségével kell megfejtenie a kulcsszót: "Kényszermunka".

Minden 3 számjegyű kód első száma a naplóbejegyzés dátumára utal, azaz a 10-es szám a "január 10., csütörtök" feliratú oldalra utal. A második szám a sorra utal, azaz a 12 a felülről számított 12. sorra. A harmadik és egyben utolsó szám a soron belüli betűre utal, beleértve a szóközöket is, azaz a 11 az "F" betűre utal.

5c. Hogyan lehet megnyerni a játékot

A játék befejezéséhez a játékosoknak először is meg kell találniuk az egyes naplóoldalakat. Az utolsó oldalon egy kulcs található, amely a szoba kijáratát hivatott jelezni. A játékosok azonban addig nem léphetnek ki, amíg meg nem fejtették a 9. naplóoldalon található kódszót. Amint a játékosok ezeket

megfejtették, a játék véget ér. Ha a 45 perces időzítő lejár, és a játékosok még nem fejezték be a játékot, akkor állítsuk meg őket azzal, hogy közöljük velük, hogy lejárt az idő.

5d. Facilitálás

A játék közben fontos, hogy a játékosok jól érezzék magukat. Nem baj, ha elakadnak egy-egy rejtvénynél, amíg jól érzik magukat a megoldási próbálkozások során. Ha azonban a játékosok unatkozni kezdenek, a segítőnek közbe kell avatkoznia, hogy segítsen nekik.

A játékosok életkorától és képességeiktől függően a tippeket vagy szóban, a társasjátékosok stílusában feltett kérdésekkel, például "mi van az üveg pohárban", vagy a játékosokat eligazító cetli megírásával és a terembe dobásával lehet megoldani. Amikor tippet adsz, próbáld meg nem túl nyilvánvalóvá tenni őket. A legfontosabb, hogy a rejtvény egyetlen részét se oldd meg te magad, mivel ez elveszi a játékosoktól az önállóság érzését.

A játékesztelés során azt tapasztaltuk, hogy sok résztvevő a játékban szereplő néhány rejtvényre fixálódott. Bár ez szándékos, mivel meghosszabbítja a játékhoz szükséges időt, ne hagyja, hogy a játékosok a nekik szánt teljes időt azzal töltsék, hogy egy nem létező rejtvényt próbáljanak megoldani.

Fontos megjegyzés: Egyes szabadulósobák úgy vannak kialakítva, hogy a játék megnyerése és a szobából való kijutás kritikus fontosságú, mivel ez egy fontos tényről tájékoztat, amelyet a kikérdezési fázisban kiemelnek. Ilyen esetekben gondoskodjon arról, hogy a csoport ne fusson ki az időből.

Ha nem ez a helyzet, és a csoport elegendő elemet fedezett fel a szabadulósoba témájával kapcsolatban, akkor nem lesz követelmény, hogy megnyerjék a játékot, ezért ne segítsen, hogy ne csorbuljon a szabadulósoba élménye.

6. Értékelés-feldolgozó foglalkozás

Miután a játék véget ért, és a játékosok vagy kiszabadultak, vagy kifutottak az időből, szükséges egy értékelő, feldolgozó foglalkozást tartani. A foglalkozásnak azzal kell kezdődnie, hogy megkérdezzük a játékosokat, hogy szerintük mit fedeztek fel. Kérd meg őket, hogy magyarázzák el neked a napló tartalmát, és magyarázd el, hogy ez az a bizonyíték, amit kerestél. Ha a játékosok befejezték a játékot, de kérdéseik vannak a játék egy bizonyos aspektusával kapcsolatban, például azzal, hogy hogyan kell működni az egyik rejtvénynek, akkor magyarázd el nekik a működését. Ha a játékosok nem fejezték meg a szabadulósobát, hanem kifutottak az időből, mondd el nekik, hogy újra kell játszaniuk a szabadulósobát, hogy megtudják, milyen extra titkokat rejt a szoba.

Végezetül magyarázza el a játékosoknak a szabadulósoba történetét, a modern rabszolgaságról és a kényszermunkáról szóló részleteket is beleértve.

Úgy véljük, hogy Viktor a modern rabszolga-kereskedők áldozata, akik hamis munkajegyekkel az Egyesült Királyságba hozták őt. A rabszolga-kereskedők ezután a családját használták fel ellene, azzal fenyegetőzve, hogy megölik a fiát, ha megszökik. Ezt a bűncselekményt gyakran figyelmen kívül hagyják, és az elrabolt emberekkel nem foglalkoznak. Sajnos a modern rabszolgaság világméretű probléma. Jelenleg világszerte több mint 40 millió embert tartanak rabszolgasorban, és ez a szám évről évre növekszik. Egyeseket közülük prostitúcióra kényszerítenek, míg másokat bűnbandák zsákmányolnak ki, sőt egyeseket kifejezetten azzal a céllal visznek el, hogy szerveiket kivegyék, ami gyakran orvosi nehézségekkel és halállal jár.

Körülbelül 25 millió embert tartanak rabszolgasorban és kényszermunkára kényszerítik. Ez azt jelenti, hogy fogva tartják őket, elsősorban mentális vagy fizikai fenyegetésekkel, és kevés vagy semmilyen ellenszolgáltatásért kénytelenek dolgozni. Sokuknak azt mondják, hogy szabadon engedik őket, amint ledolgozták az adósságukat, amellyel "tartoznak" azoknak az embereknek, akik rabszolgasorba taszították őket.

Szomorú tény, hogy valamilyen kis mértékben mindannyian részesültünk a rabszolgaságból, mivel az ételek, amelyeket eszünk, és a ruhák, amelyeket viselünk, valamilyen kis részben a modern rabszolgaság termékei. Viktor azon szerencsés kevesek közé tartozik, aki megmenekült a fogvatartói elől. Viktor kapcsolatba léptett a Modern Rabszolgaság forródróttal, ahol beszélhetett egy tanácsadóval, aki gyors hozzáférést biztosított számára a támogató szolgáltatásokhoz.*

Ha többet szeretne megtudni a modern rabszolgasággal kapcsolatos kérdésekről, akkor tekintse meg a www.anti-slavery.org vagy a www.modernslaveryhelpline.org honlapokat. Mindegyik weboldal tartalmaz információkat a problémáról és arról, hogy mit kell tennie, abban az esetben ha kizsákmányolás áldozatává válik. Köszönöm, hogy időt szakított rám, és remélem, élvezték a szabadulósobát.

Ha a szabadulósobát és Viktor történetét az Egyesült Királyságtól eltérő országban valósítja meg, kérjük, módosítsa ezeket az információkat úgy, hogy azok az Ön tartózkodási helyére vonatkozzanak.

Images

Cover: Disruptive Media Learning Lab, Coventry University. CC BY 2.0.

Page 3: David Adam Kess, Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

Page 5: Iniabasi Udosen - Licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

Page 8: Graffiti by Banksy in London. DeptfordJon. Flickr. CC BY 2.0.

Page 10: Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

Page 11: Faiqe Sumer, Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.

Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906

