

Agent Anton - Escaperoom 0. klasse



Mysterie 1

Tæl hvor mange lige tal der er.

1 5 9 5 1 2
2 3 9 7
9 0 4
6 5 7 9 3 8

🔑 Antallet af ulige tal er, er nøglen til at komme ud.



Mysterie 2

Hvilken regneart af plus (+) eller minus(-) skal I bruge for at få regnestykkerne til at gå op?

$$5 \quad 5 = 10 \qquad 7 \quad 3 = 10$$

$$1 \quad 9 = 10 \qquad 4 \quad 6 = 10$$

$$11 \quad 1 = 10 \qquad 8 \quad 2 = 10$$

🔑 Den regneart der er anvendt flest gange, er nøglen til at komme ud.

Agent Anton - Escaperoom 0. klasse



Mysterie 3

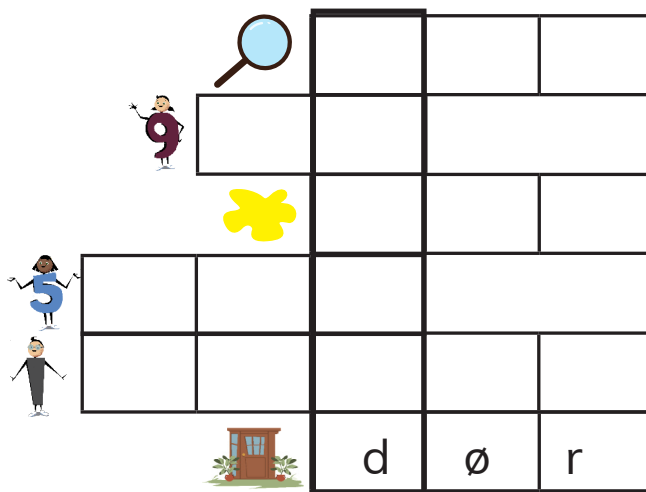
To hatte er det samme som 10. Hvad er én hat lig med?

 +  = 10

🔑 Det tal hatten er lige med, er nøglen til at komme ud.



Mysterie 4



🔑 Kodeordet _____ er nøglen til at komme ud.

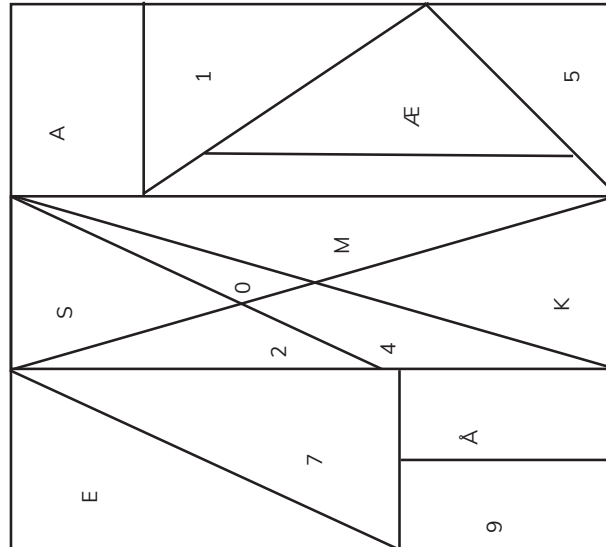
Agent Anton - Escaperoom 0. klasse



Mysterie 5

Farv:

-  Vokaler
-  Ulige tal
-  Konsonanter
-  Lige tal



 Det ciffer som ses, er nøglen til at komme ud.



Mysterie 6

Tæl og farv bogstaver og tal. Farv antallet i tabellen.







E T 6 D
6 B E
T D 9







E	6	T	9	D	B

B T 9
E 6 E D
T 9 E








 De 2 bogstaver der er flest af, danner et ord, som er nøglen til at komme ud.

Agent Anton - Escaperoom - Nøglekort

Mysterie 1 	1	2	4	6	8
Mysterie 2 	-	=	+	·	:
Mysterie 3 	3	8	9	7	5
Mysterie 4 	,	?	-	=	(
Mysterie 5 	8	1	3	2	4
Mysterie 6 	10	0	7	1	9

Mysterie 1 	1	2	4	6	8
Mysterie 2 	-	=	+	·	:
Mysterie 3 	3	8	9	7	5
Mysterie 4 	,	?	-	=	(
Mysterie 5 	8	1	3	2	4
Mysterie 6 	10	0	7	1	9

Agent Anton - Escaperoom - Rettemark

Mysterie 1 	6 lige tal	6
Mysterie 2 	plus(+)	+
Mysterie 3 	 = 5	5
Mysterie 4 	lig med	=
Mysterie 5 	cifferet 1	1
Mysterie 6 	E = 5, T = 4, ord: ET	1