

INFRABEL

DE BEHEERDER VAN HET BELGISCHE SPOORNET.

WIE ZIJN WIJ?

Infrabel bouwt, onderhoudt en vernieuwt alle spoorinfrastructuur in België. We regelen ook het treinverkeer, 24 uur per dag, 7 dagen per week. Samen met onze 10.000 medewerkers werken we aan een betrouwbaar en modern spoorwegnet dat de mobiliteitsbehoeften van onze samenleving mee ontwikkelt en bijdraagt aan een duurzame samenleving.

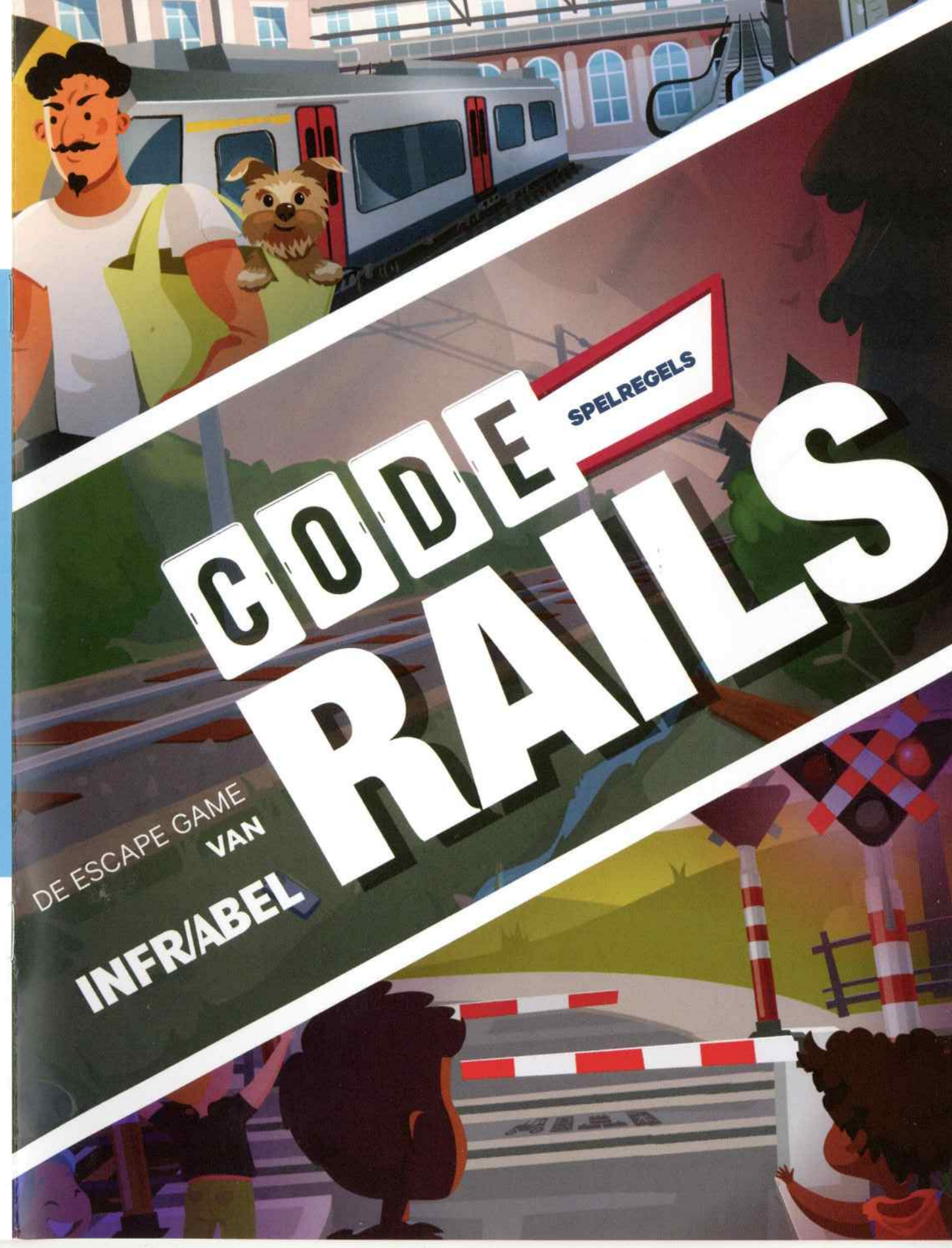
VEILIGHEID VOOR ALLES

Veiligheid op het spoor is onze hoogste prioriteit. Het is verboden om op of langs de sporen te lopen. Toch sterven er elk jaar mensen op het spoor of raken ze ernstig gewond omdat ze de veiligheidsregels niet naleven. Om de veiligheid te verzekeren, plaatsen we de modernste systemen en voeren we sensibiliserings- en preventieacties. Een van die acties is CODE RAILS, de escape game van Infrabel.

“We danken je nogmaals voor je belangstelling voor onze sensibiliseringsmodule rond spoorveiligheid. We geloven net als jij dat het heel belangrijk is jongeren te blijven sensibiliseren om ongevallen te voorkomen.”

MEER INFORMATIE HIEROVER VIND JE OP INFRABEL:

infrabel.be/nl/veiligheid



CODE RAILS

DE ESCAPE GAME
VAN
INFRABEL

CODE RAILS, de escape game van Infrabel, is een interactief avonturenspel voor 12- tot 18-jarigen.

Dit spel bestaat uit 3 spannende avonturen die afgestemd zijn op 3 verschillende leeftijdscategorieën. Jij speelt mee als één van de personages in het verhaal en je opdracht is om binnen een bepaalde tijd een aantal raadsels op te lossen aan de hand van kaarten. Door de kaarten te bestuderen en ze met elkaar te combineren, kom je aan cijfercodes, die je moet invoeren in een app.

Je hebt 60 minuten de tijd om de opdracht tot een goed einde te brengen, maar opgelet ... bij elke fout die je maakt, gaat kostbare tijd verloren!

MATERIAAL

DE SPELDOOS BEVAT DRIE SPELLEN BEDOELD VOOR 3 VERSCHILLENDE LEEFTIJDSCATEGORIEËN.

SPEL 1 – De ontvoering van Rio (voor 12-13-jarigen):

- 8 omgevingskaarten
- 39 voorwerpkaarten

SPEL 2 – Het geheugen van Sarah (voor 14-16-jarigen):

- 9 omgevingskaarten
- 54 voorwerpkaarten

SPEL 3 – Overval en babysitten (voor 17-18-jarigen):

- 7 omgevingskaarten
- 63 voorwerpkaarten

+ 1 algemene kaart van de spelomgeving / infocarte voor elk van de drie avonturen

+ 1 begeleidende app die je gratis kan downloaden

VOORSTELLING

KIES EEN VAN DE DRIE SPELLEN. VERVOLGENS LEG JE DE SPELKAARTEN KLAAR:

- de kaarten van het avontuur dat je gekozen hebt (omgevingskaarten + voorwerpkaarten);
- de algemene kaart van de spelomgeving;
- een tablet of smartphone waarop je de begeleidende app installeert*.

*De app heet "Code Rails" en vind je in de Android en Apple stores. Eenmaal je de app hebt geïnstalleerd, kan je het spel ook offline spelen.



DOEL VAN HET SPEL

JE MOET BINNEN EEN BEPAALDE TIJD HET RAADSEL VAN JE AVONTUUR OPLOSSEN.

Maar geen nood; is de tijd om, dan kan je het avontuur nog steeds uitspelen.

VERLOOP VAN HET SPEL

Neem het pakje kaarten van het avontuur dat je hebt gekozen, en kies de omgevingskaart A. Neem daarbij ook alle voorwerpkaarten waarvan de kleur van de ronde cijferblokjes overeenstemmen met het cijferblokjes van omgeving A. De kaarten moeten met de afbeelding steeds naar beneden liggen. Houd de andere kaarten voorlopig opzij. .



Klik in de app op "Nieuw spel" om een nieuw avontuur te starten en klik op het avontuur dat je hebt gekozen.

De app gaat open en vertelt je eerst wat er is gebeurd in het avontuur waarin je speelt. Dan geeft de app aan welke kaarten je moet omdraaien: de omgevingskaart A en de voorwerpkaarten waarvan je de nummers hebt gekregen. Nu is het aan jou! Je hebt 60 minuten de tijd om je doel te bereiken!

Heb je het raadsel opgelost, dan kan je overgaan naar de volgende omgevingskaart. Zorg er dus voor dat het pakje kaarten telkens met de afbeelding naar beneden ligt. Neem ook de voorwerpkaarten waarvan de kleur van de cijferblokjes overeenstemt met de kleur van het cijferblokjes van de omgeving waarin je speelt, erbij. De app geeft telkens aan welke kaarten je moet omdraaien om met een nieuw raadsel te beginnen.

OVERGANG VAN DE EERSTE SPELSITUATIE NAAR DE TWEEDE SITUATIE IN HET SPEL 3, OVERVAL EN BABYSITTEN.



Draai de "OMGEVINGSKAART" die in de app is aangeduid, om.



Leg het pakje "VOORWERPKAARTEN", met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur als die van de "OMGEVINGSKAART", klaar.

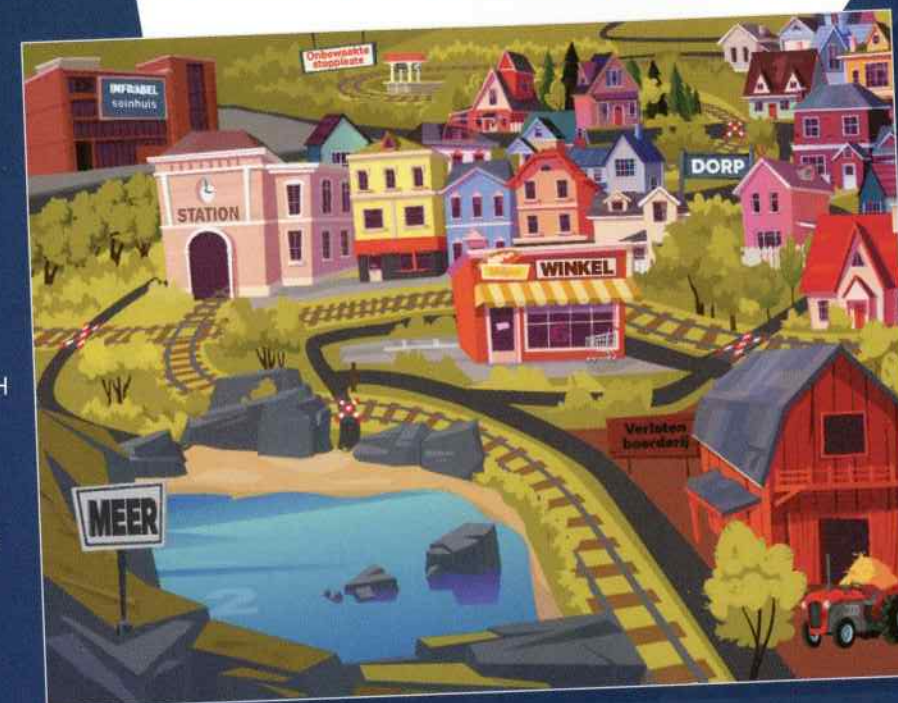
In dit voorbeeld is de achtergrondkleur roze.



Draai de "VOORWERPKAARTEN" die in de app zijn aangeduid, om.

DE SPELKAARTEN

DE ALGEMENE OMGEVINGSKAART VAN HET SPEL



DEZE GEOGRAFISCHE KAART TOONT WAAR HET AVONTUUR ZICH AFSPEELT. ALLE DRIE AVONTUREN SPELEN ZICH IN DEZE OMGEVING AF.

Bestudeer ze goed want de aanwijzingen die je erop vindt, helpen je op weg ...

DE OMGEVINGSKAARTEN



DE OMGEVINGSKAARTEN GEVEN WEER WAAR DE DRIE AVONTUREN ZICH AFSPELEN. ZE HEBBEN DE GROOTTE VAN EEN POSTKAART EN WORDEN AANGEDUID MET EEN LETTER.

Als je goed kijkt, kan je er ook getallen op terugvinden. Aan de hand van die getallen kan je heel vaak een voorwerpkaart uit jouw kaarten tonen. Lukt dit niet, probeer dan de getallen te combineren met de andere voorwerpkaarten die je in je hand houdt.



DE VOORWERPKAARTEN

ER ZIJN DRIE SOORTEN VOORWERPKAARTEN:



DE AANVULLENDE VOORWERPKAARTEN

Deze kaarten vullen elkaar aan. Door ze met elkaar te combineren kan je proberen nieuwe voorwerpkaarten in jouw kaarten te vinden.

Leg de kaarten samen en tel de getallen bij elkaar op. Kijk of het opgetelde getal overeenstemt met een voorwerpkaart in je pak kaarten. Nee? Dan moet je een andere combinatie zien te vinden.



Voorbeeld:

De "VOORWERPKAARTEN" 10 en 13 zijn complementaire kaarten. Je kunt proberen ze te combineren door 10 en 13 bij elkaar op te tellen. Het resultaat is 23.

Als je een voorwerpkaart met het nummer 23 in je pak kaarten hebt, mag je die nu omdraaien.



DE GEREEDSCHAPSKAARTEN

De gereedschapskaarten kan je op verschillende manieren gebruiken. Het getal op die kaarten kan je ofwel direct optellen bij de getallen op de kaarten waarmee je speelt, of optellen bij het getal op de voorwerpkaarten zonder symbool. Controleer of de som overeenkomt met het getal van een voorwerpkaart in je pak kaarten. Nee? Dan moet je een andere combinatie zien te vinden.



VOORWERPKAARTEN ZONDER SYMBOOL

Aan de hand van de voorwerpkaarten zonder symbool kan je andere kaarten trekken in het pak kaarten waarmee je speelt, of ze kunnen je aan een code helpen die je moet invoeren in de app.



CODES MET 4 CIJFERS

IN DE APP MOET JE CODES MET 4 CIJFERS INVOEREN. Die codes vind je op de kaarten of stel je samen aan de hand van verschillende kaarten.

Om de code samen te stellen, moet je op zoek gaan naar aanwijzingen; die zijn soms duidelijk zichtbaar, maar soms ook goed verborgen ...

De cijfers die tot dezelfde code behoren, hebben hetzelfde lettertype:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



BEHEER VAN DE SPELKAARTEN TIJDENS HET SPEL

TELKENS WANNEER JE IN EEN ANDERE OMGEVING SPEELT, GEEFT DE APP AAN WELKE KAARTEN JE MOET OMDRAAIEN.

Naarmate je het raadsel van een spelsituatie ontrafelt, kan je bepaalde kaarten in je hand weggleggen:

- Aanvullende voorwerpkaarten die je op de juiste manier hebt gecombineerd, daarvoor kan je een nieuwe kaart trekken. Je haalt ze weg uit het spel en houdt de nieuwe kaart bij.
- De voorwerpkaarten zonder symbool kan je, zodra je ze hebt gebruikt, wegdoen.
- Gereedschapskaarten: de gereedschapskaarten bewaar je gedurende het hele spel, tenzij een andere kaart of de app aangeeft dat je ze uit het spel moet halen.

EINDE VAN HET SPEL

JE AVONTUUR IS TEN EINDE ZODRA JE ERIN SLAAGT HET RAADSEL OP TE LOSSEN.

Met de timer kom je te weten hoe snel je het ervan afbrengt ten opzichte van andere spelers.