

Hall | Velkomst og instruktioner

**HVORDAN SPILLER
MAN?
TEMAER**



Her er en plantegning
over huset med de rum,
du skal igennem...



Hall | Velkomst og instruktioner

HVORDAN SPILLER MAN?

Mål



Har du nogensinde hørt om Escape Rooms?

Dit mål er at komme ud af huset og samtidig være helt sikker på, at du har opnået den nødvendige viden til at forstå betydningen af algoritmisk bias og dens potentielle konsekvenser, at du kan genkende bias i AI-applikationer, og at du har en følelse af ansvar og er bevidst om etiske hensyn i forbindelse med AI og teknologianvendelse.

Hall | Velkomst og instruktioner



HVORDAN SPILLER MAN?

Mål

Du skal undersøge alle rum i huset og gennemføre alle udfordringer for at få fat i nøglen, der giver dig adgang til det næste rum. Målet er at slippe ud af huset så hurtigt som muligt og med flest point.

Hall | Velkomst og instruktioner



HVORDAN SPILLER MAN?

Point og nøgler

Der kan være valgfrie udfordringer og andre, der er obligatoriske. For hver udfordring, der løses, får holdet point.

Når du har løst alle de obligatoriske udfordringer i et rum, får du en nøgle, der låser passagen til det næste rum op.

Hall | Velkomst og instruktioner

HVORDAN SPILLER MAN? Udfordringer

Rummene 1 til 4 har samme struktur:

1 indledning

2 obligatoriske udfordringer (hver med 2 forsøg)

2 valgfrie udfordringer (med 1 forsøg)

(hvis alle forsøg er brugt, uden der er svaret rigtigt, får du ikke point)

1 afsluttende besked



Hall | Velkomst og instruktioner



HVORDAN SPILLER MAN?

Vær opmærksom!

Når du går videre til det næste rum,
kan du ikke gå tilbage til det forrige.

I slutningen af spillet kan du besøge alle rummene igen, men
udfordringerne er allerede "lukket", så du kan ikke besvare de
valgfrie udfordringer, som du måske ikke havde besvaret tidligere.

Hall | Velkomst og instruktioner



Alle rum i spillet vil have disse funktioner eller features.