**Paluu tulevaisuuteen!** -oppimispakopelin peliohje:

Peli pelataan ryhmissä. Ryhmillä on omat tunnusvärinsä, joista omat tehtävät tunnistaa. Muiden ryhmien tehtäviin ei saa koskea. Ryhmillä on hieman erilaiset tehtävät ja ratkaisut. Pelin pelaamisessa yhteistyö on tärkeää; tehtäviä kannattaa miettiä yhdessä. Tehtävät kannattaa tehdä järjestyksessä, sillä niistä voi löytyä myöhemmissä tehtävissä tarpeellisia asioita.

Tilassa mitään ei saa rikkoa, vaan vihjeiden avulla on ratkaistava tehtävät ja avattava lukot. Pelissä ei ole aikarajaa, mutta tarkoituksena on selvittää tehtävät mahdollisimman nopeasti. Kaikki pelissä tarvittava tieto ja välineistö on huoneessa. Esimerkiksi älypuhelinta tai läppäriä ei siis tarvita tiedonhakuun tai tehtävien suorittamiseen. Ne pitääkin jättää laukkuun. Ohjaajalta voi pyytää tarvittaessa vihjeitä, ja ohjaaja saattaa antaa niitä pyytämättäkin, mikäli peli näyttää jäävän jumiin.

Kaikki tarvittavat tavarat ja esineet ovat näkyvillä pöydillä tai seinällä. Mikäli jotain pitää etsiä, siihen on pelissä ohjeet. Seiniltä ei saa irrottaa julisteita tai muuta rekvisiittaa. Omat rasiat ja lukot voi tuoda omalle pöydälle avattavaksi. Päiväkirjan muovitaskuista voi ottaa paperit pois ja niihin saa tehdä merkintöjä. Päiväkirja on tärkein peliväline; sitä kannattaa lukea koko ajan eteenpäin.

Pelissä on erilaisia lukkoja. Yksi niistä on suuntalukko, jossa on nuolet, jotka liikkuvat eri suuntiin. Tämä lukko nollautuu, kun sen kahvan painaa kaksi kertaa alas. Koodilukoissa kannattaa katsoa tarkasti, mihin kohtaan koodi muodostuu. Kannattaa myös katsoa, että koodin numerot tai kirjaimet ovat tarkasti paikoillaan.

Kun saatte jonkin lukon auki, irrottakaa se, painakaa uudestaan kiinni ja jättäkää se pöydälle. Samoin jättäkää pöydälle myös kaikki muu pelin materiaali. Lukkoja tai mitään muuta pelimateriaalia ei saa viedä tilasta pois.

Kun omat tehtävät on ratkaistu, jääkää odottamaan muita ryhmiä. Auttaakin saa. Peli on lopullisesti ratkaistu vasta, kun kaikki ryhmät ovat valmiita. Viimeinen lukko on ovessa oleva lukko, joka paloturvallisuussyistä on irrallaan. Ovesta pääsee siis koska tahansa hädän tai muun yllättäessä poistumaan.

Tilanne on se, että keksijä ja aikamatkaaja tohtori Yrjö Kärpänen on kadonnut. Syynä saattaa olla jokin ongelma hänen rakentamassaan aikakoneessa. Teillä on käytössänne yksi monesta versiosta tohtorin salaisesta päiväkirjasta, jossa hän kertoo aikamatkoistaan vuosisatojen halki sinne tänne menneisyyteen ja takaisin. Päiväkirjaan on piilotettu vihjeitä, joiden avulla tohtorin voi pelastaa jäämästä lopullisesti väärään aikaan. Pitäkää kuitenkin kiirettä, sillä aikakoneen virtalähteen varaus on hiipumassa. Onnea peliin!