

2702



ZMIEN SWÓJ
WŁASNY
POKÓJ W
ESCAPE
ROOM

FAMILIJNY
ESCAPE ROOM



INSTRUKCJA

PRZECZYTAJ UWAŻNIE I WYKONAJ WSZYSTKIE
POLECENIA, ZANIM ZACZNIESZ PRZEGLĄDAĆ
POZOSTAŁE ELEMENTY ZESTAWU.



Liczba graczy: 2–6
Wiek: 8+

Zawartość pudełka:

- Obrazy – 11 szt.
- Cyfry kodu do zamka – 9 szt.
- Karty zagadek – 7 szt.
- Identyfikatory personelu – 4 szt.
- Klipsy na identyfikatory – 4 szt.
- Plakaty – 3 szt.
- Zamek szyfrowy (zawieszka na drzwi)
- Sekretna koperta
- Program wystawy
- Księga wskazówek
- Czytnik wskazówek
- Taśma klejąca
- Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt e-mail: alexander@alexander.com.pl

ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK

Kluczem do rozwiązywania zagadek jest dostrzeżenie związku pomiędzy różnymi elementami zestawu. **Rozwiązaniem każdego z zadań jest słowo - pomoże wam ono zidentyfikować, o który obraz chodzi.**

CENTRUM DOWODZENIA

Będziecie potrzebowali czegoś do pisania oraz kilku kartek papieru, żeby móc robić notatki w trakcie rozgrywki. Zorganizujcie swoje „centrum dowodzenia” na stole lub zaopatrzenie się w clipboard bądź inną podkładkę.

Ponieważ gra toczy się na czas, będziecie potrzebować także telefonu ze stoperem albo innego miernika czasu.

CO TO JEST DOMOWY ESCAPE ROOM?

Tradycyjnie pojęcie „escape room” oznacza formę gry terenowej, w której gracze zostają zamknięci w pomieszczeniu i próbują się z niego wydostać, np. otworzyć drzwi za pomocą tajnego kodu. Aby zdobyć kod, drużyna musi rozwiązać ukryte w pokoju zagadki.

W naszej domowej, rodzinnej wersji nikt nikogo nie zamyka, ale reszta zasad zostaje taka sama. Dalej musicie rozwikłać szereg łamigłówek, żeby znaleźć rozwiązanie. Wrażenie jest zatem łudząco podobne, a przy tym gra jest zupełnie bezpieczna i bezstresowa. Stosując się do instrukcji na poszczególnych elementach, zamieniacie cały pokój w interaktywny świat gry. Zagadki oraz ich rozwiązania znajdują się wszędzie wokół was.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na wstępie przy pomocy materiałów dołączonych do zestawu przekształćcie wybrane pomieszczenie w interaktywny escape room.

Każdy papierowy element gry ma przednią stronę zadrukowaną kolorową grafiką z zagadką. Z kolei jego tylna strona zawiera czerwoną ramkę informacyjną. Najpierw rozłóżcie wszystkie elementy właśnie tą stroną do góry. W czerwonych ramkach znajdziecie instrukcje dotyczące ich startowego rozmieszczenia. Niektóre elementy trzeba będzie przykleić do ścian waszego pokoju (można do tego równie dobrze wykorzystać meble czy inne pionowe powierzchnie). Karty przyklejamy kolorową stroną zwróconą przodem do was.

UWAGA: w zestawie znajduje się dwustronna taśma samoprzylepna, rekomendowana do powierzchni śliskich (np. meble). W przypadku ścian pokrytych farbą lub tapetą zalecane jest wykonanie próby w mało widocznym miejscu lub użycie zwykłej taśmy klejącej.

Na tym etapie nie czytacie jeszcze żadnych wskazówek. Postępujcie tylko i wyłącznie zgodnie z instrukcjami w sekcji **PRZYGOTOWANIE DO GRY**.



Zawieście **zamek szyfrowy** na klamce drzwi do pokoju. Uciekniecie tędy z waszym łupem po wykonaniu zadania, ale potrzebujecie do tego specjalnego kodu.

Cztery osoby powinny jeszcze przypiąć sobie do ubrań **identyfikatory** ze zdjęciami obsługi wystawy. Użyjcie do tego plastikowych klipsów. Na końcu gry któreś z was okaże się **tajnikiem** waszego zleceniodawcy i pomoże wam w uzyskaniu **kodu do drzwi**. Jeśli w zabawie uczestniczą mniej niż cztery osoby, ktoś będzie musiał założyć więcej niż jedną plakietkę.



PAMIĘTAJ!

Żadna z kart nie jest kartą startową.
Zacznij od dowolnej, która zwróciła twoją uwagę.

PRZEBIEG GRY

Po wykonaniu wszystkich poleceń znajdujących się na tylnych stronach kart jesteście gotowi do gry. Włączcie stoper i zacznijcie eksplorować wasz escape room.

Pracujcie razem jako jedna drużyna. Wasze zadanie to wykraść obraz i uciec z wernisażu, najszybciej jak zdołacie. Gdy poczujecie, że utknęliście, nie wahajcie się prosić wzajemnie o pomoc. Być może ktoś zauważył na którejś karcie coś, co inni przeoczyli.

Charles Harrington zostawił wam niewiele informacji, ale w posiadłości rozmieścił serię wskazówek, które pomogą wam rozpoznać właściwy obraz. W tym celu musicie rozwiązać zagadki na kartach i na plakatach. Możliwe, że niektóre z nich trzeba będzie poskładać, zwinąć lub pociąć w celu uzyskania odpowiedzi.

Jeśli macie ochotę na bardziej zaciętą rywalizację, podzielcie się na dwie grupy, aby się przekonać, kto szybciej wykona zadanie.



WSKAZÓWKI

Przyjrzyjcie się dokładnie wybranej karcie z zagadką, a potem sprawdźcie umieszczone z tyłu wskazówki. Powinny naprowadzić was na rozwiązanie. Każda karta zawiera trzy wskazówki do danej zagadki jak również prawidłową odpowiedź. Wskazówki z początku są subtelne i stopniowo stają się coraz bardziej konkretne.

W celu odczytania wskazówki sięgnij po **księgę wskazówek** oraz **specjalny czytnik**.

Wszystkie wskazówki na karcie mają przypisane numery (na przykład #13). Te same numery znajdziecie w księdze wskazówek.

Aby odczytać wskazówkę numer #13, należy umieścić środkowe okienko czytnika na liczbie #13 w księdze wskazówek. W pozostałych otworach szablonu ukażą się słowa tworzące pełen tekst podpowiedzi.

Uwaga:

Niektóre wskazówki są rozbite na kilka części. W takich przypadkach na końcu ostatniej linijki znajduje się odniesienie do numeru kolejnej wskazówki – po przeczytaniu pierwszej części wystarczy przełożyć szablon we wskazane miejsce i czytać dalej.

PRZYKŁAD

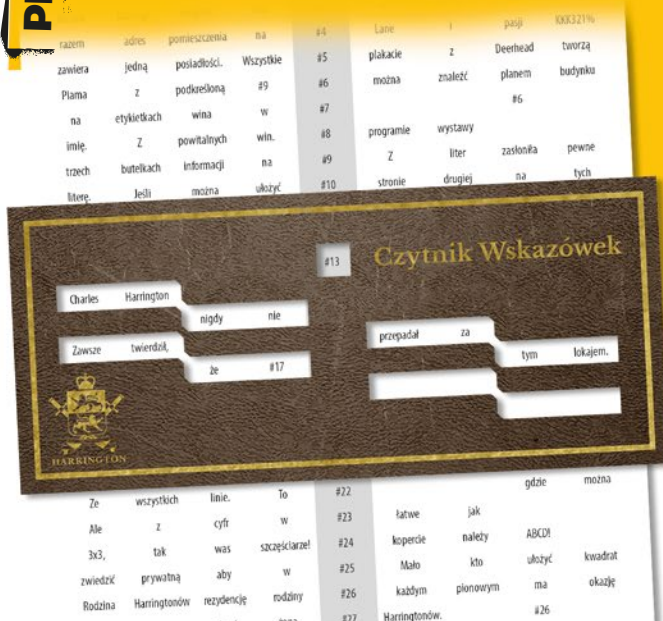
Wasz zespół potrzebuje pomocy w rozwiązaniu jednego z zadań w grze. Postanowicie skorzystać ze wskazówki. Sprawdzacie rewers karty z zagadką, a tam widnieje informacja: **Wskazówka 1: #13**.

Otwieracie księgę wskazówek i kładziecie na niej szablon tak, by w środkowym okienku znalazł się **numer #13**. W pozostałych okienkach widać teraz treść wskazówki: *Charles Harrington nigdy nie przepadał za tym lokajem.*

Zawsze twierdził, że #17.

Ta podpowiedź jest podzielona na dwie części.

Przesuwacie szablon na numer #17. Druga połowa wskazówki głosi: *jego beztropkie zachowanie ściągnie na niego podejrzenia.*



SPRAWDZANIE ODPOWIEDZI

Na odwrocie każdej karty znajduje się również odnośnik do prawidłowego rozwiązania umieszczonego w księdze wskazówek. Sekcja **odpowiedź** podaje nie tylko prawidłowe rozwiązanie, ale także pełne wyjaśnienie każdego zadania. Sugerujemy korzystanie z odpowiedzi tylko i wyłącznie w przypadku utknięcia w martwym punkcie. Czasem do rozwiązania zagadki potrzebne są 2 lub 3 różne karty.

PAMIĘTAJCIE!

Gracie na czas. Używajcie odpowiedzi tylko w ostateczności. Ich odczytywanie może was kosztować cenne minuty potrzebne do wygranej.



KONIEC GRY

Kiedy będziecie już pewni, o który obraz chodziło Charlesowi, otworzcie sekretną kopertę. Nie musicie w tym celu rozwiązywać wszystkich zagadek, ale – uwaga – macie tylko jedną próbę.

Następnie postępujcie zgodnie z instrukcjami uciezki, znajdującymi się w kopercie.

W momencie, gdy uda wam się otworzyć drzwi, zatrzymajcie stoper.

Teraz sprawdźcie wskazówkę numer #173, aby mieć pewność, że obraz się zgadza i że na pewno dostaniecie swoją zapłatę. Przy okazji potwierdzi się, które z was tak naprawdę od początku pracowało dla Charlesa.



TABELA WYNIKÓW

Jak dobrze poszła wam robota w siedzibie Harringtonów?
Wasze punkty zależą od wieku najstarszego członka grupy
oraz od czasu, w jakim udało wam się ukończyć zadanie.
Sprawdźcie swój wynik końcowy w poniższej tabelce.

Czas gry:	Wiek				
	8–10 lat	11–12 lat	13–14 lat	15+	Sami dorośli
Poniżej 60 min.	10 pkt	8 pkt	7 pkt	5 pkt	4 pkt
61-90 min.	8 pkt	7 pkt	5 pkt	4 pkt	3 pkt
91-120 min.	7 pkt	5 pkt	4 pkt	3 pkt	2 pkt
Ponad 120 min.	5 pkt	4 pkt	3 pkt	2 pkt	1 pkt

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zakrztuszenia małymi elementami. Istnieje możliwość zranienia ostrymi funkcjonalnymi krawędziami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



Copyright for the original TRAPPED – ESCAPE ROOM GAME PACKS
by The Fantastic Factory. Name and logo are trademarks of The
Fantastic Factory. All other trademarks are property of the
respective trademark owners.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis, 80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI
UL. TELEWIZYJNA 19, TEL./FAX 58 552 83 70, TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest
nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.