

1. EESSÕNA

Tere tulemast PÕGENEMISTUPPA, sind tervitab Identity Games. Nii nagu paljudes põgenemistubades üle maailma, oled sa selles mängus "lukustatud" ja eesmärk on leida koodid, et "põgeneda" 60 minuti jooksul, lahendades mõistatusi. Kasuta oma aju! Meeskonnatöö, hea suhtlus, leidlikkus, loovus, loogika ja detailide märkamine on samuti väga tähtsad.

Karbis on 3 põnevat seiklust järjest kasvava raskustasemega. Nii nagu 'päris elus', saad iga Põgenemistuba mängida vaid korra. Sul on võimalus osta lisasid, kui oled need kõik toad läbi mänginud.

Kas oled valmis suureks väljakutseks?

2. ÄPP JA VEEBILEHT

Lae alla äpp ekstra (temaatilise) taustamuusikaga ja jaga oma meeskonna pilti ja oma võiduhetke sotsiaalmeedias. Vaata veebilehelt www.escaperoomthegame.com KKK-sid, videosid mängu reeglite kohta ja seiklust tutvustavaid kirju. Seal leiad ka materjali, mida saad ise printida. Peale seikluse läbimist, saad lugeda kuidas oleks pidanud ülesanded lahendama ja kus kohast oleks leidnud veel peidetud vihjeid.



SEE ON MÄÄRAVA TÄHTSUSEGA INFO!
Loe mängureegleid hoolega ja otsast lõpuni.
Või vaata mängureeglite videosid veebist (inglise keelne).
Sa vajad reegleid selleks, et põgeneda!

TÄHTIS: LOE, VAATA & SUHTLE!

3. ETTEVALMISTUS

Pane 3 uut AA patareid kronodekoodrisse. Kronodekoodri kõrvale aseta kõik 16 võtit ja vihje dekooder. Põgenemistoad on järjestatud vastavalt raskustasemele. Mängimist alusta Vanglast põgenemisega, siis seiklus 2 ehk Viirus ja viimaseks jäta Pommimees. Igal mängijal on vaja pastakat ja paberit. Vaata, et valgus oleks piisav ja istuge koos nii, et kõik näevad kõike väga hästi. Enne mängimist uurige hoolega detaile võtmetel ja kronodekoodril.

4. MÄNGU EESMÄRK

Igal seiklusel on 3 osa. Igas osas pead leidma koodi, mis koosneb 4-st võtmest ja võtmed tuleb sisestada kronodekoodrisse. Leia 3 õiget koodi 60 minuti jooksul, et võita mäng.

5. MÄNG

Ära kunagi ava ümbikut või suletud asja enne, kui sul pole spetsiaalselt sellele viidatud. Võta ümbrik 1. osa seiklusest, mille oled valinud ja loe rahulikult valju häälega ümbiku tagaküljel olev olukorra kirjeldus ette või vaata veebilehel olevat videot (inglise keelne).

Siis võid avada ümbriku. Kontrolli kas ümbriku sisu vastab ümbrikul kirjutatule. Kas kõik on olemas? Võta kõik esemed raami seest välja. Siis lülita sisse kronodekooder, libistades selle all olev nupp 'on' asendisse ja vajuta START. Kell hakkab tiksuma, aega on täpselt 60 minutit. Mäng on alanud!

Kui soovid sobivat taustamuusikat, vajuta äpis stardiga samaaegselt 'play' nuppu.

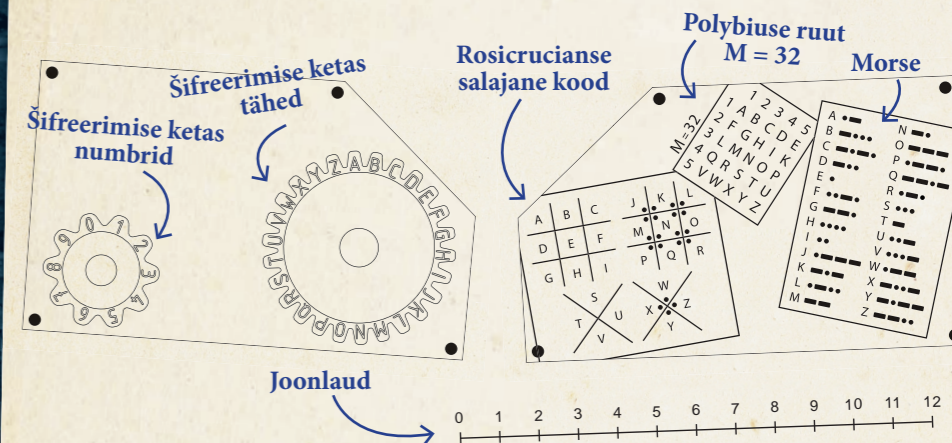
Kõik mängijad hakkavad uurima antud materjale väga hoolega nii eest kui tagant. Otsides vihjeid, koodi, mõistatusi, infokilde ja töötavad ühte meeskonnana. Kui olete leidnud esimese kolmest koodist, võtke 4 sobivat võtit ja pange kronodekoodrisse. Kui kood on õige, kuulete 'tunnustavat' heli. Võite avada seikluse järmise osa ja jätkata teise koodi dešifreerimist. Pärast kolmada õige koodi sisestamist, kuulete võidumuusikat ja aeg peatub.

6. KOODI SISESTAMINE

Kui olete leidnud koodi, pange 4 võtit vasakult paremale kronodekoodrisse. Kui sisestatud kood on vale, kostub 'vea' heli ja 1 minut võetakse maha alles jäänud ajast. Püüdke uuesti leida õige kood. Te ei saa jätkata, kuni see kood pole murtud. Kui kood on õige, kuuled 'tunnustavat' heil ja kell jätkab tiksumist. Alati pärast koodi sisestamist kronodekoodrisse, võta võtmed välja.

7. KRONODEKOODER

Mängus satud aeg-ajalt tekstile või logole ER. See on tähtis info, kuna tähendab, et midagi tuleb teisendada kasutades ühte dekoodri süsteemist, erinevad süsteemid leiad kronodekoodri mõlemalt küljelt või kasuta esiküljel või üleval olevat infot. Ära kunagi kasuta kronodekoodrit, kui ei ole viidatud teksti või ER logoga. Igal seiklusel on kasutatud ainult ühte kodeerimise tüüpi. Uuri dekoodreid hoolega enne mängu alustamist.



Kas on küsimusi? Vaata KKK veebilehelt.

Sisu:

- kronodekooder
 - 16 võtit
 - 8 vihjekaarti iga seikluse kohta
 - vihjete dekooder
 - 3 seiklust
1. Vanglast põgenemine ★★★★★
2. Viirus ★★★★★
3. Pommimees ★★★★★

Reastatud kasvava raskustaseme järgi

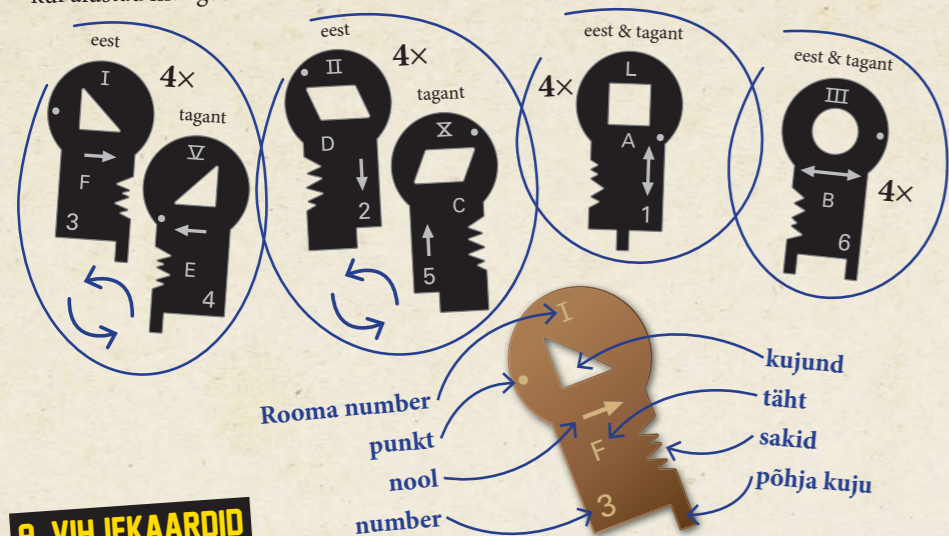
Võtmed

Vihje dekooder

8. VÕTMED

SEE ON TÄHTIS TEAVE!

Mängus on 16 võtit. Neil 16-l võtmel on 6 erinevat võtme külge, igal on erinev informatsioon, mis vastab koodidele, mida sa leiad mängu jooksul. Teised võtmed on täpne koopia. Kui vaatad hoolega, siis märkad, et 2 võtit (ringi ja ruuduga) on eest ja tagant identsed. Teised 2 võtit on eest ja tagant erinevad. Uuri võtmeid hoolega, enne kui alustad mängu!



9. VIHJEKAARDID

Igal seiklusel on 8 nummerdatud vihjekaarti. Aeg-ajalt sa kuuled 'piip-piip' heli, märkimaks hetke, millal on aeg võtta vihjekaart. Sa võid seda ignoreerida ja mitte võtta vihjet (veel). Vihjekaardi lugemiseks libista kaart vihje dekodeerimisele. Kõikides seiklustes on kasutamiseks sama vihjekaardi dekodeerimisele.

Alati loe vihjekaarte **hoolega** ja **lõpuni!** Kui sa ei vaja vihjet, järelikult oled õigel teel ja graafikus.



1. Number: see näitab millises järjekorras võtta vihjekaarte.
2. 1., 2. või 3. osa: vihje puudutab näidatud osa.
3. Vastus: mõni vihje sisaldab õige koodiga vastust. Otsustage koos, kas tahate seda kasutada kohe või hiljem või üldsegi mitte.
4. Aeg: ära kunagi loe vihjet enne, kui kaardil näidatud aeg on kätte jõudnud.

10. VÕIT

Kui olete sisestanud kolm õiget koodi kronodekodeerimisele 60 minuti jooksul, kuullete 'võidu' muusikat ja olete võitnud mängu. Palju õnne, nüüd te kuulute ± 75% mängijate hulka, kes on pääsenud Pögenemistubast õigeaegselt! Tehke oma võistkonnast pilti, näidates kronodekodeerimisele mängu aega ja jagage seda sotsiaalmeedias äpiga. Kui te ei olnud edukad kõikide õigete koodide leidmisel 60 minuti jooksul, te kuullete 'kaotuse' häält ja kell jätkab tiksumist ülespoole. Te saate jätkata õige koodi leidmist. Kronodekodeerimise töötab samamoodi nagu enne aga lõpus ei tule enam 'võidu' muusikat. Ärge unustage kronodekodeerimisele mängu lõpus välja lülitada. Kui te ei olnud edukad või olete uudishimulikud, millised vihjed märkamata jäid, siis vaadake www.escaperoomthegame.com ja lugege kuidas oleks pidanud lahendama seikluse... Kui ka teised tahavad seda mängu mängida, saate printida kõik 'kasutatud' osad, millel on printeri ikoon ja asendada mängus olevatega. Veenduge, et panete kõik tagasi õigetesse ümbrikutesse. Kui olete mänginud ära kõik seiklused, saate laiendada mängu ostes juurde uusi põnevaid lisasid!

OLULISED NÕUANDED

- Nõuanne 1: Olge suhtluses, jagage kogu infot, aeg on hinnas!
Nõuanne 2: Midagi ei ole vaja katki teha, et leida vihjeid, aga sul on lubatud voltida või kirjutada mõnele esemele. Need on märgistatud printeri ikooniga.
Nõuanne 3: Tehke nii palju märkmeid kui võimalik, see võib aidata teil näha uusi ühendusi.
Nõuanne 4: Eelteadmisi ei ole vaja, et lahendada seiklusi. Kõik saavad sellega hakkama.
Nõuanne 5: Kasuta abivahendeid oma telefonis nagu: taskulamp, kalkulaator, jne.
Nõuanne 6: Loe reeglid valju häälega ette ja hoiad need lähedal.
Nõuanne 7: Te satute masendusse, aga see on osa Pögenemistuba kogemusest. Minge kõik sammud veel üks kord koos läbi, et märgata vigu loogikas. Uurige kõiki materjale veel üks kord, eest ja tagant ning kontrollige ja võrrelge kõigi mängijate märkmeid, mis on kirja pandud! Kunagi ärge loobuge! Vastus on sõna otses mõttes teie silme all!

TÄHTIS: LOE, VAATA & SUHTLE!



Ei ole kaasas 3x 1.5V AA patareisisid



Mängu idee ja disain: Team Identity Games
Illustratsioonid: Roland MacDonald
(Prison Break, Virus & Nuclear Countdown)

©2019, Identity Games International BV,
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | Holland
www.identitygames.com

Toodetud Hiinas



MÄNGUREEGLID



VANGLAST PÖGENEMINE



VIIRUS