

ESCAPE ROOM
THE GAME

JUMANJI

JÁTEKSZABÁLY

ELŐSZÓ

Üdvözlő az **ESCAPE ROOM THE GAME CSALÁDI** szabadulós játéka! A világszerte népszerű szabadulósobákhoz hasonlóan, ebben a játékban is „be vagytok zárva” és ahhoz, hogy kijussatok, különböző logikai feladatokat, trükkös rejtvényeket kell megoldanotok vagy épp a jó megfigyelőképességeket kell próbára tennetek. Három, történetében egymáshoz kapcsolódó, lebilincselően izgalmas kaland vár most rátok különböző feladatokkal, de a cél minden esetben ugyanaz: 60 perc alatt rá kell jönnötök a helyes kódokra ahhoz, hogy kijussatok!

A csapatmunka, a jó kommunikáció, a logikus gondolkodás és a részletekre való odafigyelés mind nagyon fontos, de a sikerhez elengedhetetlen a leleményesség, a kreativitás, na meg egy jó nagy adag józan paraszti ész is.

MEGJEGYZÉS A SZÜLŐKNEK

Az **ESCAPE ROOM THE GAME CSALÁDI** változata úgy lett kitalálva, hogy felnőttek és 10 évnél idősebb gyerekek is játszhatják. Azt tanácsoljuk, hogy a 10-14 év közötti gyerekek mellett mindig legyen egy felnőtt, aki együtt játszik velük, segít nekik átlátni a játékot, értelmezni a feladatokat és a tippkártyákat, valamint szükség esetén rávezeti őket a helyes megoldásra az időkorláton belül. A 14 évesnél idősebb gyerekek túlnyomó többsége már képes a játékot felügyelet nélkül is végigjátszani.

APP ÉS WEBOLDAL



Töltsétek le az appot és használjátok a játékokhoz az extra, tematikus háttérzenét vagy örökítsétek meg győzelmetek pillanatát és osszátok meg fotótokat a közösségi oldalakon!

A www.escaperoomthegame.com honlapon számtalan hasznos információt találtok: gyakran ismételt kérdések (FAQ), játékszabályok, kinyomtatható játékelemek (ezeket a játékban egy nyomtató ikonnal jelöltük meg) stb. Elolvashatjátok a kalandokat bevezető kerettörténeteket és játék után a végigjátszásokat, amikből megtudhatjátok, hogy hol voltak elrejtve a nyomok és mit kellett volna tennetek ahhoz, hogy időben megfejtsetek a kódokat.

Tartalom:

- Chrono dekóder
- tippkártya dekóder
- 16 db kulcs
- 3x8 db tippkártya
- játékszabály
- 3 db izgalmas játék:
 - 0 – A doboló gardrób
 - 1 – Keresd meg Jesse-t!
 - 2 – Törd meg az átkot!



FONTOS INFORMÁCIÓK!

Olvassátok végig figyelmesen a játékszabályt!
Ez elengedhetetlen ahhoz, hogy sikeresen tudjátok lejátszani a játékokat!

FONTOS: OLVASS, NYOMOZZ, KOMMUNIKÁLJ ÉS JÁTSSZ CSAPATBAN!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Először is tegyetek 3 db AA ceruzaelemet a Chrono dekóderbe, majd helyezétek elérhető közelségbe a 16 db kulcsot! (A kiszerezés az elemeket nem tartalmazza!)
Ezt követően vegyétek elő a lejátszani kívánt kalandhoz tartozó borítékokat, tippkártyákat stb.!
A játékokat mindig növekvő nehézségi sorrendben játsszátok le egymás után: 1. A doboló gardrób, 2. Keresd meg Jesse-t!, 3. Törd meg az átkot!
Legyen a kezetek ügyében papír és ceruza (esetleg, ha van, akkor nagyító), gondoskodjatok a megfelelő fényviszonyokról és egymáshoz közel üljetek körbe, hogy mindenki jól láthassa a játékot!
A játék kezdete előtt ismerkedjétek meg alaposan a kulcsokkal és a Chrono dekóderrel!

A JÁTÉK CÉLJA

Minden egyes játék három részből áll és minden részben meg kell fejtenetek egy olyan kódot, amihez 4 kulcs tartozik. Ha megfejtettetek egy kódot, akkor a kódnak megfelelő kulcsokat helyezétek bele a Chrono dekóderbe! Ahhoz, hogy megnyerjétek a játékot, mindhárom kódot 60 percen belül kell megfejtenetek!

A JÁTÉK MENETE

Soha ne nyissátok ki a borítékokat vagy az egyéb lezárt játékelemeket addig, amíg erre kifejezett utasítást nem kaptok vagy meg nem fejtettétek az előző részhez tartozó kódot!
Először is egyikőtök fogja meg a kiválasztott játék első részének borítékját és jól érthetően, hangosan olvassa fel a hátulján lévő, a játékot bevezető kerettörténetet! Ezt követően nyissátok ki a borítékot és ellenőrizzétek le, hogy tartalmaz-e minden olyan elemet, ami a boríték zárószalagja alatt fel van sorolva! Ha megvan minden, akkor szedjétek ki a keretből az egyes részeket, kapcsoljátok be a Chrono dekódert az alján lévő gombbal (60 MIN), majd nyomjátok meg a START gombot! Ekkor pontosan 60 percről elkezdődik a visszaszámlálás és ezzel együtt a játék is.
Ha szeretnétek, hogy játék közben szóljon a tematikus háttérzene, akkor a START gomb megnyomásával egyidőben nyomjátok meg a „play” gombot az apban is!
Minden játékos vizsgálja meg alaposan, az apró részletekre is odafigyelve, a rendelkezésre álló anyagok elejét és hátulját is! Csapatként, dolgozzatok össze, keressetek nyomokat, a kódokra való utalásokat, oldjátok meg a feladványokat és rakjátok össze az így összegyűjtött információkat, akár egy kirakóst! Ha rájöttetek, hogy mi lehet az első kód, akkor válasszátok ki a megfelelő kulcsokat, majd helyezétek bele azokat a Chrono dekóderbe! Hogy helyes-e a kód, az a kulcsok behelyezése után hallható hangból egyértelműen kiderül. Ha helyes volt, akkor máris mehetek tovább és kibonthatjátok a következő részhez tartozó borítékot!



CHRONO DEKÓDER

ER

A játékok során többször is találkozhattok az „ER” felirattal. Ez minden esetben egy nagyon fontos információ, hiszen az „ER” felirat mindig arra utal, hogy az adott feladatot a **Chrono dekóder** két végén, található titkosító kulcsok egyikével kell **dekódolnotok**. Játékonként eltérő, hogy ezek közül melyikre lesz szükségetek, de minden egyes kaland során csak az egyik fajtát kell használnotok a feladatok megoldásához.

A Chrono dekódert mindig csak akkor használjátok, ha a feladatban feltűnik az „ER” felirat!

A játék kezdete előtt érdemes egy kicsit tanulmányozni ezeket a titkosító kulcsokat, mert ezzel is időt spórolhattok meg.



A KÓD BEVITELE

Ha úgy gondoljátok, hogy megfejtettétek a kódot, akkor balról jobbra haladva helyezzétek bele a megfelelő kulcsokat a Chrono dekóderbe! Ha a bevitt kód **helytelen**, akkor egy „hibás kód” hangjelzést fogtok hallani és a hátralévő időtökből **1 perc levonásra kerül**. Ilyenkor próbáljátok meg rájönni arra, hogy hol hibázhattatok és próbálkozzatok újra a helyes kód megadásával, mert amíg nem fejtitek meg a helyes kódot, addig nem folytatható a játékot.

Ha a bevitt kód **helyes**, akkor egy „jóváhagyó” hangjelzést fogtok hallani, az óra számol tovább visszafelé, ti pedig folytathjátok a játékot a következő résszel.

A kód bevétele után mindig vegyétek ki a kulcsokat a Chrono dekóderből!

Ha az első és második kód után a harmadikat is megfejtitek, akkor a kulcsok behelyezése után „győzelmi” zenét fogtok hallani és az órán a visszazámlálás leáll.

A KULCSOK

FONTOS INFORMÁCIÓK!

A játék 16 db kulcsot tartalmaz. A kulcsoknak 4 fajtája van. Ezek közül annak a két fajtának, amelyiken kör, illetve négyzet alakú lyuk van, mindkét oldala egyforma, a másik két fajtának, amelyiken rombusz vagy háromszög alakú lyuk van, különböző a két oldala. A kulcsokon található számok, pontok, nyilak, formák stb. bármelyike képezheti a kód részét. A játék kezdete előtt alaposan vizsgáljátok meg a kulcsokat, mert ez a későbbiekben még jól jöhet!



A TIPPKÁRTYÁK

Minden kalandhoz 8 db tippkártya tartozik. A játék során a Chrono dekóder meghatározott időközönként egy pittyegő hangot ad ki, ami azt jelzi, hogy megnézhetitek a soron következő tippkártyát. Természetesen dönthettek úgy is, hogy nem használjátok fel ezt a segítséget, de akkor nehezebb a játék.

A tippkártyákat úgy tudjátok elolvasni, ha beleteszitek a tippkártya dekóderbe.

A tippket mindig **figyelmesen** olvassátok **végig!** Ha nincs szükségetek tippre, akkor valószínűleg jó nyomon vagytok, ha viszont elakadtatok, akkor használjátok bátran a tippkártyákat!



1. A **sorszám**ok azt mutatják meg, hogy milyen sorrendben lehet felhasználni a tippkártyákat.
2. Ez azt mutatja meg, hogy a játékon belül melyik részhez vagy **szinthez** tartozik az adott tippkártya.
3. Vannak olyan tippkártyák, amik nem csak egy-egy tippet tartalmaznak, hanem az előző rész vagy szint **megfejtését** is. A megfejtést csak és kizárólag akkor olvassátok el, ha végkép elakadtatok! A megfejtésnél mindig a helyes kódhoz tartozó kulcsokon lévő számokat adtuk meg, hogy könnyebb legyen beazonosítani őket.
4. Az **idő** azt mutatja, hogy a visszaszámlálás során mikor nézhetitek meg az adott tippkártyát. A kártyán szereplő időpont előtt tilos megnézni a tippet!

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy-egy kaland során 60 percen belül sikerül mind a három kódot helyesen bevennetek a Chrono dekóderbe, akkor egy „győzelmi” zenét fogtok hallani, ami azt jelenti, hogy megnyertétek a játékot. Készítsetek magatokról gyorsan egy győzelmi fotót úgy, hogy a képen a hátralévő idő is jól látszódjon, és az app segítségével töltsétek fel valamelyik közösségi oldalra!

Ha esetleg nem sikerül 60 percen belül megtalálnotok az összes helyes kódot, akkor egy „vesztes” hangjelzést fogtok hallani. Ez azonban nem azt jelenti, hogy nem próbálkozhattok tovább. A „vesztes” hangjelzés után a Chrono dekóder továbbra is ugyanúgy működik, épp csak az idő innentől kezdve már előre halad és a játék végén még akkor sem lesz hallható a „győzelmi” zene, ha végül sikerül bevinni mind a három kódot helyesen. A játék végén ne felejtsetek el kikapcsolni a Chrono dekódert!

Ha nem jártok sikerrel vagy egyszerűen csak kíváncsiak vagytok arra, hogy mit hagytatok ki, akkor látogassatok el a www.escaperoomthegame.com oldalra és olvassátok el az adott kaland végigjátszását!

A játék egyes elemeit a feladat megoldása érdekében lehet, hogy össze kell hajtogatni vagy épp írni kell rájuk. Ezeket a játékelemeket egy nyomtató ikonnal jelöltük meg és bármikor kinyomtathatók újra a játék honlapjáról.



FONTOS TIPPEK

Elképzelhető, hogy a játék során néha csalódottságot, frusztrációt fogtok érezni, de ez hozzátartozik a szabadulós játékokhoz.

Ilyenkor közösen menjeteek végig még egyszer a lépéseken, hátha együtt felfedezitek, hogy hol nem vettetek észre valamit vagy hol vétettetek logikai hibát!

KOMMUNIKÁLJATOK! Maradjatok pozitívak és folyamatosan osszátok meg az információkat egymással! Jegyzeteljeteek minél többet és gondolkodjateek hangosan, mert ezek segíthetnek a rejtett összefüggéseek megtalálásában! Ha kell, újra és újra foglaljateek össze, hogy mit tudtok!

OLVASSATOK! Bár a borítékok hátulján lévő szövegekben nincs nyomravezető jel, mégis nagyon fontosak a játék megértéséhez, ezért ezeket mindig figyelmesen olvassateek el! Fontos, hogy ne csak olvassateek, de értelmezzeteek is az olvasottakat!

FIGYELJETEK! Nézzeteek át újból és újból az anyagokat, vizsgáljateek meg őket előlről, hátulról. Soha ne hagyjateek ki egyetlen részletet sem, hiszen bármelyik információ kulcsfontosságú lehet! Hasonlítsateek össze a jegyzeteiteket! Figyeljeteek arra, hogy véletlenül se maradjon semmi a borítékban és ellenőrizzeteek le, hogy a kulcsokat a megfelelő módon és a megfelelő sorrendben helyezeteek bele a Chrono dekóderbe!

SPÓROLJATEK AZ IDŐVEL! A játék kezdete előtt olvassateek el hangosan a játékszabályt, ismerkedjeteek meg a kulcsokkal és a Chrono dekóderrel, valamint az ezen lévő titkosító kulcsokkal! Osszateek fel egymás között a feladatokat, mert ezzel is időt nyerheteteek!

A feladványok megoldásához nincs szükség lexikális tudásra! Bárki megfejtethi őket. A játék során nyugodtan használhateek elemlámpát, számológépet stb. (akár az okostelefonotokét is).

**A LÉNYEG: SOHA NE ADJÁTEK FEL!
A MEGOLDÁSOK SZÓ SZERINT AZ ORRTOK ELŐTT VANNAK!**



BIZTONSÁGI ELŐÍRÁSOK

FIGYELMEZTETÉSEK

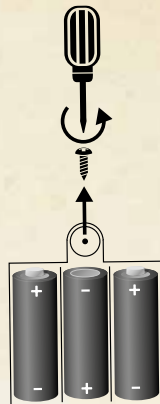
- Soha ne tedd vízbe a Chrono dekódert!
- Ne szereld szét a Chrono dekódert!
- Ne tedd a Chrono dekódert és az elemeket víz vagy elektromos áram közelébe, illetve ne tedd ki különböző hőhatásoknak!

HASZNÁLAT ÉS KARBANTARTÁS

- Ha már nem játszol vele, akkor mindig kapcsold ki a Chrono dekódert!
- Ha előreláthatólag hosszabb ideig nem használod a Chrono dekódert, akkor vedd ki belőle az elemeket!
- A Chrono dekóder tisztításához használj egy tiszta, nedves kendőt, ezzel töröld át óvatosan!

ELEMEK

- Az elemek nem tartozékai a játéknak!
- Kizárólag a megadott típusú elemeket (3 x 1,5V AA (LR6) használd!
- Ne használj különböző márkájú, valamint új és használt elemeket együtt!
- Az elemeket mindig úgy helyezd be, hogy a pólusok a megfelelő irányba legyenek!
- Az elemek behelyezését és cseréjét mindig felnőtt végezze el!
- Az újratölthető elemeket feltöltés előtt mindig vedd ki a játékból!
- Újratölthető elemeket kizárólag felnőtt felügyelete mellett szabad feltölteni!
- A nem újratölthető elemeket feltölteni tilos!
- Ügyelj arra, hogy az elemek pólusai ne zárjanak rövidre!
- A lemerült elemeket mindig távolítsd el a Chrono dekóderből!
- Tilos a lemerült elemeket a háztartási szemét közé dobni! Vidd el azokat egy gyűjtőhelyre vagy egy veszélyes hulladéktárolóba!



Kérjük, őrizd meg ezt a biztonsági útmutatót, mert a rajta lévő információkra a későbbiekben még szükséged lehet!

TM & © 2018 CPII. Minden jog fenntartva.

Játékötlet és design: Team Identity Games
Közreműködött: Sjaak Griffioen



©2019, Identity Games International BV,
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | The Netherlands
www.identitygames.nl



Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstr. 1.
90765 Fürth - Germany
www.simbatoy.de

Ezt a játékot lelkiismeretesen és gondosan készítettük el, mindent megtettünk azért, hogy különleges játékelményben legyen részetek!
Ennek ellenére előfordulhatnak hibák - senki sem tökéletes!
Ha valamilyen hibát találsz, kérjük, jelezd nekünk a simba@simba.hu email címen!

A szín és a kiserelés változtatásának jogát fenntartjuk!
Kérjük, őrizze meg címünket!

Magyarországon forgalmazza:
SIMBA TOYS Hungária Kereskedelmi Kft.
2051 Biatorbágy, Vendel park, Budai út 4.
simba@simba.hu

www.noris-spiele.de

3 x 1,5V LR6

Az elemek nem tartozékai a játéknak!