

ESCAPE ROOM™

THE GAME

4 LEBILINCSELŐ
SZABADULÓS JÁTÉK

Játékszabály

**SZÖKÉS
BÖRTÖNBŐL**

VÍRUS

**60
PERCED
VAN**

**AZ
ATOM-
BOMBA**

**AZ
AZTÉK
TEMPLOM**

ELŐSZÓ

Üdvözl az **ESCAPE ROOM THE GAME** szabadulós játék! A világszerte népszerű szabadulósobákhoz hasonlóan, ebben a játékban is „be vagytok zárva” és ahhoz, hogy kijussatok, megmeneküljete, különböző logikai feladatokat, trükkös rejtvényeket kell megoldanotok vagy épp a jó megfigyelőképességeket kell próbára tennetek. Szökés a börtönből, egy halálos vírus megállítása, egy atombomba megtalálása és hatástalanítása vagy épp a világ legnagyobb gyémántjának megszerzése; különböző izgalmas kalandok, különböző feladatok, de a cél minden esetben ugyanaz: 60 perc alatt rá kell jönnötök a helyes kódokra ahhoz, hogy megmeneküljete!

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.

**Négy lebilincselően izgalmas kaland vár most rátok.
Készen álltok a kihívásra?**



APP ÉS WEBOLDAL

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

A www.escaperoomthegame.com honlapon számtalan hasznos információt találhattok: gyakran ismételt kérdések (FAQ), a játék szabályaira vonatkozó videók valamint kinyomtatható játékelemek (ezeket a játékban egy nyomtató ikonnal jelöltük meg). 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 megfejtsétek a kódokat.

Tartalom:

- Chrono dekóder
- 16 db kulcs
- játékonként 8 db tippkártya
- tippkártya dekóder
- 4 db izgalmas játék:
 1. Szökés a börtönből ★★☆☆☆
 2. Vírus ★★★☆☆
 3. Az atombomba ★★☆☆☆
 4. Az azték templom ★★★★★

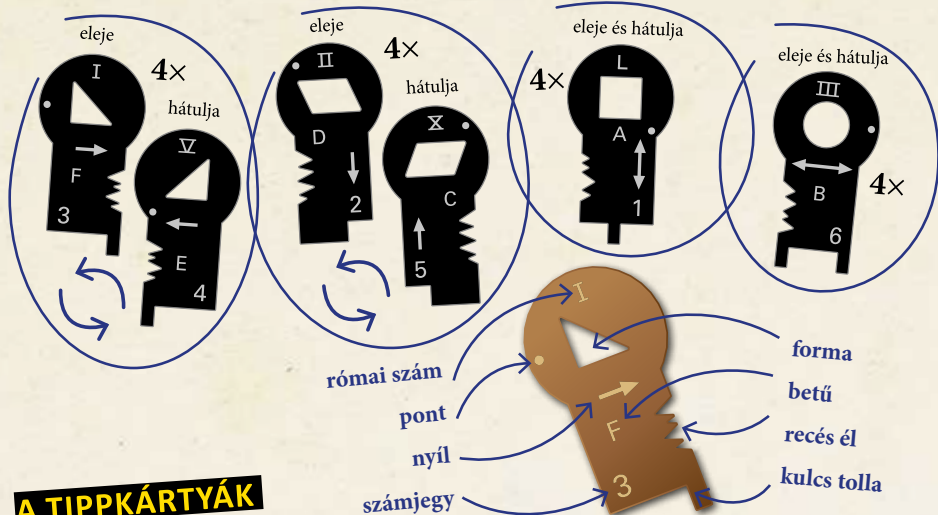


Ezt a játékot lelkiismeretesen és gondosan készítettük el, mindent megtettünk azért, hogy különleges játékményben legyen részetek! Ennek ellenére előfordulhatnak hibák - senki sem tökéletes! Ha valamilyen hibát találtok, kérjük, jelezzétek azt nekünk a simba@simba.hu email címen!

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, de egy kódon belül mindig csak egyféle jelölés szerepelhet; vagy csak a számok, vagy csak a pontok, vagy csak a betűk stb. 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 így nehezebb a játék.

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

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



1. A **sorszámok** azt mutatják meg, hogy milyen sorrendben lehet felhasználni a tippkártyákat.
2. Ez azt mutatja meg, hogy a játékon belül melyik **rész**hez tartozik az adott tippkártya.
3. Azok a tippkártyák, amiken a **megfejtés** felirat szerepel, nem csak egy-egy tippet tartalmaznak, hanem a helyes kódot is. Döntsétek el közösen, hogy fel kívánjátok-e használni most vagy akár később!
4. Az **idő** azt mutatja, hogy a visszazámlálás során mikor nézhetitek meg az adott tippkártyát. A kártyán szereplő időpont előtt tilos megnézni a tippet!

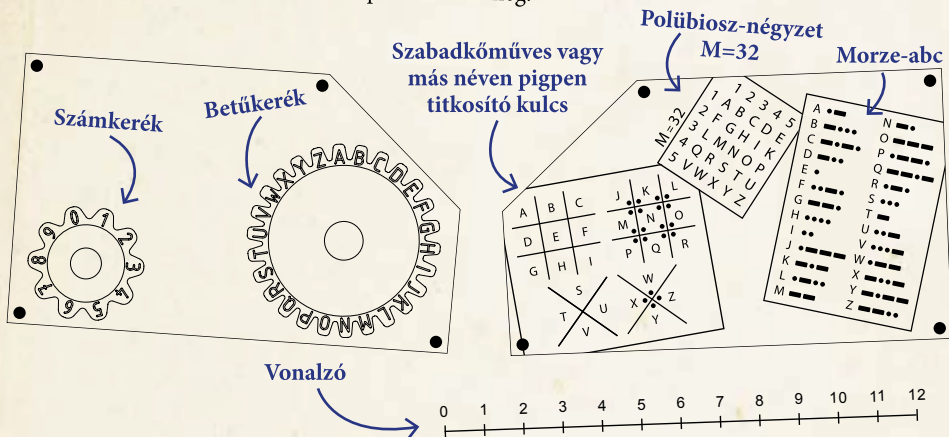


A CHRONO DEKÓDER

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** vagy a tetején található információkat kell használnotok. 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 feladathoz oda van írva az „ER”! A játék kezdete előtt érdemes egy kicsit tanulmányozni ezeket a titkosító kulcsokat, információkat, mert ezzel is időt spórolhattok meg.



A kód bevitele

Ha úgy gondoljátok, hogy megfejtettétek a kódot, akkor balról jobbra haladva helyezétek 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 folytathatjátok a játékot.

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

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

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 (R6) ceruzaelemet a Chrono dekóderbe, majd helyezétek elérhető közelségbe a 16 db kulcsot! (A kiszérés 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. Szökés a börtönből, 2. Vírus, 3. Az atombomba, 4. Az azték templom.

Legyen a kezetek ügyében papír és ceruza (esetleg, ha van, akkor nagyító), gondoskodjatok a megfelelő fényviszonyokról és egymáshoz közel üljétek 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 megfejtettétek egy kódot, akkor a kódnak megfelelő kulcsokat helyezétek bele a Chrono dekóderbe! Ahhoz, hogy megnyerjétek a játékot és kiszabaduljatok, vagy épp megmeneküljétek, 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 valamelyikőtök 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 ellenőriztétek 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 (ON), 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 is az appban!

Most 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 mehettek tovább és kibonthatjátok a következő részhez tartozó borítékot!

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

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy-egy kaland során 60 percen belül sikerül mind a három kódot helyesen bevinnetek a Chrono dekóderbe, akkor egy „győzelmi” zenét fogtok hallani, ami azt jelenti, hogy megnyertétek a játékot. Gratulálunk, ezzel csatlakoztatok az emberek azon $\pm 75\%$ -ához, akik sikeresen megoldották a feladatokat, rejtvényeket!

Készítetek 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 inntől 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.

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!



Ha a játékot mások is szeretnék lejátszani, akkor a honlapon található nyomtató ikon segítségével lecserélhetitek a már felhasznált játékelemeket, amiket nyomtatás után tegyetek bele a megfelelő borítékokba!

FONTOS TIPPEK

- 1. tipp:** Kommunikáljatok és folyamatosan osszátok meg az információkat egymással! Ne felejtsetek, az idő ketyeg!
- 2. tipp:** Bár a különböző nyomok megtalálásához semmit nem kell összetörnötök, de a játék egyes részeit lehet, hogy össze kell hajtogatni vagy épp írni kell rájuk. Ezeket a játékelemeket egy nyomtató ikonnal jelöltük meg.
- 3. tipp:** Jegyzeteltek minél többet, mert ez segíthet a rejtett összefüggések meglátásában!
- 4. tipp:** A feladványok megoldásához nincs szükség lexikális tudásra! Bárki megfejtheti őket.
- 5. tipp:** A játék során nyugodtan használhattok elemlámpát, számológépet stb., ezt a szabályok nem tiltják.
- 6. tipp:** A játék előtt olvassátok el hangosan a játékszabályt és a játék során végig tartsátok a kezetek ügyében, hátha valamilyen kérdés merül fel menet közben!
- 7. tipp:** Elképzelhető, hogy a játék során néha csalódottságot, frusztrációt fogtok érezni, de ez hozzátartozik a szabadulós játékokhoz. Ilyenkor menjetek végig még egyszer a lépéseken közösen, hátha együtt felfedezitek, hogy hol nem vettetek észre valamit vagy hol vétettetek logikai hibát! Nézzétek át újból az anyagokat, vizsgáljátok meg őket előlről, hátulról és hasonlítsátok össze a jegyzeteiteket is!
A lényeg: soha ne adjátok fel! A megoldások szó szerint a orrotok előtt vannak!

FONTOS: OLVASS, NYOMOZZ, KOMMUNIKÁLJ ÉS JÁTSSZ CSAPATBAN!



3x 1.5V R6
Az elemek nem tartozéka a játéknak!



A Simba Toys Kft. fenntartja a jogot, hogy a 0036 332 168-as telefonszámot bármikor, figyelmeztetés nélkül megszüntesse!

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



© 2016, Identity Games International BV
Westersingel 108
NL-3015 LD Rotterdam
www.identitygames.com

Játékötlet és design: Team Identity Games



NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1 - D-90765 Fürth

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

www.noris-spiele.de