

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo delle 6 missioni di *Escape Your House* è fuggire da casa vostra entro 15 minuti!

PREPARAZIONE

Non giocherete *Escape Your House* intorno al tavolo, ma nelle varie stanze della vostra casa o in qualsiasi altro luogo, come un alloggio vacanziero, un ufficio, una scuola,.... I passi 1 e 2 della preparazione dovranno essere svolti una volta sola per ambiente di gioco. I passi 3, 4 e 5 dovranno invece essere eseguiti prima di ogni missione.

1 Scegliete una via di fuga

Scegliete da quale porta volete fuggire. In genere è la porta d'ingresso, ma potreste scegliere anche quella sul retro.

2 Numerate le aree del vostro ambiente di gioco

- Un'area può essere un'intera stanza (o un corridoio o un bagno), oppure
- una parte di una stanza, come le aree 2 e 3 nella mappa di esempio.

Disposizione delle Aree:

Stabilite le 10 aree che utilizzerete per il gioco e compilate la tabella sulla carta Disposizione delle Aree. Usate una nuova colonna per ogni nuovo ambiente in cui giocherete.

DISPOSIZIONE DELLE AREE							
AREA 1	Area Corridoio						
AREA 2	Sala da Pranzo						
AREA 3	Soggiorno						
AREA 4	Cucina						
AREA 5	Stanza di letto						
AREA 6	Stanza di letto						
AREA 7	Stanza di letto						
AREA 8	Stanza di letto						
AREA 9	Stanza di letto						
AREA 10	Stanza di letto						

Nella scelta delle aree tenete presente che:

Area 1: deve confinare sempre con la via di fuga.

Area da 1 a 4: saranno accessibili fin dall'inizio del gioco. Scegliete aree collegate tra loro e con la via di fuga (esempio: 1. Ingresso, 2. Sala da Pranzo, 3. Soggiorno, 4. Cucina).



Area da 5 a 9: ciascuna di queste avrà un Cartellino per Porta e vi potrete accedere solo dopo aver trovato la Chiave Magnetica corretta. Queste aree devono essere accessibili tramite le aree 1, 2, 3 o 4 o tramite qualsiasi area non utilizzata per il gioco (ad esempio un corridoio).

Disposizione Scorretta



Disposizione Corretta



Area 10: conterrà sempre solo la Chiave. Potrebbe essere un semplice armadio chiuso.

3 Scegliete una missione

Giocate le missioni in ordine da 1 a 6.

4 Preparate le aree

Prendete la carta Missione della missione che state per giocare e controllate la tabella. Posizionate le carte Rompicapo e Risposta indicate in ciascuna area, appendete i Cartellini per Porta e posizionate il Lucchetto e la Chiave nelle aree indicate.



A: Posizionate le carte Rompicapo e Risposta

- Posizionate le carte Rompicapo (carte grandi) ben visibili nella stanza, preferibilmente in posizione elevata, come su un tavolo, un divano o un letto, ma potete metterle anche sul pavimento. Se ci sono più carte Rompicapo nella stessa area, posizionatele negli angoli o almeno a mezzo metro di distanza le une dalle altre.
- Posizionate le carte Risposta (carte piccole) in una fila ordinata sotto le relative carte Rompicapo:

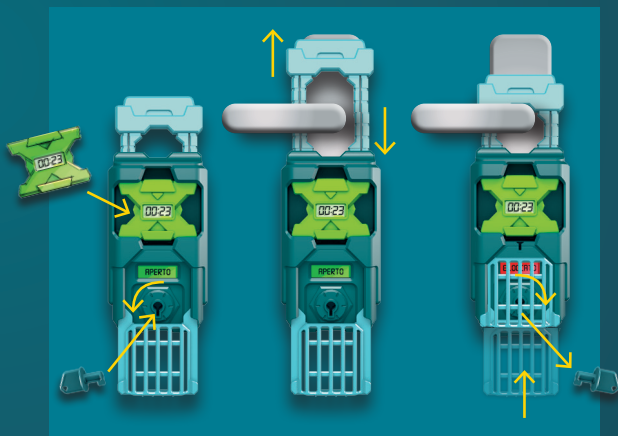
B: Appendete i Cartellini per Porta (la prima volta che giocate piegateli come da istruzioni sul retro)

- Se l'area è un'intera stanza, appendete il Cartellino per Porta alla maniglia esterna della porta.
- Se l'area è una parte di una stanza, posizionate il Cartellino per Porta sulla carta Rompicapo o, in caso di più carte Rompicapo, tra di esse.

SUGGERIMENTO: potete usare una sedia per bloccare un'area e mettere il Cartellino per Porta sulla sedia.

C: Posizionate il Lucchetto

- Inserite il Timer all'interno del Lucchetto, estraete la griglia, inserite la Chiave nella serratura e ruotatela di 90 gradi in senso antiorario per aprire la serratura.
- Fate scorrere la barra superiore in alto, appendete il Lucchetto alla maniglia interna della porta della via di fuga e spingete la barra in basso fino in fondo per bloccare il Lucchetto.
- Chiudete la serratura, rimuovete la Chiave dal buco della serratura e richiudete la griglia.



D: Posizionate la Chiave

Posizionate la Chiave nell'area 10 in un punto facilmente accessibile.

E: Prendete il Timer

Rimuovete il Timer dal Lucchetto e consegnatelo al giocatore più giovane che terrà il tempo per tutto il gruppo.



SUGGERIMENTO: fate attraversare a 3 giocatori le aree nell'ordine dei numeri assegnati. 1 giocatore posiziona le carte Rompicapo, 1 giocatore posiziona le relative carte Risposta sotto le carte Rompicapo e 1 giocatore appende i Cartellini per Porta. Un quarto giocatore potrebbe posizionare il Lucchetto e la Chiave. Controllate le reciproche attività per assicurarvi che tutto sia al posto giusto.

IL GIOCO

Inizio del Gioco

Radunatevi tutti vicino alla via di fuga chiusa a chiave. Uno dei giocatori legge la storia introduttiva sulla carta Missione.

Il giocatore più giovane accende il Timer, spostando l'interruttore ON/OFF sul retro in posizione "ON", e avvia il Timer premendo il pulsante sul fronte.

La partita è iniziata!

A partire da ora avete 15 minuti per risolvere tutti i Rompicapi, sbloccare tutte le aree e, infine, trovare la Chiave per aprire il Lucchetto e fuggire.

Flusso di Gioco

1 Trovate tutte le carte Rompicapo di un solo colore

Per risolvere un Rompicapo, avrete bisogno di tutte le carte Rompicapo dello stesso colore (sul fronte). Quando entrate in un'area, potete rivelare le carte Rompicapo in quest'area e guardarle. Nell'angolo in alto a sinistra, le carte riportano una piccola icona che indica quante carte ci sono per quel colore e di quale carta numerata si tratta.

La carta nell'esempio a lato è, perciò, la terza delle 4 carte che vi serviranno per risolvere il Rompicapo rosso.



Se non riuscite a trovare tutte le carte Rompicapo di un colore, è molto probabile che altre carte di quel colore siano in aree ancora bloccate da un Cartellino per Porta. In tal caso, accantonate per il momento il Rompicapo in questione e cercatene uno le cui carte siano già disponibili.

2 Risolvete il Rompicapo per trovare una Chiave Magnetica

Ci sono due tipi di Rompicapo:

DOMANDE:

La prima carta contiene una domanda; le restanti carte contengono le informazioni richieste. Quando conoscete la risposta a questa domanda, girate la relativa carta Risposta sotto la carta Rompicapo.

- Se la risposta è giusta, troverete una Chiave Magnetica. Prendetela!
- Se la risposta è sbagliata, troverete una carta Trappola. Conservate questa carta (in tasca) e riprovate a rispondere alla domanda. A fine partita, ogni carta Trappola rappresenterà punti negativi.



COMPITI:

Questa carta descrive un compito da svolgere. Eseguite il compito finché non avrete successo ricominciando da capo se sbagliate. Una volta completato il compito, potete prendere la Chiave Magnetica sotto la carta Rompicapo.

Potreste aver bisogno di un materiale, come per esempio la carta igienica, che si trova in un'area ancora bloccata. In tal caso, entrate nell'area rapidamente per prendere ciò che vi serve senza guardare le carte Rompicapo e richiudete di nuovo la porta dietro di voi.

3 Usate la Chiave Magnetica per sbloccare una nuova area

Inserite la Chiave Magnetica recuperata nel Cartellino per Porta dello stesso colore per sbloccare il Cartellino e per accedere all'area associata. Ora avrete accesso a nuove carte Rompicapo e carte Risposta.

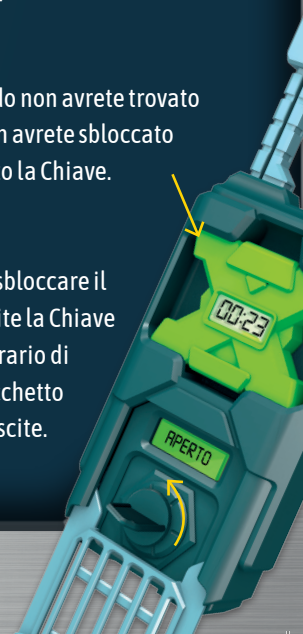


4 Continuate così

Ripetete i passi 1, 2 e 3 fino a quando non avrete trovato tutte e 6 le Tessere Magnetiche, non avrete sbloccato tutti i Cartellini per Porta e ritrovato la Chiave.

5 Sbloccate il Lucchetto

Inserite il Timer nel Lucchetto per sbloccare il buco della serratura. Quindi, inserite la Chiave nel buco e ruotatela in senso antiorario di 90 gradi. Il Timer si fermerà e il Lucchetto verrà sbloccato. Aprite la porta e uscite. La missione è riuscita!



Regole

Ci sono alcune regole importanti da osservare in partita:

- Le carte Rompicapo non devono mai essere portate fuori dall'area in cui si trovano.
- Le carte Rompicapo possono essere guardate solo nell'area in cui si trovano. Un giocatore non può quindi mostrare una carta a un giocatore che si trovi in un'altra area.
- Un Rompicapo può essere risolto solo quando sono state trovate tutte le carte del colore di quel Rompicapo.
- Il Lucchetto può essere aperto solo quando tutti i Cartellini per Porta sono stati sbloccati.
- Non è consentito prendere appunti in alcun modo.
- È possibile accedere a un'area con un Cartellino per Porta solo quando quel Cartellino è stato sbloccato. Solo allora le carte Rompicapo in quell'area potranno essere esaminate e risolte.
- Solo le carte che riportano il simbolo di stampa nell'angolo in alto a destra possono essere tagliate, strappate, scritte, bagnate... in quanto sostituibili.



Potete camminare liberamente nelle aree che non sono bloccate da un Cartellino per Porta e guardare tutte le carte Rompicapo ivi contenute. Le informazioni su di

esse possono essere condivise con gli altri giocatori, parlando/gridando gli uni agli altri, camminando da un'area all'altra, senza però spostare le carte Rompicapo da dove sono.

Mettete in ordine

Dopo aver completato il gioco, assicuratevi di mettere via tutte le carte Rompicapo e le carte Risposta usate. Controllate sulla tabella della carta Missione quante carte di entrambi i tipi sono state usate per assicurarvi di averle trovate tutte. Rimettete le carte Risposta nell'ordine corretto nel relativo mazzo. Se decidete di affrontare subito un'altra missione, potete lasciare i Cartellini per Porta e il Lucchetto al loro posto.

Punteggio

Siete riusciti a fuggire? Allora avete completato con successo la missione! Se siete riusciti a farlo entro il tempo concesso, allora lo avete fatto brillantemente!

Se desiderate quantificare esattamente il vostro risultato o confrontarlo con quello di altre squadre, calcolate il vostro punteggio usando la tabella sulla Carta Punteggio.

Giocatore	1	2	3	4	5
DATE RISPOSTE:					
CRONOLOGIA:					
QUANTO TEMPO RIMANDE:					
AVETE PERSO CARTE TRAPPOLA:					

Esempio

La squadra di Cranio, formata da 5 giocatori, è riuscita a fuggire quando il Timer segnava 2:43. Ha preso 3 carte Trappola. Ottiene **+3 punti** per la fuga di 5 giocatori, **+6 punti** per la fuga entro il tempo concesso, **+5 punti** per il tempo avanzato (1 punto ogni mezzo minuto) e **-2 x 3 = -6 punti** per le 3 carte Trappola prese. Il punteggio finale sarà quindi: **+3 +6 +5 -6 = 8 punti**.

PASSARE IL GIOCO

Se volete passare il gioco a qualcun altro dopo averlo completato, dovete ricreare le serie complete di carte per le Missioni 1, 3, 4 e 6, utilizzando le 4 carte di riserva dal fondo del mazzo delle carte Rompicapo. Se il gioco viene giocato di nuovo, è possibile stampare nuove carte di riserva e carte Punteggio e Disposizione delle Aree dal sito: escaperoomthegame.com/it-it/spy-team



MISURE DI SICUREZZA

AVVERTENZE

- Non immergere il Timer in acqua.
- Non smontare il Timer.
- Non posizionare il Timer e le batterie in prossimità di acqua, elettricità, fonti di calore e/o di freddo.
- Smaltire immediatamente le batterie usate.
- Tenere le batterie nuove e usate fuori dalla portata dei bambini e degli animali.
- Nel caso in cui delle batterie siano state ingerite o siano penetrate nel corpo in modo diverso, rivolgersi immediatamente a un medico.

CURA E MANUTENZIONE

- Spegnerne il Timer quando non è in uso.
- Rimuovere le batterie se il Timer non verrà utilizzato per

un lungo periodo di tempo.

- Pulire il Timer strofinandolo delicatamente con un panno pulito e umido.

SOSTITUZIONE DELLE BATTERIE (DEVE ESSERE ESEGUITA DA UN ADULTO)

- Usare un cacciavite per rimuovere la vite e il coperchio del vano batteria.
- Inserire due (2) batterie alcaline AG13 (LR44) da 1,5 V, non incluse, assicurandosi che la polarità sia corretta, come indicato all'interno del vano batterie.
- Riposizionare il coperchio del vano e serrare la vite.

INFORMAZIONI SULLE BATTERIE

- Le 2 batterie LR44 da 1,5 V non sono incluse.
- Usare 2 batterie alcaline a bottone nuove AG13 (LR44) da 1,5 V.

- Non mischiare tipi diversi di batterie o batterie vecchie e nuove.
- Le batterie devono essere inserite con la corretta polarità.
- Le batterie devono essere installate o sostituite solo da un adulto.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse da un adulto prima di essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Non tentare di ricaricare batterie non ricaricabili.
- I terminali di alimentazione non devono essere cortocircuitati.
- Rimuovere le batterie scariche dal Timer.
- Smaltire le batterie scariche come rifiuti chimici domestici.

Si prega di conservare questo regolamento, contiene informazioni utili.



Idea e design: Team Identity Games

©2021, Identity Games International BV
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | Paesi Bassi
www.identitygames.com



Distributore esclusivo per l'Italia: Cranio Creations Srl.
Via Ettore Romagnoli 1 | 20146 Milano (MI) | Italia
www.craniocreations.it

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto
Traduzione: Stefania Niccolini
Adattamento Grafico: Arianna Santini

Prodotto in Cina