

# A ThinkFun küldetése: Pörgezd fel az agyad!

A ThinkFun® olyan lebilincselően szórakoztató játékok piacvezető gyártója, amelyek megoldoztatják és csiszolják az elméd. Nemcsak a gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Az innovatív ThinkFun játékok és mobil applikációk gondolkodásra készítetnek, miközben folyamatosan mosolyt csalnak az arcodra.



[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



OCCMAR1520221

## A szerzőkről

Nicholas Cravotta és Rebecca Bleau már több mint 20 éve dolgozik együtt játékefejlesztőként, Rebecca emellett díjnyertes képzőművész. A játékaikról és fejtoróikról itt tudhatsz meg többet:

[BlueMatterGames.com](http://BlueMatterGames.com)

Ravensburger North America Inc., PO Box 22868, Seattle WA 98122, USA

© 2016 Ravensburger North America Inc. All rights reserved. MADE IN CHINA. #7352-HU2, IN02.

STOP

**NE NYÍSD KI EGYSIK  
BORÍTÉKOT SEM!**

Olvasd el az **ELŐFÉJJEZETT**  
mielőtt a vendégeid megérkeznek!

STOP

# ESCAPE THE ROOM

A SZANATÓRIUM REJTÉLYE

Játékszabály



START

OLVASD EL AZ ELSŐ FEJJEZETET,  
MIELŐTT A VENDÉGEID MEGÉRKEZNEKI!  
NE NYISD KI EGYIK BORÍTÉKOT SEMI!

START

## – ELSŐ FEJJEZET: Az esemény megszervezése –

### Mik azok a „szabadulószoza-játékok”?

A szabadulószoza-játékok kezdetben digitális kalandok voltak, majd hamar valós, élő szereplős eseményekké nőttek ki magukat világszerte. A játékosok mindkét változatban egy bezárt szobában találják magukat, ahonnan nyomok és rejtett tárgyak felkutatása révén szabadulhatnak ki. A ThinkFun szabadulószoza-játékaiban megkapod az élménnyel járó valamennyi izgalmat és szórakozást, természetesen anélkül, hogy bárkit is be kellene zárnod. A játékot úgy terveztük meg, hogy a házigazda is részt vehessen benne. Nincs szükség különösebb előkészületekre sem, csak hívj meg pár vendéget, akik veled együtt készen állnak a feladványok megoldására és a rejteley felderítésére.

### Légy üdvözlövel!

Kedves Házigazda, isten hozott ebben az új, 3–8 fős csoportoknak szóló interaktív rejteleyben! Te és a vendégeid ez alkalommal egy szövevényes történet szereplőinek bőrébe bújtok, akik agyafúrt feladványok megoldása révén igyekeznek felátni Dr. Gravely szanatóriumának sötét titkát.

Az esemény házigazdájaként a te feladatod lesz meghívni a barátaidat, felkészülni az eseményre, és a történet háttérét is te ismereted a résztvevőkkel. A bevezetés után csatlakozz barátaidhoz, hogy együtt tájrátok fel a történetet; vegyél részt a rejteley megoldásában és a szabadulásban.



### A doboz tartalma

#### 1) Játékszabály

#### 2) 1. jelenetkártya: Megérkezés

#### 3) 4 lezárt boríték – a következő megnevezésekkel:

Az asztal, A széf, Az alkóv, A laboratórium ajtaja

#### 4) Rejteleyes titkos tárgyak (a 4 lezárt borítékban)

#### 5) Megoldótárcsa (Solution Wheel)

• 2 •

### Az esemény előkészületei

Házigazdaként az alábbi feladatraid lesznek az esemény előkészületei során:

- 1) **NE NYISD KI EGYIK BORÍTÉKOT SEMI!**  
A borítékokat majd a játék során nyitjátok ki. Egyelőre hagyd őket a dobozban!
- 2) **NE OLVASD EL AZ ELSŐ JELENETKÁRTYÁT!** Hagyd a kártyát a dobozban, így véletlenül sem tudsz beleolvasni. A kártya szövegét a játék kezdetén kell felolvasnod a vendégeidnek.
- 3) **Az asztal előkészítése:** A szanatórium rejteleye egy viszonylag sok alkatrészt tartalmazó társasjáték. Elég sok helyre lesz szükségetek a játék során, ezért válassz olyan asztalt, amely körül kényelmesen elfértek, és mindenki jól rálát a játékra.
- 4) **Időmérő:** A játék során szükségetek lesz egy időmérő eszközre.
- 5) **Papír és ceruza:** Szükség lesz rájuk, hogy a rejteley megoldásához jegyzeteket készíthessetek.
- 6) **Internetkapcsolat** (nem kötelező): Akkor lesz szükségetek internetkapcsolatra, ha a csapat szeretne igénybe venni online segítséget a játék során.
- 7) **A hangulat megalapozása** (nem kötelező): Javasolhatod a vendégeidnek, hogy vegyenek fel korhű ruhákat. Készíts elő némi csembalózenét vagy klasszikus operát a megfelelő atmoszféra megteremtéséhez.
- 8) **Hívd meg a játékosokat:** A szanatórium rejteleye 3–8 fős csoportok számára készült. Hívd össze a vendégeidet!

Online segítség, tippek a korhű zene kiválasztásához és egy szerkeszthető és nyomtatható meghívóminta megtalálható weboldalunkon:

[www.thinkfun.com/escapetheroom/hu/](http://www.thinkfun.com/escapetheroom/hu/)

STOP

NE OLVASD TOVÁBB, AMÍG  
A VENDÉGEID MEG NEM  
ÉRKEZNEKI!

STOP

• 3 •

## – MÁSODIK FEJJEZET: Játékszabályok –

### Előkészületek

- 1) Vedd ki a dobozból a négy borítékot, az 1. jelenetkártyát és a megoldótárcsát. Helyezd őket magad elé az aszra!ra.  
**NE NYISD KI A BORÍTÉKOKAT!**
- 2) Ha a csapat nem ismeri a szabadulószo-ba-játékokat, olvasd fel nekik a „Milk azok a szabadulószo-ba-játékok?” szakaszt (lásd 2. oldal).
- 3) (Nem kötelező) Ha szeretnéd használni az online segítségeket, akkor szükségerek lesz internetkapcsolatra és egy okostelefonra, tabletre vagy számítógépre. Látogassatok el a [www.thinkfun.com/escapetheroom/hu/](http://www.thinkfun.com/escapetheroom/hu/) oldalra, ahol valamennyi segítséget megtaláljátok. Még ne nézzétek meg őket, csak legyen kéznél, ha szükségerek lenne rájuk.
- 4) (Nem kötelező) Ha sikerült előkészítened, akkor elindíthatod a korhű zenei aláfestést.
- 5) Készítsd el az időmérőt, és állítsd be az alábbiak szerint (de még ne indítsd el!)

3-5 játékos	2 óra
6-8 játékos	1,5 óra

- 6) Vegyétek elő a papírt és a ceruzát a jegyzeteléshez.

### Háttértörténet

1913-at írunk, szerencsés nyertesként ingyen szállhatasz meg a Foxcrest szanatóriumban, ahol a közismert Dr. Gravey egészen új szintre emelhe a gyógyfürdőkezelések színvonalát a tehetősök és kiváltságosok számára. A szanatóriumban a vendégek a legmodernebb gyógykezeléseket vehetik igénybe a természet lágy ölében, fésői környezetben, mely közismerten jó hatással van az ember közérzetére.

Részt vettél egy játékban, és egészen felvillanyszott, amikor kézhez kaptad a meghívólevelet, amelyben maga az igazgató, Dr. Gravey gratulálh a győzeledhez.

A hosszú vonatút során másokkal is megismerkedtél, akik hasonlóan nagy lelki gyógyfürdőcsomagot nyertek. A Foxcrest Szanatóriumban Dr. Gravey vendégeiként előlteni némi időt mindannyiótok számára kellenes kikapcsolódásnak ígérkezik. De te és új barátaid hamar rádöbentek majd, hogy ez a szanatórium nem az, aminek látszik...

### A feladat

Csapatként együttműködve kell felfednened a Foxcrest Szanatórium titkát és kiszabadulnotok a szobából. Nyomokra kell bukkannotok és feladványokat kell megoldanotok a célhoz vezető úton. Ehhez mindent megtaláltok a dobozban lévő borítékokban, de rá kell jönnötök a helyes megoldásra, mielőtt kinyithatnátok egy újabb borítékot. Bárhogy is szabadultok ki a szobából, megnyeritek a játékot, de többet is megrudhatok a történetből, ha hajlandók vagytok tovább kutarni.

### A jelenetkártyák

A játék során újabb jelenetkártyákra találtok majd. Ha ez történik, az egyik játékos azonnal olvassa fel hangosan a kártyán lévő szöveget!

### Megoldótárcsa

Minden feladványon egy fehér szimbólum és négy színes négyzet található (piros, sárga, zöld, kék).

#### PÉLDA:

A fehér szimbólum

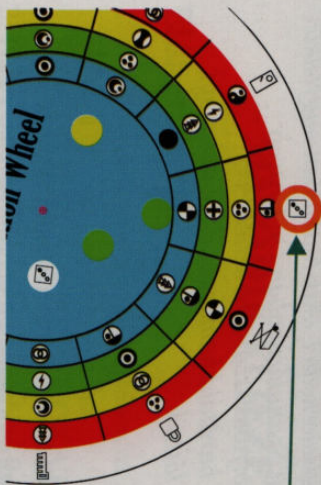
4 színes négyzet



Ezek az ábrák jelölik, hogy rejtett információra bukkantatok! A megoldótárcsa segítségével kideríthetitek, hogy helyesen oldottátok-e meg a feladványt.

## Amikor úgy gondoljátok, hogy megtaláltátok a feladvány megoldását:

- 1) A megoldótárcsa külső gyűrűjén induljatok el annak a borítékfeladványnak a fehér szimbólumától [X], amit éppen megpróbáltok megoldani.



A dobókocka-szimbólum

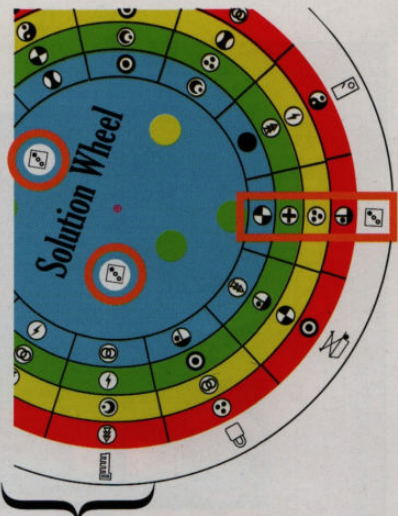
- 2) Forgassátok el a színes gyűrűket, hogy a négy megoldásszimbólum és a külső gyűrűn lévő fehér szimbólum egy oszlopba kerüljön.



- 3) A megoldótárcsán lévő ablakok megmutatják, hogy helyes vagy helytelen a megoldásotok.

## A megoldásotok helyes, ha

- a külső gyűrűn lévővel megegyező szimbólum jelenik meg a megoldótárcsa KÉT ablakában, a külsőn gyűrűn lévővel MEGEGYEZŐ IRÁNYBAN



A dobókocka-szimbólum két ablakban jelent meg

## A megoldásotok helytelen, ha:

- nem jelenik meg szimbólum a megoldótárcsa ablakaiban
- a szimbólum(ok) az ablak(ok)ban nem egyeznek meg a külső gyűrűn lévővel
- az ablakokban lévő két szimbólum megegyezik a külső gyűrűn lévővel, de más irányban állnak.



Az ablakokban megjelenő dobókocka-szimbólumok iránya nem egyezik a külső gyűrűn lévő szimbólum irányával.

Ha rossz választ adtatok, semmi probléma! Folyrassátok tovább, és nézzetek más lehetséges megoldás után.

- 4) Amikor a megoldótárcsa szerint megtaláltátok a helyes megoldást, bontsátok fel a borítékot, és a tartalmát szórjátok az asztalra.

**Megjegyzés:** Határozottan javasoljuk, hogy ne forgassátok véletlenül a megoldótárcsát, hogy „tippeléssel” hibázzatok rá a helyes megoldásra. A szoba ajtaja ettől örökre bezáródik.

## Mikor használjátok a borítékokat és a tartozékokat?

Ti (a vendégek) mind egy szobában vagytok a történet során fellelt tárgyakkal. Ezekre a tárgyakra bármikor szükségetek lehet:

- 1) A játék elején is rábukkanhatok olyan tartozékra, melyre csak később lesz szükség. Ne vesztétek el őket!
- 2) A borítékokon található összes illusztráció játékban van mindig. A borítékokat viszont nem nyithatjátok ki, amíg meg nem oldottátok a hozzájuk tartozó feladványt. Ne tegyétek félre egyik borítékot sem, később még szükség lehet rájuk.

## Segítség

Ha végleg elakadtok, vegyétek igénybe az online segítséget:

[www.thinkfun.com/escapetheroom/hu/](http://www.thinkfun.com/escapetheroom/hu/)

Mielőtt segítséghöz folyamodnátok, győződjétek meg róla, hogy minden vendég egyetért az ötlettel. Ha nem tudjátok eldönteni, hogy használjátok-e segítséget vagy sem, szavazzatok, és a többség szava dönt (a házigazda szavazata a döntő egyenlőség esetén).

Miután sikeresen kiszabadultatok, találtok útmutatót online a játék visszaállításához, így másoknak is továbbadhatjátok az élményt.

## Indulhat a játék. Sok sikert!

Olvasd fel az 1. jelenetkártyát: Megérkezés a Foxcrest Szanatóriumba.