

# ESCAPE ROOM

## ИГРАТА

### ПЪЗЕЛ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



## Правила на играта

### ВЪВЕДЕНИЕ

В тази комбинация от Escape Room и пъзел, вие изследвате средновековен замък и парче по парче, разкривате тайните, които се крият в него. Прочетете историята, разкрийте това, което вижда главният герой, решете загадките и намерете кода. Отворете правилното отделение и открийте липсващите парчета, които ще ви отведат в другата стая. Продължете да играете, докато не подредите целия пъзел и не се измъкнете! Точно като оригиналната Escape Room, тази игра може да се играе само веднъж. Разбира се, може да предадете играта на друг играч след това!

**ВНИМАНИЕ: МОЛЯ, НЕ ОТВАРЯЙТЕ ОТДЕЛЕНИЯТА, ДОКАТО НЕ СТЕ ИНСТРУКТИРАНИ ДА ГО НАПРАВИТЕ**

### ПОДГОТОВКА

Отделете всички части (12 ключови парчета, декодер за пъзел, 10 жокер-монети и 2 мистериозни части) от картонената рамка. Двете мистериозни части вървят със съдържанието на отделението, показващо символите   Запазете ги за по-късно.

1. Оставете поне (1 × 1 метър) свободно място на масата за пъзела.
2. Поставете Пъзел Декодера, 10 жокер-монети и 12 ключови парчета до зоната на пъзела.
3. Дайте на всеки играч химикал/молив и хартия.
4. Решете дали искате да играете играта, като засичате времето (режим Escape Room) или без време (режим Jigsaw). И в двата случая е възможно да поставите играта на пауза. За режим Escape Room вземете хронометър, за да засечете времето, в което играете.

### ХОД НА ИГРАТА

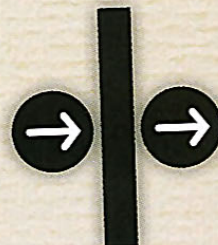
Играта се състои от 5 стъпки, които се повтарят: Четене, Нарезждане, Откриване на кода, Преобразуване и Отваряне!

#### Стъпка 1: Прочети

След като отворите отделението, прочетете историята от вътрешната страна. След това извадете парчетата пъзел и останалите игрални части от отделението и ако е необходимо ги отделете от рамките. Проверете дали имате цялото съдържание.

#### Стъпка 2: Нареди

Наредете парчетата от пъзела, така че да образуват една стая. Добавете завършената стая към останалите стаи, като се уверите, че стрелките съответстват.





### Стъпка 3: Открий кода


Изпълнете задачата, показана с удебелен шрифт от вътрешната страна на отделението, като внимателно разгледате завършената стая(и) и свързаните с нея елементи за игра. Това, което търсите, е код от 4 части, състоящ се от **цифри** или **фигури**. Редът на тези числа и фигури, посочени с A, B, C & D, също е важен.

Например, кодът може да изглежда по следния начин:

A = 5, B = 2, C = 4, D = 5 или

A = ●, B = ■, C = ▲, D = ▽

### Части за принтиране

Ако някой от елементите съдържа иконка за принтиране , само тогава можете да пишете върху тях, да ги сгъвате, късате, изрязвате и т.н.

### Жокери

Намирате се в безизходица? Използвайте жокерите на гърба на правилника на играта. Прочетете жокера със символа, който съответства на елемента, показан на последното отворено отделение. Накрая поставете обратно жокер-монетата в кутията. В края на играта всички неизползвани монети ви носят точки (в режим Escape Room).



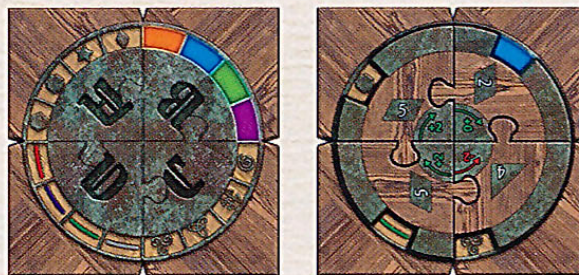
### Стъпка 4: Преобразувай

Обърнете кода, който сте открили в символ, следвайки следните стъпки:

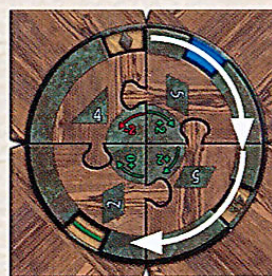
1. Намерете четирите ключови парчета, показващи номера или фигурата на кода, който сте открили. *Има 6 различни ключови части с номерата от 1 до 6, като всеки елемент има различна форма. Всяка от ключовите части присъства два пъти.*



2. Сложете ключовите части на правилните позиции върху Пъзел Декодера. *Пример:*  
Код (5245): A=5, B=2, C=4, D=5



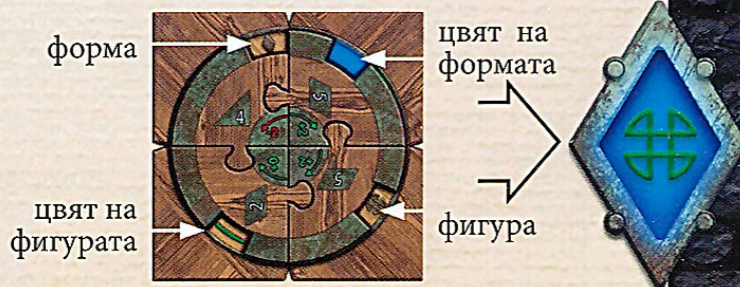
3. Съберете червените и зелените стойности, изобразени на ключовите части. Завъртете заедно четирите части с **1/4 позиция** в зависимост от получената стойност – при получено положително число завъртете **по часовниковата стрелка**, при отрицателно завъртете **обратно по часовниковата стрелка**.




Завъртате  
2 пъти по 1/4

*Пример: +2 + 0 -2 + 2 = +2, така че завъртате 2 пъти по часовниковата стрелка*

4. Комбинируйте видимата информация, показана на Пъзел Декодера, в символ: формата, цвят на формата, фигурата и цвета на фигурата. *Пример: Син диамант с*



 *фигура, състояща се от зелени линии.*

### Стъпка 5: Отвори!

3. Съвпада ли откритият символ с един от символите на отделенията? Отворете това отделение. Проверете дали числото, показано до заглавието, е с едно по-голямо



от числото, показано на предишното отделение. Ако е така, тогава кодът е правилен! Можете да продължите, като прочетете текста на отвореното отделение (стъпка 1). Ако не е правилното число, затворете отделението и опитайте **ОТНОВО**.

**Символът не отговаря на един от символите на отделенията?** Тогава кодът е грешен. Опитайте се да разберете къде сте сгрешили и опитайте отново.

Повторете тези 5 стъпки, докато не отворите и последното отделение, прочетете текста му и погледнете елементите вътре. Спрете хронометъра (само в режим Escape Room) и изчислете резултата си.


### Финален резултат

Изчислете резултата си, както следва: (Засечено време в минути за игра) - 3 × (брой останали жокер-монети) = Резултат. След това проверете резултата си в правилната колона на таблицата, за да видите колко добре сте се справили!  
*Пример: Измъкнали сте се за 139 минути и са ви останали 6 жокер-монети. Тогава*

*резултатът ви ще бъде:  $139 - (3 \times 6) = 121$ , което е фантастично постижение!*

	1 играч	Двама или повече играчи
Перфектно!!!	< 115	< 85
Фантастично!	114 – 140	85 – 110
Страхотно!	141 – 165	111 – 135
Добро!	> 165	> 135

### След завършване на играта

След като завършите играта, може да я предадете на други играчи! Възстановете играта като сложите всички части обратно в правилните отделения. Изхвърлете всички използвани елементи, съдържащи символа за принтиране , и ги принтирайте отново от тук:

[www.escaperoomthegame.com/bg-bg/](http://www.escaperoomthegame.com/bg-bg/)  
Уебсайтът може да бъде използван, както за често задавани въпроси и инструкции, така и в случай, че искате да разберете как бихте могли да разрешите предизвикателство и къде бихте могли да намерите скритите улики.

**АКО СТЕ ГОТОВИ ДА ЗАПОЧНЕТЕ ИГРАТА, ПРОЧЕТЕТЕ ПРОЛОГА ДОЛУ. КЪСМЕТ!! АКО НЕ, НЕ ЧЕТЕТЕ ПОВЕЧЕ.**

## Баронът, Вещицата и Крадецът

### Пролог

След дълъг работен ден се прибираш къщи пеша през селото. Като нотариус, ти си един от малкото жители, които умеят да пишат и четат, и ръцете ти винаги са пълни с документация. Забелязваш съседа си Лазар да те чака пред вратата на къщата ти. Когато се приближиш, Лазар започва да говори притеснено: „Же-жена ти... те отведоха жена ти!“ „Какво??! Кой? Защо?!“

„Поданиците на барона! - отвърна Лазар - Дойдоха преди час със заповед за обиск пред вратата ти, претърсиха дома ти и откриха най-различни амулети, книга, която имаше символа на Сатаната... вещерски предмети!“  
Вещерски предмети? Невъзможно! Жена ти не е вещица... Тя е доктор! Тя никога не би държала такива неща в дома ви. „Отведоха я в двореца. Екзекуцията ще се състои утре.“ Съкрушен, падаш на колене: „Тогава няма спасение за нея“ - отбелязваш ти. За твоя изненада Лазар отговаря: „Не, все още! Има начин да я спасим...“



Сега отворете отделениято, което съответства на този символ.



**ВНИМАНИЕ: ЖОКЕРИ НА ГЪРБА НА ИНСТРУКЦИТЕ**



## КАКВИ ЖОКЕРИ ТЕЗИ ЖОКЕРИ ОБЯСНЯВАТ КАКВО ТРЯБВА ДА НАПРАВИТЕ В ДАДЕНАТА СТАЯ И ДА ВИ ДАДАТ СЪВЕТ КАК ДА ГО НАПРАВИТЕ.



А. Намери лъка на пода. Проследи стрелата, докато стигнеш до друга стрела. След това продължи да гледаш тази стрела и т.н., докато не стигнеш до цветя. Б. Сравни двата прозореца в тронната зала. Върху прозореца, който се намира на гърба на книжката, трябва да се отпечата формичките, които са в различни цветя. Кой символ виждате? В. Прочети втората глава от книжката, за да разгледаш кой е правият стол. Къде е разположен столът? Г. Прочети масата? Г. Разгадай гатанката, която е на гърба на книжката. Кое е заглавието което се има предвид?



Поставете линия върху стрелата, за да видите, от коя от 6-те позиции (бурета) е изстреляна тя. Намерете 4-те позиции, от които 3 стрели са изстреляни. Сметнете колко точки правят изстрелите на стрелите, за да откриете кой лорд от коя позиция е стрелял. Първата буква от името на лорда индикира ключовата позиция, а числото от тяхната позиция е ключът.



Направете действията описани в 3-та глава на книжката като истрекциите и спрямо видимиите пораженията от двете страни, за да можете да разберете кой лорд е носил съответната броня и с кое оръжие се е сражавал. Открийте правилната комбинация от броня и оръжие за всеки лорд по гоблена, за да можете да разгадате формата на ключа. Ключовата форма за Асен е комбинация с позиция А от Пъзел Декодера т.н.



Разгадайте подредбата на 4-те етажа. Етажът, на който има червена и бяла врата, е 2-рия етаж. Свържи първия етаж с останалата част от замъка. Разгледайте отличителните знаци на оръдието и ги сравнете с тези на картата, за да можете да насочите оръдието в правилната посока. Позиционирайте 2-рия етаж върху 1-вия. Насочете оръдието. Отворете парчето от пъзела, което се явява като врата, и пребройте колко топчета виждате отдолу (ключ А). Позиционирайте 3-тия етаж и т.н. Накрая, потърсете ключа в правилния цвят, който се намира някъде в замъка.



Свържете 4-те трофея, които сформират легендарно чудовище, като използвате две линии, които трябва да са поставени в центъра на образувалия се Х, за да намерите ключа.



Открийте 4-те охранители на кода до портата. А. Разгледайте големия гоблен, който изобразява рицарите в съкровищницата (каква форма виждате). Б. Вижте змията в трофейната зала (номер или форма). В. Отрийте картината на барона (номер). Г. Потърсете за съобщение оставено от бивш затворник в оръжейната кула (номер).

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ ЖОКЕРИ ТЕЗИ ЖОКЕРИ ВИ ДАВАТ ИНФОРМАЦИЯ ИЛИ РАЗКРИВАТ МАЛКА ЧАСТ ОТ РЕШЕНИЕТО.



Стрелците са били на позиции 1, 3, 4 и 6. Но кой къде се е намирал? Стрела намираща се в жълтия кръг е равна на 2 точки, в оранжев - 5, и в червен - 8.



Асен е носел жълтата броня. Гавраил е държал меч.



А. Патка, петел, мечка, черупка. Б. Овен, змия, лисица, паук. В. Глиган, бик, прилеп, лъх. Г. Елен, сова, жаба.



А. Внимателно проследете стрелите, включително и тези под килимите и други мебели. Ако желаете използвайте линия, за да си помогнете.  
Б. Разгледайте за разлики във всеки хоризонтален ред и ги оцветете. Започнете от долу нагоре.  
В. Столът на Марияна се намира най-близо до библиотеката.  
Г. Нямаме нужда от второ копие от книгата.



Етажът, на който виждате червена и бяла врата, е вторият етаж. Намерете отличителните знаци на оръдието и самия замък на картата. Северната страна на замъка е страната, от която е портата. Открийте лилавия ключ в съкровищницата.