

# ESCAPE ROOM

**Aż 60 ZAGADKOWYCH MISJI!**

## ZASADY GRY

**Gracze 1+    Wiek 8+**

### Zawartość:



**30 dwustronnych kart  
z zagadkami**



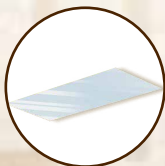
**1 elektroniczna kłódka**



**20 dwustronnych  
żetonów  
ze wskazówkami**



**1 detektywistyczna  
lampa UV**



**1 lusterko**



**1 czerwony  
filtr**



**1 książeczka  
z instrukcją**

## Cel gry:

Zostałeś uwięziony w pokoju zamkniętym na kłódkę! Twoim zadaniem jest rozwiązać zagadki i odnaleźć wskazówki, by otworzyć kłódkę i uciec zanim będzie za późno!

## Przed pierwszą rozgrywką:

Umieść baterie w kłódce i w lampce UV (instrukcja strona 8).

## Przygotowanie do gry:

- Graj solo lub w grupie (2 lub więcej osób). Grając zespołowo rozwiązujecie zagadki, by wspólnie uciec z pokoju! Jeśli grasz w pojedynkę, stań się niezrównanym detektywem i znajdź wszystkie wskazówki do otwarcia kłódki.
- Umieść kłódkę na klamce od drzwi lub naprzeciwko drzwi.  
Ważne: jeśli umieścisz kłódkę na klamce od drzwi, upewnij się, by nie spadła – upadek może ją uszkodzić.
- Umieść wszystkie żetony na podłodze lub stole, a obok odłóż przygotowaną lampkę UV, lusterko oraz czerwony filtr.
- Umieść plik kart z zagadkami obok siebie.

## Jak grać?

### WYBIERZ TRYB GRY

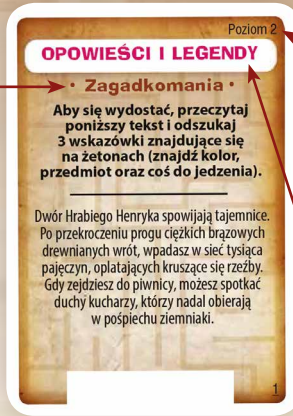
- Tryb TIMER (odliczanie): „Rozwiąż zagadkę zanim będzie za późno!”  
Ustaw przełącznik z tyłu kłódki do trybu TIMER: masz 5 minut na próbne otwarcie kłódki.
- Tryb CHRONO (stoper): „Wścig detektywów!”  
W tym trybie możesz pobić swoje rekordy ucieczek w najkrótszym czasie.  
Ustaw przełącznik z tyłu kłódki do trybu CHRONO.  
Gra kończy się, gdy graczowi lub zespołowi graczy uda się otworzyć kłódkę. Czas trwania gry to maksymalnie 20 minut.



## WYCIĄGNIJ KARTĘ ZAGADKI

### Do wyboru aż 10 różnych typów zagadek:

Zagadkomania – Eureka! – Szalone Numerki – Łamigłówka – Nie z tego świata! – Jak B to C – W labiryncie – Zakodowane Słówka – Pogmatwane Słówka – Ukryte Literki



### Sprawdź się na wszystkich 4 poziomach trudności:

Poziom 1 = Początkujący detektyw

Poziom 2 = Średniozaawansowany detektyw

Poziom 3 = Doświadczony detektyw

Poziom 4 = Ekspert

### Poznaj aż 9 różnych scenariuszy przygody!

Duchy – Wielkie śledztwo – Laboratorium

– Opowieści i legendy – Starożytny Egipt

– Piraci – Sabat Czarownic – W domu -

Muzeum

• Umieść wybraną kartę z zagadką w szczelinie kłódki, treścią bieżącej zagadki zwróconą frontem do Ciebie. Zobacz zdjęcie poniżej.

Ważne: Zaczekaj z umieszczeniem karty w kłódce, aż na wyświetlaczu pojawi się „5:00” dla trybu TIMER albo „00:00” dla trybu CHRONO.



Aby rozwiązać zagadkę ze scenariusza Starożytny Egipt, umieść kartę tak jak pokazano na obrazku.

• Naciśnij przycisk START z przodu kłódki. Odliczanie rozpocznie się po dźwięku brzęczyka. Następnie usuń kartę z zagadką. Gra się rozpoczyna!

### WAŻNE:

- Jeśli karta z zagadką nie jest umieszczona poprawnie, gra się nie rozpocznie.
- Zanim wyciągniesz kartę, naciśnij przycisk START, by kłódka czytała z niej zagadkę.

## ROZWIĄŻ ZAGADKĘ Z KARTY, BY ODNALEŹĆ 3 WSKAZÓWKI NA ŻETONACH

- Jeśli gracie zespołowo, wybierzcie jednego z graczy, który odczyta treść karty na głos. Następnie naradzcie się wspólnie!
  - Znajdźcie 3 różne wskazówki dla każdej z zagadek:
    - kolor
    - przedmiot
    - coś do jedzenia
- PORADA:** Na ostatniej stronie książeczki z instrukcją znajdziesz pomoc w rozwiązywaniu wszystkich zagadek.

## ZNAJDŹ WSKAZÓWKI NA ŻETONACH

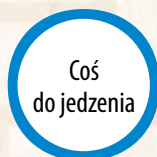
- Czy udało Ci się odnaleźć 3 wskazówki (kolor, przedmiot i coś do jedzenia), by rozwiązać zagadki z karty? Gratulacje!
- Teraz już wiesz czego szukać na żetonach! Aby odnaleźć właściwe wskazówki, użyj swojego wzroku oraz narzędzi detektywistycznych:
- lampka UV odkryje co znajduje się na żetonach z konturem, ale bez zawartości,
  - lusterko pozwoli Ci odczytać wyraz zapisany w lustrzanym odbiciu,
  - czerwony filtr pomoże Ci odszyfrować napisy ukryte pod czerwonym prostokątem.
- Zachowaj 3 odnalezione żetony
- PORADA:** Każdy z 3 rodzajów żetonów posiada swój kolor.



Kolor



Przedmiot



Coś  
do jedzenia

## WPROWADŹ KOMBINACJĘ DO KLÓDKI

- Każda wskazówka posiada odpowiadający numer na żetonie.
- Wprowadź do kłódki numery z 3 żetonów, używając przycisków odpowiadających 3 rodzajom wskazówek.



Kolor



Przedmiot



Coś  
do jedzenia



Numerem wskazówki „Złoto” jest 7.

- Przekręć kluczyk po lewej stronie kłódki, by potwierdzić wprowadzoną kombinację.

## KŁÓDKA NIE CHCE SIĘ OTWORZYĆ? ZŁA KOMBINACJA!

- Jeśli wybrałeś tryb TIMER, tracisz 30 sekund za każdą błędną kombinację potwierdzoną przez przekręcenie kluczyka. Minutę przed końcem czasu rozlegnie się ciągły brzęczyk sygnalizujący upływ czasu rozgrywki. Brzęczyk przyspieszy w ciągu ostatnich 30 sekund.
- W trybie CHRONO nie ma dodatkowych kar.
- Próbuje do skutku, sprawdzając wskazówki na żetonach i kombinacje, ale pamiętaj o upływającym czasie!

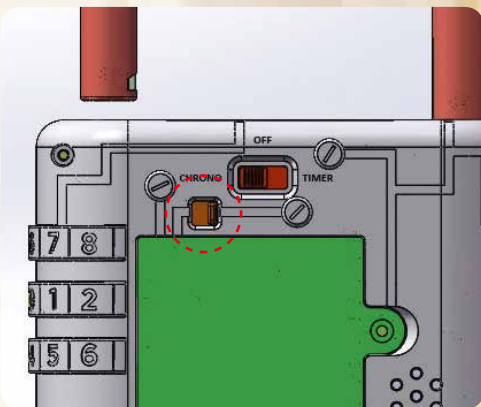
## KŁÓDKA OTWORZYŁA SIĘ

Gratulacje! Wygrałeś, więc zasłużyłeś na miano Prawdziwego Detektywa! Zamknij kłódkę i wybierz nową kartę z zagadką, by zagrać raz jeszcze.

**PORADA:** Gdy gra się skończy, możesz od razu zagrać znowu, wybierając kartę z inną zagadką.

**WAŻNE:** Po zakończeniu rozgrywki upewnij się, że wyłączyłeś kłódkę ustawiając przesuwkę w środkowej pozycji (OFF).

**WAŻNE:** Jeśli wystąpią problemy z otwarciem, użyj przycisku bezpieczeństwa z tyłu kłódki. Przesuń pomarańczowy przycisk w lewo, a kłódkę powinna się otworzyć (zobacz obrazek).



## JAK ZOSTAĆ DETEKTYWEM? – INSTRUKCJA

10 typów zagadek do rozwiązywania.

### 1. ZAGADKOMANIA

Wskazówki ukryte są w tekście. Znajdź kolor, przedmiot oraz coś do jedzenia.

### 2. EUREKA

Wskazówki, których żetonów szukać znajdziesz, łącząc kolejno czerwone literki w poszczególnych tekstach.

Dla ułatwienia zanotuj litery kolejno na kartce papieru.



### 3. SZALONE NUMERKI

Znajdź wskazówki na żetonach, zmieniając każdy numer na odpowiednią literę alfabetu. Na przykład: 1 odpowiada A – pierwszej literze alfabetu, 2 odpowiada Ą – drugiej literze alfabetu.

Poniżej znajduje się pomocnicza tabela do dekodowania ciągów liczbowych z zagadek „Szalone Numerki”. Dla ułatwienia zanotuj litery kolejno na kartce papieru.

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
| A  | Ą  | B  | C  | Ć  | D  | E  | Ę  | F  | G  | H  | I  | J  |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| K  | L  | Ł  | M  | N  | Ń  | O  | Ó  | P  | R  | S  | Ś  | T  |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |    |    |    |    |    |    |    |
| U  | W  | Y  | Z  | Ż  | Ź  |    |    |    |    |    |    |    |

Na przykład:

**Wskazówka 1:** 30 . 12 . 7 . 15 . 20 . 18 . 29 to ZIELONY

### 4. ŁAMIGŁÓWKA

Odpowiedz na pytania, a uzyskasz wskazówki! Uważaj! Pytania mogą być podchwytliwe!

### 5. NIE Z TEGO ŚWIATA!

Aby się wydostać, znajdź obiekty niepasujące do świata z wybranego scenariusza. Wskazówki znajdziesz na żetonach.

### 6. JAK B TO C

Odnajdź wskazówki na żetonach, zamieniając każdą literę alfabetu na następną w kolejności. Na przykład: jeśli zobaczysz A, zamień ją na Ą itd.

Poniżej znajduje się pomocnicza tabela do dekodowania ciągów liter z zagadek „Jak B to C”. Dla ułatwienia zanotuj litery kolejno na kartce papieru.

|       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| A → Ą | Ą → B | B → C | C → Ć | Ć → D | D → E | E → Ę | Ę → F | F → G | G → H | H → I | I → J | J → K |
| K → L | L → Ł | Ł → M | M → N | N → Ń | Ń → O | O → Ó | Ó → P | P → R | R → S | S → Ś | Ś → T | T → U |
| U → W | W → Y | Y → Z | Z → Ż | Ż → Ź | Ź → A |       |       |       |       |       |       |       |

Na przykład:

**Wskazówka 1:** Y . H . D . K . Ń . M . W to ZIELONY

## 7. W LABIRYNCIE

Aby się wydostać, podążaj za strzałkami poniżej, które podpowiedzą jakich wskazówek szukać na żetonach (zaczniij od punktu Start; każda strzałka odpowiada jednemu krokowi w labiryncie).



Na przykład:  
Wskazówka 1 to BIAŁY

## 8. UKRYTE LITERKI

Odtwórz trzy słowa, będące wskazówkami, łącząc kolejno litery o tym samym kolorze. Dla ułatwienia zanotuj litery kolejno na kartce papieru.

## 9. POGMATWANE SŁÓWKA

Tylko 3 słowa z listy na karcie zagadki znajdują się na żetonach - to są wskazówki. Odnajdź je i wprowadź numery do kłódki!

## 10. ZAKODOWANE SŁÓWKA

Aby się wydostać, ułóż litery w odpowiedniej kolejności i odnajdź właściwe żetony.

Na przykład:  
Wskazówka 1: IOYLZEN to ZIELONY



# Drody opiekunowie, prosimy o uważne zapoznanie się z poniższymi informacjami

## OSTRZEŻENIE!

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu.

Wyprodukowano w Chinach.

## INFORMACJE O BATERIACH:

Produkt wymaga 3 baterii AAA (1.5V) do klódki i 3 baterii AA (1.5V) do lampki UV.

- Upewnij się, że baterie zostały włożone zgodnie z polaryzacją (+/-) zaprezentowaną w komorze na baterie.
- Demontaż, wymiana lub ładowanie baterii powinny być wykonane przez osobę dorosłą lub pod nadzorem osoby dorosłej.
- Używaj wyłącznie baterii AAA (1.5V) do klódki i AA do lampki UV lub ich ekwiwalentu.
- Aby zainstalować baterie w klódce, należy przy użyciu śrubokręta krzyżakowego (niezawarty w zestawie), odkręcić pokrywę komory na baterie w klódce. Następnie włożyć 2 x AAA (1.5V) do klódki zgodnie z ich polaryzacją. Następnie należy zamknąć pokrywę komory na baterie za pomocą śrubokręta.
- W celu zainstalowania baterii w lampce UV, należy postępować analogicznie.
- Nie należy ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone. Baterie przed ponownym ładowaniem należy bezwzględnie usunąć z zabawki.
- Nie wolno dopuścić do zwarcia na zaciskach. Nie rób spięcia.
- Zużyte baterie należy niezwłocznie usunąć z zabawki.
- Nie należy mieszać baterii różnego typu, np. niedorazowych i baterii do ponownego ładowania, a także baterii nowych z używanymi.
- Nie należy zasilać zabawki za pomocą innych źródeł energii niż baterie alkaliczne. Nie podłączać produktu do innych źródeł prądu.
- Zużyte baterie należy wyrzucić do specjalnie oznakowanego pojemnika.
- Nie wrzucać baterii do ognia, mogą eksplodować lub wycieć.
- Jeśli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas lub baterie się wyczerpały, należy je niezwłocznie usunąć.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych.

W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.

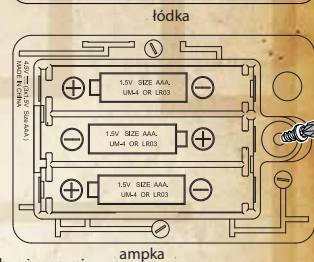
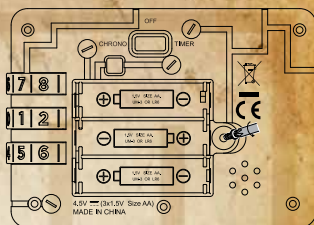
- Należy używać baterii tylko tego samego typu lub baterii zalecanych na opakowaniu.

- Niewłaściwe używanie baterii może doprowadzić do wybuchu lub wycieku, powodując poparzenia skóry lub inne obrażenia; w przypadku wycieku z baterii, należy obchodzić się z nią ostrożnie i natychmiast pozbyć się jej w sposób zgodny z obowiązującymi, lokalnymi przepisami.

Nie likwidować ze stałymi odpadami miejskimi, lecz zbierać oddzielnie. Porzucenie lub niewłaściwe stosowanie substancji lub komponentów elektrycznych, które znajdują się w tym aparacie, może okazać się szkodliwe dla środowiska. Symbol, na którym widnieje „pojemnik na śmieci na kółkach, z czarną kreską u dołu” oznacza, że niniejszy aparat został wprowadzony do handlu po 13/08/05 r. i podlega obowiązowi zróżnicowanego zbierania odpadów. Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.

**KONSERWACJA: nie trzymać produktu w zakurzonych i zabrudzonych pomieszczeniach o wysokiej wilgotności.**

**USTERKI: Jeśli produkt działa nieprawidłowo, zmień baterie. Nie zbliżaj lampki typu LED do oczu.**



A Dujardin creation, © 2017 Dujardin. All rights reserved. Dujardin is a subsidiary of TF1 Entertainment. Dujardin supports the eco-packaging program, Eco-packaging.

Warning! Not suitable for children under three due to small parts which may be swallowed.

Made in China.

Keep this box for future reference. Colours and details may vary from the models shown. Non-contractual images.

Distributed by DUJARDIN - Z.A du Pôt au Pin - Entrepôt A4, 33610 Cestas - France

Company registration number : 320 606 970 00049

AFTERSALES SERVICE: savdujardin@tf1.fr

Producent:

DUJARDIN,

Z.A du Pôt au Pin,

Entrepôt A4, 33610 Cestas - France

SAV: savdujardin@tf1.fr



Importer / Dystrybutor:

Epee Polska Sp. z o.o.

ul. Jagiellońska 29 a

70-365 Szczecin

www.epee.pl



Rozwiązanie zagadek:  
Zagadka 1: Białawy - Rzeźba - Ziemiak; Zagadka 2: Pomarańczowy - Pika - Salaria; Zagadka 3: Czerwony - Torba - Pieczeń; Zagadka 4: Pomarańczowy - Lataika - Salaria; Zagadka 5: Fioletowy - Smetnik - Keczup; Zagadka 6: Łody - Ryba; Zagadka 7: Fioletowy - Smetnik - Keczup; Zagadka 8: Białawy - Słot - Torba; Zagadka 9: Różowy - Lusto - Miod; Zagadka 10: Szary - Łęgar - Salaria; Zagadka 11: Szary - Łęgar - Salaria; Zagadka 12: Białawy - Głuszka; Zagadka 13: Białawy - Słot - Chleb; Zagadka 14: Ziemiak - Pika - Tor; Zagadka 15: Różowy - Słot - Chleb; Zagadka 16: Zieleny - Keczup; Zagadka 17: Zieleny - Keczup; Zagadka 18: Szary - Łęgar - Salaria; Zagadka 19: Czerwony - Słot - Chleb; Zagadka 20: Szary - Łęgar - Salaria; Zagadka 21: Białawy - Głuszka; Zagadka 22: Różowy - Słot - Chleb; Zagadka 23: Łody - Słot - Chleb; Zagadka 24: Zieleny - Rzeźba - Lataika; Zagadka 25: Białawy - Głuszka; Zagadka 26: Pomarańczowy - Poduszka - Przyprawy; Zagadka 27: Zieleny - Słot - Chleb; Zagadka 28: Fioletowy - Słot - Chleb; Zagadka 29: Czerwony - Słot - Chleb; Zagadka 30: Białawy - Głuszka; Zagadka 31: Pomarańczowy - Słot - Chleb; Zagadka 32: Różowy - Książka - Chleb; Zagadka 33: Niebieski - Słot - Chleb; Zagadka 34: Czerwony - Słot - Chleb; Zagadka 35: Pomarańczowy - Słot - Chleb; Zagadka 36: Łody - Ryba; Zagadka 37: Szary - Rzeźba - Miod; Zagadka 38: Białawy - Łęgar - Salaria; Zagadka 39: Pomarańczowy - Słot - Chleb; Zagadka 40: Szary - Zieleny - Miod; Zagadka 41: Niebieski - Rzeźba - Pieczeń; Zagadka 42: Czerwony - Zieleny - Miod; Zagadka 43: Szary - Słot - Chleb; Zagadka 44: Czerwony - Słot - Chleb; Zagadka 45: Czerwony - Smetnik - Ryba; Zagadka 46: Białawy - Słot - Chleb; Zagadka 47: Pomarańczowy - Głuszka - Salaria; Zagadka 48: Fioletowy - Słot - Chleb; Zagadka 49: Pomarańczowy - Głuszka - Salaria; Zagadka 50: Białawy - Łęgar - Salaria; Zagadka 51: Różowy - But - Miod; Zagadka 52: Białawy - Łęgar - Salaria; Zagadka 53: Niebieski - Poduszka - Rzeźba - Tor; Zagadka 54: Łody - Rzeźba - Tor; Zagadka 55: Łody - Rzeźba - Tor; Zagadka 56: Czerwony - Białawy - Łęgar - Salaria; Zagadka 57: Zieleny - Książka - Ryba; Zagadka 58: Szary - Głuszka - Przyprawy; Zagadka 59: Czerwony - Głuszka - Białawy - Rzeźba - Tor; Zagadka 60: Fioletowy - Poduszka - Ziemiak