

7. CHAVES

ESTA INFORMAÇÃO É CRUCIAL!

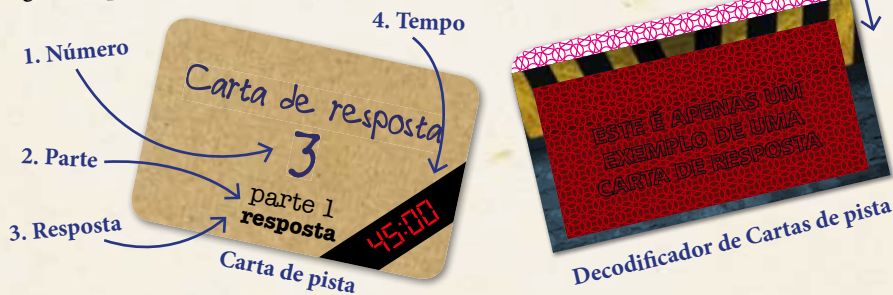
O jogo inclui 16 chaves. As 16 chaves têm 6 lados diferentes, cada um com informação diferente, correspondente aos códigos encontrados no jogo. As outras chaves são cópias exatas. Se as olharem com atenção, verão que 2 chaves (com o círculo e o quadrado) têm frente e verso iguais. As outras 2 chaves têm frentes e versos diferentes. Examinar as chaves com cuidado antes de começar a jogar!



8. CARTA DE PISTA

Cada cenário contém 8 cartas de pista numeradas. De tempos em tempos, um “bip-bip” soa indicando que uma carta de pista pode ser utilizada. Vocês podem optar por não ler imediatamente, mas isso acaba sendo um grande desafio. Para ler a carta, basta colocá-las dentro do Decodificador de Carta de pista.

O decodificador no envelope do cenário 1 será utilizado em todos os outros cenários. Sempre leia as pistas com **atenção!** Se já tiverem descoberto o que está na pista, significa que estão no caminho certo e dentro do tempo.



1. Número: indica qual é a ordem de pistas que deve ser seguida.
2. Parte 1, 2 ou 3: indica a qual cenário a pista pertence.
3. Resposta: algumas cartas de pista têm a resposta do código. Decidam se querem utilizá-la no momento, mais tarde, ou se preferem não utilizá-la.
4. Tempo: a pista nunca deve ser lida antes do tempo indicado na carta.

9. VITÓRIA

Se introduzirem os três códigos corretos no Crono Decodificador dentro de 60 minutos, um som de “vitória” soa e você escapa! Parabéns! Agora você faz parte dos $\pm$ 75% de jogadores que conseguiram escapar do Escape Room a tempo!

Tire uma fotografia de seu grupo mostrando o tempo marcado no Crono Decodificador e compartilhe nas redes sociais pelo aplicativo.

Caso não consigam encontrar os três códigos corretos dentro de 60 minutos, um som de “fracasso” soa e o tempo começa uma contagem crescente. Vocês podem continuar tentando encontrar os códigos; o Crono Decodificador funciona da mesma maneira que antes, mas sem o som final de “vitória”. Não se esqueça de desligá-lo quando terminarem. Se não conseguir sair ou se estiver curioso sobre as dicas que não encontrou, consultem o site www.escape room the game.com e veja como o cenário deveria ter sido solucionado. Se outras pessoas também quiserem jogar, elas podem imprimir todas as partes “consumíveis” (ícone “imprimir”) e substituí-las no jogo. Não se esqueça de colocar tudo nos envelopes corretos.



10. CONSELHOS IMPORTANTES

1. Mantenha boa comunicação e compartilhe todas as informações.

Cada segundo é precioso!

2. Para encontrar pistas não é preciso rasgar nada, mas você pode dobrar alguns componentes ou escrever neles.

3. Tomar notas pode ajudar a descobrir novas conexões.

4. Não são necessários conhecimentos prévios, qualquer um pode jogar.

5. Usar dispositivos úteis disponíveis no telefone: lanterna, calculadora, etc.

6. Ler as regras em voz alta antes de começarem a jogar e mantê-las sempre à mão.

7. Às vezes, você pode ficar frustrado, mas isso faz parte da experiência do Escape Room.

Reveja todas as etapas com os seus colegas de equipe para ver se cometeram algum erro de lógica. Revejam todos os componentes e compare-os com as notas que escreveram.

Não desista! As respostas estão na sua frente!

IMPORTANTE: LER, PROCURAR E COMUNICAR!

CRÉDITOS

Revisão: Kévila Cordas, Paula Pizauro e Priscilla Freitas

Adaptações e Testes: Robert Coelho Diagramação BR: Felipe Godinho

Nossos agradecimentos aos playtesters brasileiros: Ana Carolina Santos, Adriano Cheida, Amanda Angelo, Arthur Casulli, Bárbara Helena, Barbara Reis, Beatriz Alineri, Bianca Camargo, Daniel Saraiva, Diego Moraes, Dimitrios Meimaridis, Douglas Aguilar, Evelyn Trippo, Felipe Gomes, Flávio Raoni, Gabriel Aragão, Henrique Rizzuti, Ian Piccinin, Íris Schardt, Johnny Faustino, José Quercetti, Karina Alves, Katherine Killian, Kévila Cordas, Lígia Oliveira, Lucas Batista, Lucas Abre, Lúcia Kajino, Luis Henrique Maurício Gibrin, Rafael Perroni, Rodolfo Sundfeld, Rodrigo Narciso, Sérgio Halaban, Victor Ravagnani



[WWW.IDENTITYGAMES.COM]



www.GalapagosJogos.com.br

ESCAPE ROOM BOARD GAME

ERB901



7 898572 675312

© 2019, Identity Games International B.V.

ESCAPE ROOM

BOARD GAME

LIVRO DE REGRAS

**PRISON
BREAK**

VÍRUS



1. INTRODUÇÃO

Bem-vindos ao **ESCAPE ROOM!** Este é um jogo colaborativo. Assim como em uma sala de escape, você está “preso” e o objetivo é encontrar os códigos corretos para escapar em 60 minutos. Para isso, você deverá resolver charadas e enigmas. Use a cabeça! Trabalho em equipe, boa comunicação, habilidade, criatividade, lógica e atenção a detalhes são muito importantes.

Este jogo contém quatro cenários emocionantes diferentes em ordem ascendente de dificuldade. Assim como salas de escape reais, joga-se um cenário por vez.

Estão preparados para o derradeiro desafio?

2. APP E WEB

Baixe o aplicativo para adicionar música de fundo (temática) e compartilhe nas redes sociais uma foto da sua equipe. Consulte o site www.escaperoomthegame.com para FAQ's, vídeos sobre regras de jogo e apresentações de cada uma das aventuras. Você também vai encontrar componentes para impressão. Quando acabar o tempo, você pode ler como o cenário poderia ter sido resolvido e onde estavam as pistas escondidas.



Componentes:

- Crono Decodificador
- 16 Chaves
- 8 cartões-pista para cada cenário
- Decodificador de cartões-pista
- 4 Cenários:

- | | Nível de dificuldade |
|---------------------------|----------------------|
| 1. Prison Break ★★☆☆☆ | |
| 2. Vírus ★★☆☆☆ | |
| 3. Contagem Nuclear ★★☆☆☆ | |
| 4. o Templo Asteca ★★★★★ | |

Nível de dificuldade



Chaves



Decodificador de Cartões-pista

ESTA INFORMAÇÃO É CRUCIAL!

Leia as regras de jogo com atenção.

Você precisa saber quais são as regras para poder escapar!

IMPORTANTE: LER, PROCURAR E COMUNICAR!

3. PREPARAÇÃO

- Coloque 3 pilhas AA (não incluídas) no Crono Decodificador e junte todas as chaves.
- Encontre o envelope e os cartões-pista que correspondem à aventura que vão jogar.
- Jogue sempre a aventura 1 (Prison Break) primeiro, depois a aventura 2 (Vírus) e assim sucessivamente, visto que o grau de dificuldade cresce conforme o número do cenário.
- Todos devem ter um papel e uma caneta. A sala deve estar bem iluminada e com todos os elementos do jogo à vista.
- Antes de começar, examinar cuidadosamente todos os detalhes das chaves e do Crono Decodificador.

4. OBJETIVO DO JOGO

Cada cenário tem 3 partes. Em cada uma, têm de encontrar um código de 4 chaves e inseri-las no Crono Descodificador. Para escapar, você tem que encontrar os três códigos secretos em 60 minutos.

5. O JOGO

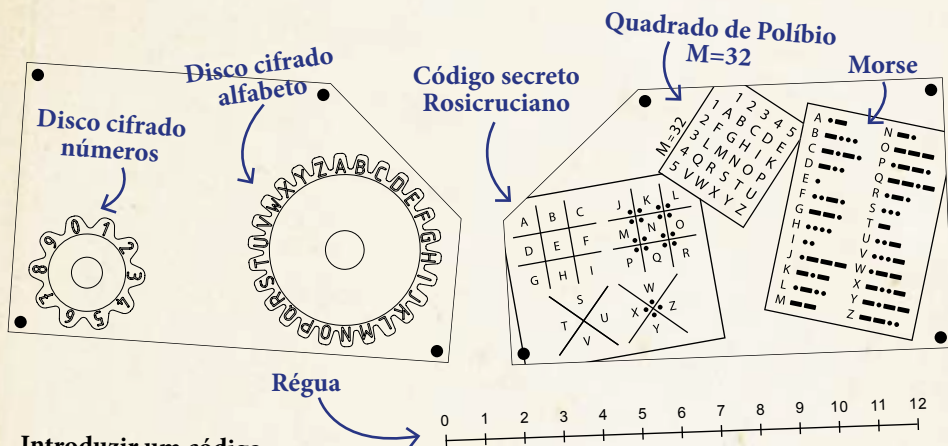
- **Nunca** abra um envelope ou um objeto selado sem que seja dada uma instrução específica para isso.
- Leia em voz alta a introdução que está escrita no envelope “Parte 1” do cenário escolhido.
- Agora já é permitido abrir o envelope. Verifique se o conteúdo corresponde ao descrito no envelope. Se todos os componentes estiverem presentes, destaque-os da folha.
- Coloque o botão na posição “On” para ligar o Crono Decodificador e pressione o botão START.
- Se quiser música ambiente para o cenário, pressione o botão “Play” no aplicativo ao mesmo tempo em que pressionar o botão START.
- O jogo começou! A partir de agora, o relógio começa a contagem regressiva dos 60 minutos.
- Todos os jogadores devem examinar atentamente a frente e o verso de todos os elementos incluídos.
- Todos devem trabalhar em equipe para procurar pistas, códigos, charadas e enigmas.
- Quando encontrarem o primeiro dos três códigos, devem inserir as quatro chaves correspondentes no Crono Decodificador. Se o código estiver certo, um som de “confirmação” soar.
- Agora, é permitido abrir a parte seguinte do cenário para decifrar o segundo código.
- Após inserirem o terceiro código, uma música de “vitória” soa e o relógio para.



6. CRONO DECODIFICADOR

ER

- Durante o jogo, é possível encontrar a palavra “ER”.
- Essa informação é importante porque indica que vocês terão de converter alguma coisa usando um dos decodificadores dentados nas laterais do Crono Decodificador ou utilizar informações na parte frontal ou superior do aparelho.
- Use o Crono Decodificador apenas quando encontrar a palavra ER. Cada cenário requer apenas um tipo de cifra diferente. Olhe as cifras com atenção antes de começar a jogar.



Introduzir um código

Quando acharem que encontraram o código correto, insiram as quatro chaves da esquerda para a direita no Crono Decodificador.

Se o código for incorreto, um som de “erro” soar e um minuto será deduzido do seu tempo restante. Não é possível continuar sem encontrar o código correto, portanto, deve-se tentar até encontrá-lo.

Se o código for correto, um som de “acerto” soar e o relógio segue contando.

Sempre retire as chaves depois de introduzir um código.

Alguma pergunta? Consulte as Perguntas Frequentes no site.