

EXIT AZ ELHAGYATOTT KÖNYVTÁR

FIGYELEM!

Mielőtt egyetlen kártyát
is kivennétek a dobozból,
először olvassátok el ezeket az
utasításokat!

Tartalom: 88 játékkártya

1 rejtvénypakli:
18 feladat, 18 rejtvény, 2 kijáratkár-
tya, 2 fedőkártya

1 nyompakli:
46 nyomkártya, 2 fedőkártya

Azt javasoljuk, hogy legyen nálatok
írószer és papír a jegyzeteléshez,
illetve stopperre is szükségetek lesz.



MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?

Az ajtó zárva és ti bent ragadtatok. A szobában különböző kombinációs záratok találhattok. Fejtsétek meg a zárhoz tartozó rejtvényeket, hogy kinyithassátok azokat! Csak akkor szabadulhattok ki az elhagyatott könyvtárból, ha szorosán együttműködtök és összedugjátok a fejeteket nyomok után kutatva.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Vegyétek ki a dobozból a két paklit!

NE KEVERJÉTEK össze ezeket a paklikat és ne nézzétek meg a másik oldalukat, ugyanis ott találhatóak a megoldások.

Először kezdjük a rejtvénypaklival!

NAGYON FONTOS!
Ne fordítsatok meg
egy kártyát sem
"csak úgy!"

1. Rejtvénypakli

» A fedőkártyát...

...helyezzétek vissza a játék dobozába!

» A kijáratkártya - a végső rejtvény

A következő két kártya **kijáratkártya**. Helyezzétek ezeket egymásra úgy, hogy az ajtót mutató oldal legyen felül. Ezek tartalmazzák az utolsó kombinációs zárat, ezt kell kinyitnotok a játék végén, így csak az összes többi feladat elvégzése után lesz rájuk szükségetek.



» 18 feladat

Alkossatok a **18 kártyából** egy paklit! Ezek a **feladataitok**. Mindegyik kártya egy könyvespolcot ábrázol egy-egy **kombinációs zárral**, amit csak a megfelelő **számkombinációval** lehet kinyitni.

» 18 rejtvény

Ezt a **18 kártyát** terítsétek ki egymás mellé a játéktér közepén! Ezeket a **rejtvényeket** kell megoldanotok, hogy a megfelelő **számkombinációkhoz** jussatok. Minden feladathoz **pontosan egyetlen rejtvény tartozik**.

Az utolsó kártyát helyezzétek vissza a játék dobozába!

Most jöhet a **nyompakli**.





A feladványokat rendezték el úgy, hogy mindenki jól lássa azokat!

2. Nyompakli

- » Ennek a paklinak a fedőkártyáját is helyezték vissza a játék dobozába! A **nyompaklit** helyezték a játéktér mellé! Ha elakadnátok a rejtvények megoldása során, ezek a nyomkártyák lesznek a segítségetekre.



feladatpakli



a négy aktuális feladat



nyompakli

JÁTÉKMENET

Mind **együtt játszotok**, **nincs játékosrend**. Bárki bármikor megoszthatja a gondolatait a többiekkel. Beszélgetsetek, osszátok meg a megoldásaitokat egymással, ugyanis bármilyen ötlet a segítségetekre lehet abban, hogy ráleljetek a megoldásra. Ahhoz, hogy izgalmasabb és nagyobb kihívás legyen a játék, azt javasoljuk, hogy **versenyezzetek az idővel!** Készen álltok erre a kihívásra? Akkor indítsátok el a stoppert (pl. a mobiltelefonotokon), vagy jegyezzétek fel, hogy mikor kezdtétek el a játékot. Ki tudjátok nyitni mind a 18 zárat **75 perc** alatt úgy, hogy végül még a könyvtárból is ki tudtok jutni?

Kezdjük el!

Helyezzétek a feladatpakli felső négy kártyáját a játéktér közepére a zárat ábrázoló oldalukkal felfelé, tehát fontos, hogy ne fordítsátok meg őket! Ez a négy aktuális feladatotok. Most keressétek meg a hozzájuk tartozó rejtvényeket! Ne feledjétek, nem fordíthatjátok meg a kártyákat "csak úgy".

Melyik rejtvényre van szükségünk?

A játék elején rendezték el mind a 18 rejtvényt a játéktéren! Először is ki kell találnotok, hogy közülük melyekre lesz szükségetek az aktuális feladatokhoz. Figyeljétek meg alaposan a könyvespolcokon látható részleteket (tárgyakat, formákat, színeket, stb.)! Amikor megtaláltátok az egyik aktuális feladathoz tartozó rejtvényt, egymás mellé helyezhetitek az összetartozó kártyákat.

Megjegyzés: Az aktuális feladatokat bármilyen sorrendben megoldhatjátok.

Eljött a gondolkodás ideje

Vegyétek szemügyre **az aktuális feladatokat!** A könyvespolcokon mindig látni fogtok egy-egy **kombinációs zárat**. A célotok, hogy kinyissátok ezeket a zárat. Ehhez meg kell találnotok a megfelelő **számkombinációt**. Ezek a számkombinációk **mindig 1-től 9-ig terjedő számjegyeket tartalmaznak!**
A megoldásban sohasem szerepel 0!



Minden kombinációs zár meghatározza, hogy a megoldás hány számjegyből áll. Ha például [0|0|0]-t láttok, az azt jelenti, hogy a megoldás három számjegyből áll, pl. 353. Olykor a számjegyek beütésének sorrendjéről is információkhoz juthattok, úgyhogy minden részletet figyeljétek meg jól a két kártyán!

Együtt, a feladat és a rejtvény az **ÖSSZES** szükséges információt tartalmazza ahhoz, hogy megtaláljátok a megoldást, semmilyen más játékelemet nem kell figyelembe vennetek.

Megjegyzés: A megoldás megtalálásához nincs szükség arra, hogy a kártyát meghajlítsátok, hogy írjatok rá, vagy hogy elvágjátok. A játék végén helyezzétek vissza az összes kártyát a játék dobozába két külön pakliként, így más játékosok később visszatérhetnek az elhagyatott könyvtárba.

SEGÍTSÉG, ELAKADTUNK!

Alaposan megvizsgáltátok a kártyákat és mégsem jutottatok egyről a kettőre? Akkor vegyetek el egy **nyomkártyát!** A **nyomkártyák** konkrét részleteket árulnak el a feladatról vagy a rejtvényről. Keressétek meg a megfelelő nyomkártyákat, és fordítsátok meg először a "1. nyom" kártyát. A segítségetekre volt? Ha újabb nyomra lenne szükségetek, fordítsátok meg a "2. nyom" kártyát és így tovább.

Megjegyzés: A különböző zárhoz különböző mennyiségű nyomkártya tartozik.

Már az összes nyomkártyát felhasználtátok, de még így sem haladtok? Ilyenkor lépjétek tovább egy másik feladatra, vagy tippeljétek meg a számkombinációt! Ki tudja, talán pont eltaláljátok.

AHA! ÚGY VÉLJÜK, MEGTALÁLJUK A SZÁMKOMBINÁCIÓT!

Kitaláltátok, hogy mi lehet a számkombináció? **Fordítsátok meg a két kártyát (a feladatot és a rejtvényt)!** Helyezzétek a kártyákat egymás mellé úgy, hogy a kártyák szélén **a világos vonalak illeszkedjenek** egymáshoz. Ha a két kártya valóban összetartozik, **kirajzolódik a zárhoz tartozó helyes számkombináció.**

Helyes volt a számkombinációtok?

Nagyszerű munka! Egy lépéssel közelebb kerültetek a kijáráshoz. **Helyezzétek vissza a rejtvénykártyát a játék dobozába,** nem lesz szükségetek rá a játék további részében. **Tegyétek félre a feladatkártyát** (amin a zár van)! A játék végén a kijáratkártyán található zár kinyitásához szükségetek lesz rá. **Helyezzétek a feladatpakli felső kártyáját a többi aktuális feladat mellé,** anélkül, hogy megfordítanátok azt!

Most mit tegyünk? A feladat és a rejtvény ugyan összeillik, de a számkombinációnk téves.

Pech, ezek szerint valahol rossz útra tévedtetek. **Helyezzétek vissza a rejtvénykártyát a játék dobozába,** nem lesz már rá szükségetek. A feladatot azonban ugyanúgy félre kell tennetek. Szóval **ugyan közelebb kerültök a célotokhoz,** azonban mivel nem ütöttétek be a megfelelő számkombinációt, **nem kaptok új feladatot a feladatpakliból,** így eggyel kevesebb aktuális feladattal rendelkeztek. Azért ne aggódjatok nagyon, **ha legközelebb helyes a megoldásotok, kaptok majd új feladatot.**

Ajjaj, a feladat és a rejtvény nem illik össze!

Ha a feladat- és rejtvénykártya hátulja egyáltalán nem illik össze, fordítsátok vissza a rejtvényt és helyezzétek vissza a többi közé a játéktér közepére! A feladatot is fordítsátok vissza és keressétek tovább a hozzá illő rejtvényt! Minden alkalommal, amikor a feladat és a rejtvény nem illik össze, **adjatok hozzá 5-5 percet a végső megoldási időtökhöz!**

KIFOGYUNK AZ AKTUÁLIS FELADATOKBÓL!

Bármikor elvehetitek a feladatpakli felső kártyáját, és hozzáadhatjátok azt az aktuális feladatokhoz. Ezzel azonnal további egy feladaton dolgozhattok, de a **végző megoldási időtökhöz minden ilyen alkalommal 10 percet kell adnotok.**

HOL VAN A KIJÁRAT? ÉS MIKOR ÉR VÉGET A JÁTÉK?

Megoldottátok mind a 18 feladatot és kinyitottátok a megfelelő zárat? Akkor eljött a játék elején félretett két kijáratkártya ideje.

A felső kijáratkártya egy ajtót ábrázol. Ennek a kinyitásához egy négyjegyű számkombinációra van szükség. Nézzetek végig a 18 megoldott feladaton! Ha a 18 kártyát a megfelelő módon rakjátok össze, megmutatják a megoldást. Megtaláltátok a számkombinációt? Akkor fordítsátok meg az ajtót!

Helyes volt a megoldásotok? Gratulálunk, az elhagyatott könyvtár minden rejtélyét megoldottátok. A második kijáratkártyán láthatjátok, hogy mi van az ajtó mögött. A hátulján pedig a rejtvénymegoldó kalandotok a végéhez ér. Nos? Mennyi ideig tartott? Sikerült 75 perc alatt megoldani az esetleges büntetések hozzáadásával együtt? Szép munka!

Szerző: Leo Colovini
Illusztrációk: Folko Streese
Grafika: Kreativbunker
Látványtervezés: Volker Maas
Lektorálás: Elke Vogel
Szerkesztés: Daniel Gaca
Termékfejlesztés: Anja Trentepohl

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

under license from



Originally published as: "Die verlassene Bibliothek – Ein Escape-Spiel" in Germany by moses. Verlag GmbH, Kempen, 2020. Text and illustrations copyright © moses. Verlag GmbH, Kempen, 2020. All rights reserved.



reflexshop

moses.