ESCAPE GAME

Bonnie a dispărut!

Instrucțiuni de joc



ATENȚIE: Citiți mai întâi instrucțiunile, înainte să vă uitați mai atent la cartonașele-enigmă.

Cum a început totul

Ați plecat în tabără, ca în fiecare an. Dar ceva e altfel decât în anii trecuți. Bonnie, coordonatoarea taberei, lipsește. Încet, începeți să intrați în panică, pentru că fără Bonnie nu intrați în tabără și doar nu vreți să dormiți două săptămâni în fața taberei, în mijlocul pădurii. Porniți în căutarea lui Bonnie...

Distracție plăcută la joc!
Janis și Andy, echipa Pulse

Materialele jocului

8 cartonașe-enigmă
1 hartă a taberei
1 set de instrucțiuni

De ce mai aveți nevoie

În plus, aveți nevoie de pixuri și hârtie pentru enigme și de un telefon cu cititor de coduri QR și internet. Mai aveți nevoie de un cronometru sau de ceva asemănător, ca să măsurați timpul.

Pregătirea jocului

Descărcați cartonașele-enigmă, dar nu vă uitați încă la ele.

Cartonașele-enigmă și harta taberei există în două variante: întunecată, pentru ecran și imprimare color, și deschisă (fișierul cu „print-light” în nume), pentru imprimare cu puțină cerneală.

Tabla de joc

În jocul acesta nu există tablă de joc. La început aveți la îndemână aceste instrucțiuni și harta taberei.

Pe parcursul jocului primiți cartonașe-enigmă. De fiecare dată vi se cere să luați un cartonaș. Atunci deschideți fișierul respectiv.

În partea din spate a broșurii sunt coduri QR. Pe acestea aveți voie să le deschideți cu telefonul abia la momentul potrivit. Mai multe despre asta găsiți în capitolul „Desfășurarea jocului”.

Desfășurarea jocului

Scopul vostru este să o găsiți împreună pe Bonnie, în cât mai puțin timp, și să o aduceți înapoi în tabără. Dar asta vă reușește doar dacă rezolvați împreună o serie de enigme.

Rezolvați enigmele una după alta. În fiecare enigmă descoperiți un număr pentru hartă. Asta nu înseamnă însă că numărul vă duce neapărat la locul potrivit.

Exemplu: Numărul vostru pentru hartă este 001.
Numărul acesta nu există pe hartă, deci nu e corect.

Exemplu: Numărul vostru pentru hartă este 002.
Numărul acesta există pe hartă. Lângă el vedeți încă un număr: el vă arată la ce cod QR trebuie să vă uitați. Fie soluția voastră e corectă și povestea merge mai departe, fie ați greșit și trebuie să mai căutați.

ATENȚIE: Trebuie să rezolvați enigmele în ordinea dată. Aveți voie să luați un cartonaș-enigmă abia când vi se cere.

Aveți nevoie de ajutor?

Dacă nu mai știți cum să mergeți mai departe, jocul vă poate ajuta. Pentru fiecare enigmă există trei coduri QR.

Codul QR „Indiciul 1” vă dă un prim indiciu pentru enigma respectivă.
Codul QR „Indiciul 2” vă dă încă un indiciu, mai concret.
Codul QR „Soluția” vă arată drumul spre soluție și numărul corect pentru hartă.

Spuneți-le și celorlalți ce scrie în codurile QR cu soluții, dacă nu mai știți ce să faceți. Pentru fiecare cod QR folosit, trageți o liniuță pe o foaie, ca să vă puteți calcula punctele la final.

Finalul jocului

Jocul se termină când ați rezolvat ultima enigmă și ați găsit-o pe Bonnie, coordonatoarea taberei. Un cod QR vă va spune asta.

Punctajul

Să rezolvați toate enigmele e un mare succes! Felicitări, bravo! Cine vrea să știe în plus cât de bine a dezlegat enigmele se poate uita în tabel.

	Fără coduri QR	1-3 coduri QR	4-5 coduri QR	Peste 5 coduri QR
Sub 60 min.	100 de puncte	90 de puncte	80 de puncte	70 de puncte
Sub 65 min.	90 de puncte	80 de puncte	70 de puncte	60 de puncte
Sub 70 min.	80 de puncte	70 de puncte	60 de puncte	50 de puncte

Începutul jocului

Ce mai așteptați? Porniți cronometrul acum!
Începeți cu acest cod QR:

Coduri QR pentru soluții



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28

Coduri QR de ajutor

Cartonașul-enigmă 1:



Indiciul 1



Indiciul 2



Soluția

Cartonașul-enigmă 2:



Indiciul 1



Indiciul 2



Soluția

Cartonașul-enigmă 3:



Indiciul 1



Indiciul 2



Soluția

Cartonașul-enigmă 4:



Indiciul 1



Indiciul 2



Soluția

Cartonașul-enigmă 5:



Indiciul 1



Indiciul 2



Soluția

Cartonașul-enigmă 6:



Indiciul 1



Indiciul 2



Soluția

Cartonașul-enigmă 7:



Indiciul 1



Indiciul 2



Soluția

Cartonașul-enigmă 8:



Indiciul 1



Indiciul 2



Soluția

Vrei mai mult?

Alte jocuri de grup, jocuri de teren, icebreakere, jocuri pe ecran, jocuri escape, cine cu mister și multe altele găsești pe **thepulse.org/ro**.

Scrie-ne cum a mers jocul la voi: **thepulse.org/ro/contact**

Un joc de Janis Jaspers, cu sprijinul lui Andy Fronius.

