

## SCELTE

Durante la partita, oltre a risolvere i rompicapi, vi troverete anche di fronte a varie scelte: alcune saranno di poca importanza, ma altre potrebbero rivelarsi cruciali, quindi dovrete prenderle tutte sul serio... Quando ricevete l'istruzione di sostituire una carta N con una carta N del mazzo supplementare, trovate la carta N nel mazzo supplementare e prendetela, senza guardare il suo fronte. Poi trovate la carta N nel mazzo principale [0000], mettetela la carta del mazzo supplementare [0000] al suo posto e rimettete la carta N del mazzo principale nella scatola del gioco (ancora una volta, senza guardare).

Consigliamo di conservare tutte le carte sostituite in un sacchetto di plastica separato. Alcune scelte potrebbero rivelarsi fatali. Se fallite la missione, tornate sui vostri passi fino al punto in cui avete fatto la scelta sbagliata e provate ancora.

## E UNA NUOVA STORIA INIZIA

Per iniziare la storia successiva, prendete la carta corrispondente dal mazzo principale (la carta 0002 per la seconda storia, la carta 0003 per la terza storia e così via). Una volta completata la storia 5, rimettete tutti i componenti nella scatola 1 e aprite la scatola 2 per continuare a giocare, preparando il gioco e prendendo la carta 0006 dal mazzo principale. Non trasferite mai i componenti della Parte 1 nella Parte 2 e viceversa.

## LA STORIA GIUNGE AL TERMINE

Una volta giunti alla carta che recita "Fine" o "Continua", avete completato la storia: annotate il tempo di chiusura e poi sottraete da quel tempo il tempo di partenza per scoprire la differenza. Per calcolare il punteggio finale, aggiungete 1 minuto per ogni errore che avete fatto, 1 minuto per ogni SUGGERIMENTO 1, 2 minuti per ogni SUGGERIMENTO 2 e 3 minuti per ogni SOLUZIONE usata. Se il vostro tempo totale è inferiore ai 60 minuti, la vostra prestazione è stata eccellente! Se è superiore ai 60 minuti... beh, ce l'avete comunque fatta, speriamo sarete più veloci nelle storie successive.

Una volta completata una storia, mettetevi tutte le carte della pila degli scarti in un sacchetto di plastica chiuso e conservate il sacchetto nella scatola (quelle carte non vi serviranno più). Mettete il mazzo principale e il mazzo supplementare rimanenti in due sacchetti di plastica separati. Non rimettete i componenti trasportabili nelle loro buste originali (metteteli nella scatola).

## RIPRISTINARE IL GIOCO

È possibile ripristinare il gioco (per esempio se volete prestarlo ai vostri amici). Per farlo, rimettete tutti i componenti nelle loro buste originali seguendo l'elenco dei componenti, rimettete tutte le carte a numerazione nera nel mazzo principale e quelle a numerazione rossa nel mazzo supplementare, poi ordinate ogni mazzo in ordine crescente. Ripetete questi passi separatamente per entrambe le scatole; non mescolate i componenti delle due scatole!

Autori del gioco: Martin N. Anderson, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova  
 Illustratori: Pavel Korobkov, Nadezhda Mikhailova, Victoria Kochkina, Victoria Velina-Lukian, Dmitry Krasnov, Maxim Sulaimanov, Anastasia Stupak, Anastasia Durova  
 Sviluppo del gioco: Palina Basalacava, Dmitry Rudev, Anna Scrava  
 Direttore di produzione: Yuriy Khmelersky  
 Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi  
 Revisione: Roberto Corbelli

Edizione italiana: daVinci Editrice S.r.l.  
 Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia  
 Su licenza di: Lifestyle Boardgames Ltd.  
 7-6 2nd Filyovskaya Street, 1st floor,  
 office III, room 6A, Moscow 121096, Russia.  
 Tel.: +7 495 510 0539  
[www.lifestyle-boardgames.com](http://www.lifestyle-boardgames.com), [mail@lifestyleitd.ru](mailto:mail@lifestyleitd.ru)  
 © 2019 Tutti i diritti riservati.

Seguici su:



★ ★ ★ ★ ★

Centro di Igiene Mentale North Oaks



# FUGA DAL MANICOMIO REGOLAMENTO

I contenuti di gioco delle Parti 1 e 2 vanno custoditi separatamente. Non mescolare i contenuti delle varie scatole!

## COMPONENTI

- **2 MAZZI PRINCIPALI**  
 (130 carte per la Parte 1, 163 carte per la Parte 2)  
*Non mescolate questo mazzo e non guardate il fronte delle carte.*
- **2 MAZZI SUPPLEMENTARI**  
 (6 carte per la Parte 1, 15 carte per la Parte 2)  
*Non mescolate e non guardate neanche questo mazzo.*
- **29 BUSTE**  
 Ognuna contiene vari oggetti da trovare in un luogo.  
*Non esaminate le buste e non apritele se non ricevete istruzioni di farlo. Non staccate gli adesivi dalle buste.*
- **2 PLANIMETRIE**
- **6 LIBRETTI DEI SUGGERIMENTI E DELLE SOLUZIONI**
- **6 SCHEDE SEGNATEMPO**
- **2 ELENCHI DEI COMPONENTI**
- **REGOLAMENTO**



12-99

1-6  
GIOCATORI

60 MIN  
A STORIA

Fuga dal Manicomio è un'emozionante esperienza di escape room in forma di gioco da tavolo collaborativo. Il gioco è diviso in due parti e ogni parte è composta da una serie di cinque storie. In ogni storia interpreterete il ruolo di un personaggio che tenta di fuggire dal manicomio di North Oaks. Per riuscirci dovrete risolvere vari rompicapi e prendere drastiche decisioni. Man mano che giocate, rivelerete sempre più eventi del passato e vedrete le storie intrecciarsi l'una con l'altra.

## PREPARAZIONE

- Mettete da parte i vostri gingilli elettronici: il manicomio è molto vecchio e non è dotato di wi-fi, quindi dovrete affidarvi soltanto al vostro ingegno per fuggire.
- Per risolvere alcuni rompicapi dovrete prendere appunti, quindi tenete carta e penna a portata di mano.  
*Importante: Non scrivete sulle buste e sui loro contenuti!*
- Assicuratevi che la planimetria sia visibile a tutti i giocatori.
- Prendete il mazzo principale. Sul retro di ogni carta c'è un numero a 4 cifre. Per comodità, le carte sono disposte in ordine numerico, con il numero più basso in cima e il numero più alto in fondo al mazzo. Mettete il mazzo a faccia in giù sul tavolo.
- Prendete il mazzo supplementare (le carte con un segnalibro rosso). Sul retro di ogni carta c'è un numero a 4 cifre, proprio come sulle carte del mazzo principale. Le carte sono disposte in ordine alfabetico, con il numero più basso in cima e il numero più alto in fondo al mazzo, proprio come nel mazzo principale. Mettete il mazzo a faccia in giù sul tavolo.  
*Non guardate il fronte delle carte!*
- Tenete i libretti dei Suggerimenti e delle Soluzioni a portata di mano.
- Prendete una scheda tempo e annotate l'orario attuale.


## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Prendete la carta con il numero della storia che state per giocare dal mazzo principale (prendete la carta 0001 per la prima storia). Leggete quella carta e seguite le istruzioni stampate. Mettete la carta che avete letto nella pila degli scarti (potrete consultare la pila degli scarti in qualsiasi momento).

Le storie vanno giocate nell'ordine giusto, a partire dalla prima. Quando giocate con le storie 1-5, usate i componenti della scatola della Parte 1. Quando giocate con le storie 6-10, usate i componenti della scatola della Parte 2.

FUGA DAL MANICOMIO

## BUSTE

Alla maggior parte delle stanze del manicomio corrisponde una busta con lo stesso numero. Quando ricevete l'istruzione di aprire una busta, rimuovete tutti i componenti dalla busta ed esaminateli. Quando uscite da una stanza, rimettete tutti i contenuti, ad eccezione degli oggetti trasportabili, di nuovo nella busta (gli oggetti trasportabili sono contrassegnati con il simbolo : teneteli sul tavolo davanti a voi). Alcune stanze sono chiuse a chiave: avrete bisogno di risolvere un rompicapo e di trovare un codice a 4 cifre per accedere ad esse. Quando ricevete l'istruzione di prendere una busta ma di non aprirla, esaminate il fronte della busta: potrebbe contenere un indizio per il rompicapo.

## SUGGERIMENTI E SOLUZIONI

Se rimanete bloccati, potete sempre chiedere aiuto. Ogni parte comprende tre libretti dei Suggerimenti e delle Soluzioni: SUGGERIMENTI 1, SUGGERIMENTI 2 e SOLUZIONI. Per consultare un suggerimento o una soluzione, scegliete il libretto e trovate il numero della carta che contiene il rompicapo. I suggerimenti nel libretto sono disposti in ordine crescente. Partite sempre dal SUGGERIMENTO 1, e se avete ancora bisogno di aiuto, provate con il SUGGERIMENTO 2. Usate il libretto delle Soluzioni solo come ultima risorsa.

*Non guardate gli altri suggerimenti!*

*Non esitate a usare i suggerimenti se rimanete bloccati.*

*Se il primo suggerimento non vi aiuta a trovare la soluzione, forse il secondo vi sarà utile.*


## ROMPICAPI

Continuate a prendere e a leggere le carte finché arrivate a una carta che non contiene l'istruzione di prendere la carta successiva. Questo significa che dovrete risolvere un rompicapo! La risposta a ogni rompicapo è un codice a 4 cifre che corrisponde a una carta del mazzo principale. Una volta che avete il codice, prendete la carta corrispondente e leggetela.

Potete consultare il contenuto delle buste che avete aperto in precedenza, ma ricordate che alcuni componenti della busta potrebbero essere destinati a un rompicapo diverso, e che altri potrebbero essere del tutto inutilizzabili.

## PENALITÀ

Ogni volta che guardate un SUGGERIMENTO o una SOLUZIONE, spuntate un riquadro corrispondente sulla scheda segnatempo. Ricordate che non potete saltare i SUGGERIMENTI: anche se decidete di leggere la SOLUZIONE immediatamente, dovrete comunque spuntare i due SUGGERIMENTI relativi sulla scheda segnatempo. Alla fine della partita, ogni SUGGERIMENTO 1 vi costerà 1 minuto, ogni SUGGERIMENTO 2 vi costerà 2 minuti e ogni SOLUZIONE vi costerà 3 minuti (che dovrete sommare al vostro tempo di gioco totale).

Se un codice che avete trovato non corrisponde a nessuna delle carte, avete commesso un errore; annotate un errore sulla scheda e riprovate. Ricordate che molte carte mostrano un simbolo nell'angolo in alto a sinistra corrispondente al personaggio che interpretate . Se il simbolo sulla carta che avete preso non corrisponde al simbolo della prima carta della storia che state giocando, significa che avete commesso un errore. Alla fine della partita, ogni errore vi costerà 1 minuto.



Centro di Igiene Mentale North Oaks