

MAGICZNY ESCAPE ROOM



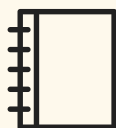
Gra inspirowana książką
z serii Magiczne Drzewo „Olbrzym”
autorstwa Andrzeja Maleszki

INSTRUKCJA

Uwaga!

Aby rozwiązać zagadki, koniecznie potrzebujesz egzemplarza książki „Olbrzym” Andrzeja Maleszki z serii „Magiczne Drzewo”, wydanie z 2024 roku.

Co będzie potrzebne?



Egzemplarz książki „Olbrzym” Andrzeja Maleszki z serii „Magiczne Drzewo”



Ołówek



Długopis/flamaster



Nożyczki



Ewentualnie taśma



Kartka lub tablica, na której będą zapisywane rozwiązania

Jak to działa?

Gra składa się z 8 zagadek i bonusu. Rozwiązaniem zawsze jest cyfra.
Przy każdej zagadce zobaczysz oznaczenie w tym stylu:

ZNAJDŹ SŁOWO: 448. _____ ? .4.

Oznacza to, że po rozwiązaniu zagadki, w miejsce czerwonego pytajnika, należy podstawić cyfrę, jaką otrzymasz. Np.:

ZNAJDŹ SŁOWO: 448.3.4.

448. oznacza stronę w książce „Olbrzym” Andrzeja Maleszki z serii „Magiczne Drzewo”, na którą należy się udać.

3. oznacza linijkę na tej stronie, którą należy odszukać, czyli w tym przykładzie trzeci wers, licząc od góry strony.

4. oznacza słowo w tej linijce, które należy odszukać, czyli w tym przykładzie czwarte słowo, licząc od lewej. W tym przykładzie słowo-rozwiązanie to: „magiczne”.

Odnalezione w ten sposób słowa zapisujemy na karcie rozwiązań (lub kartce/tablicy), jedno pod drugim, jak w przykładzie:

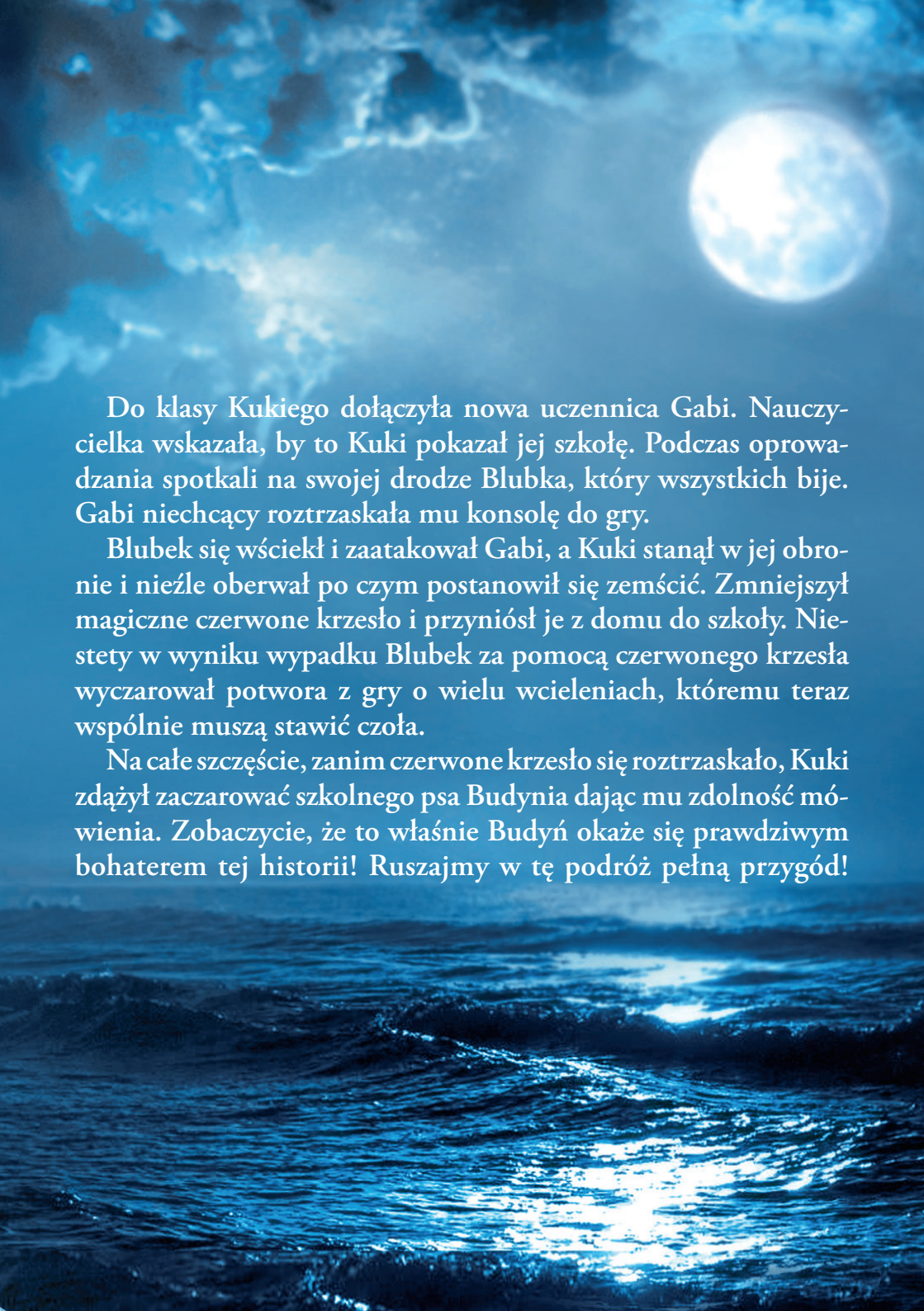
M	A	G	I	C	Z	N	E	
K	R	Z	E	S	Ł	O		
M	A							
N	I	E	Z	W	Y	K	Ł	A
M	O	C						

Jeśli spotkasz się z takim sposobem zapisu:

ZNAJDŹ SŁOWO: _____ ? . _____ ? . _____ ? .

Oznacza to, że w tym przypadku należy znaleźć wszystkie trzy liczby (określające: stronę, linijkę, słowo.) i przyporządkować je według kolorów.





Do klasy Kukiego dołączyła nowa uczennica Gabi. Nauczycielka wskazała, by to Kuki pokazał jej szkołę. Podczas oprowadzania spotkali na swojej drodze Blubka, który wszystkich bije. Gabi niechcący roztrzaskała mu konsolę do gry.

Blubek się wściekł i zaatakował Gabi, a Kuki stanął w jej obronie i nieźle oberwał po czym postanowił się zemścić. Zmniejszył magiczne czerwone krzesło i przyniósł je z domu do szkoły. Niestety w wyniku wypadku Blubek za pomocą czerwonego krzesła wyczarował potwora z gry o wielu wcieleniach, któremu teraz wspólnie muszą stawić czoła.

Na całe szczęście, zanim czerwone krzesło się roztrzaskało, Kuki zdążył zaczarować szkolnego psa Budyń dając mu zdolność mówienia. Zobaczycie, że to właśnie Budyń okaże się prawdziwym bohaterem tej historii! Ruszajmy w tę podróż pełną przygód!

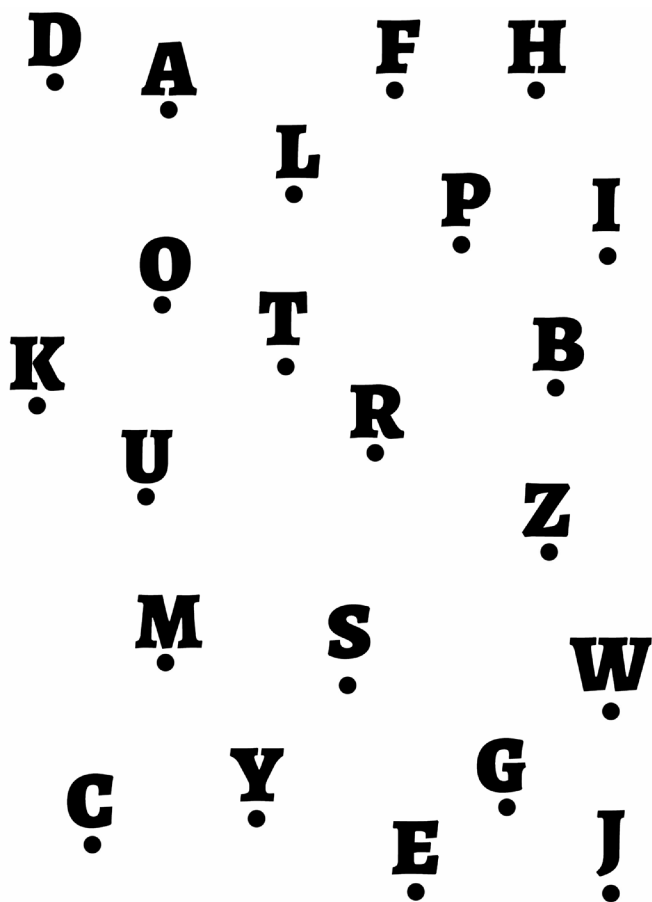


WORLD
DOG
SHOW

NOS TO MÓJ ATUT!

Zagadka 1

Budyń wyniuchał, że w tej intrydze należy połączyć ze sobą litery tworzące tytuł towarzyszącej nam książki. Łącząc litery po kolei odkryjecie, o jaką cyfrę tu chodzi i zdobędziecie pierwsze słowo potrzebne do rozwiązania zagadki.



ZNAJDŹ SŁOWO: 54. _____ ?3.

ZAGADKA SZAKALA!

Zagadka 2

Kuki, Gabi i Blubek opadają z sił. Trudno jest przetrwać długą wędrówkę na pustyni bez jedzenia i picia. Na szczęście jest z nimi Budyń, który wywahał jedzenie w galerii handlowej miasta ukrytego pod pustynnym piaskiem. Aby się do niej dostać trzeba odgadnąć zagadkę zadaną przez wygłodniałego Szakala strzegącego wrót spiżarni pełnej smakołyków.

Szakal – nazwa kilku gatunków średniej wielkości drapieżników z rodzaju wilków. Szakale są mniejsze od wilków szarych, mają krótkie kończyny i bardziej wysmukły pysk. Żywią się drobnymi zwierzętami, padliną i roślinami. Najpospolitszym gatunkiem jest szakal złocisty, który w ostatnich latach pojawił się nawet w Polsce.

Ma mnie JAK, ale nie ma MAK

Ma mnie MEWA, ale nie ma MOWA

Ma mnie DOM, ale nie ma TOM

Ma mnie BELA, ale nie ma BILA

Ma mnie NOS, ale nie ma KOS

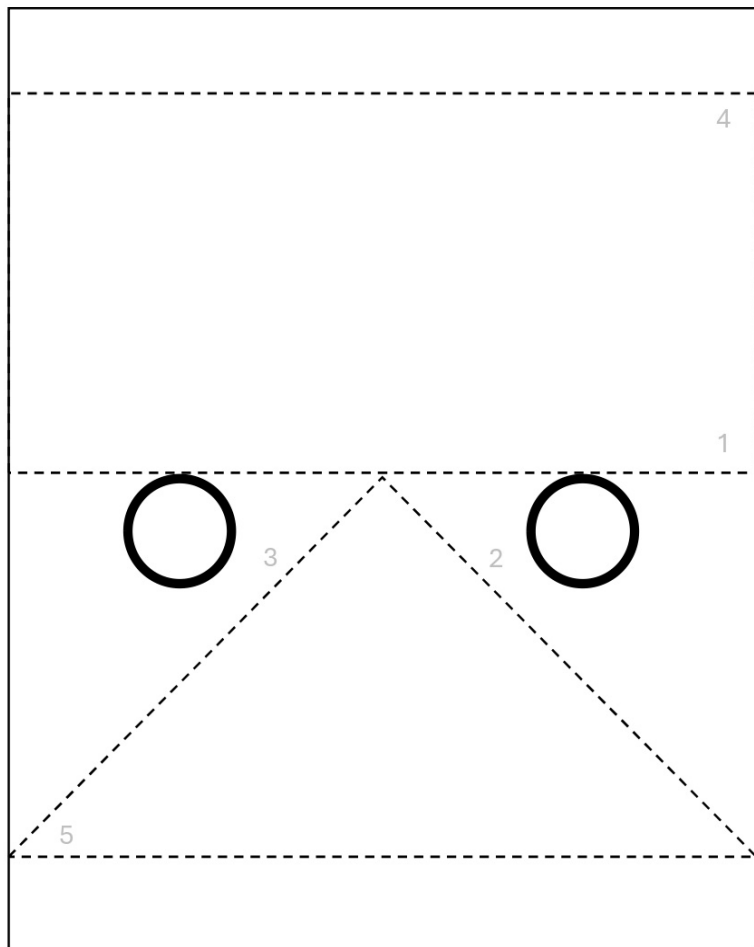
Czym jestem?

— — — — —

ZNAJDŹ SŁOWO: 59. _____ ?/!

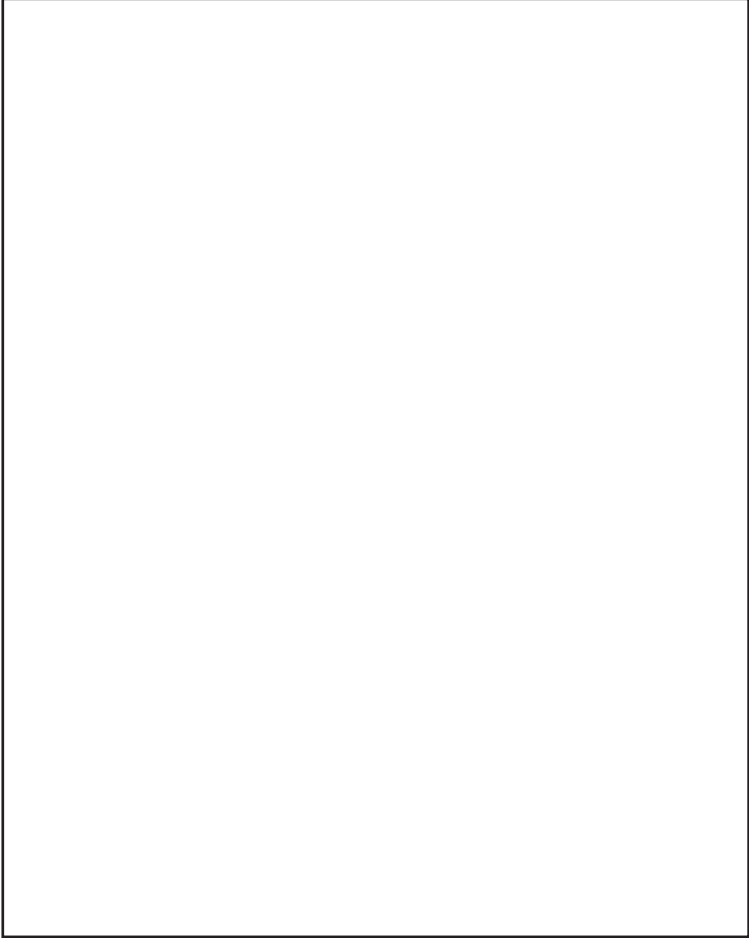
CZAPKA NIEWIDKA

Zagadka 3



Szakał przepuścił Budynia. Jednak, by przemknąć bezpiecznie przez zaułki uliczek pustynnego miasta, przydałaby się czapka niewidka. W końcu nikt by nie chciał, by nasz bohater stanął oko w oko z hordą stalowych mrówek! Złóż odpowiednio tę stronę, a odkryjesz magiczną cyfrę.

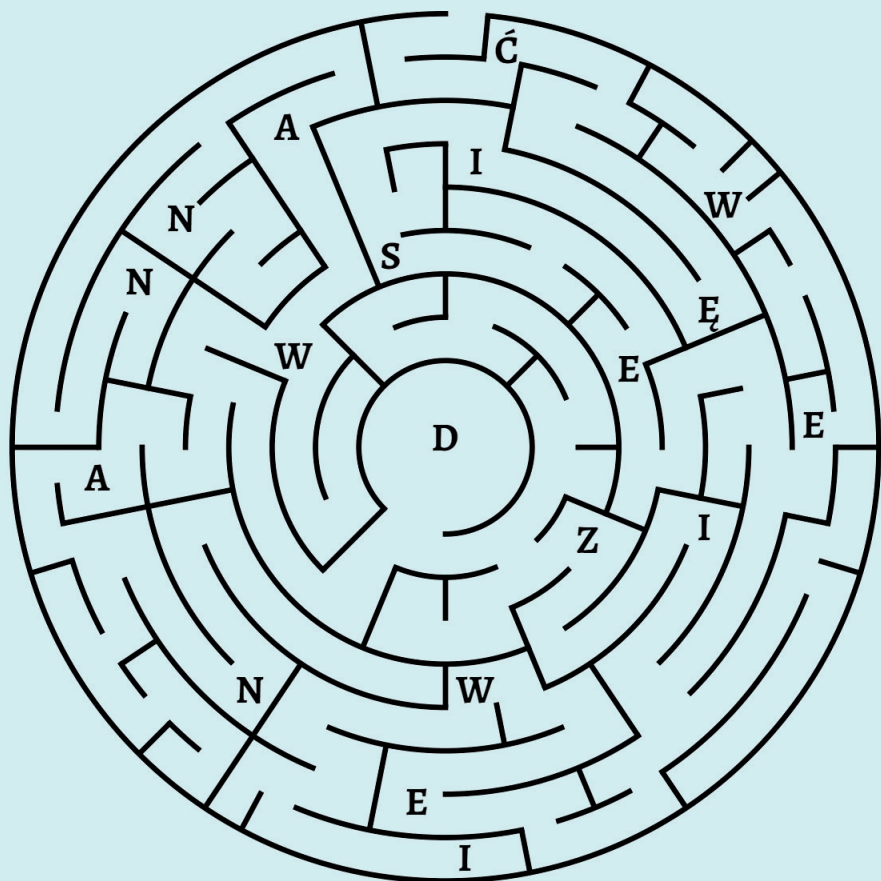
ZNAJDŹ SŁOWO: 32. _____ ?7.



PODZIEMNY LABIRYNT

Zagadka 4

O nie! Nasz dzielny Budyń po brawurowej akcji w uliczkach pustynnego miasta wraz z Kukim, Gabi i Blubkiem wpadł prosto do labiryntu kolei podziemnej w Dubaju. Pomóż im dostać się na lotnisko! Po drodze zbieraj literki w labiryncie. Te, które są na trasie prowadzącej do wyjścia utworzą słowo.



ZNAJDŹ SŁOWO: 109. _____ ? 2.

NAJCIEMNIEJ POD LATARNIA

Zagadka 5

Uciekliśmy z labiryntu, ale co dalej? Mnóstwo tu różnych liczb, ale jak sprawdzić, które poprowadzą nas do domu snu, którego strzeże tygrys? Zwierzomaszyna zdaje się wskazywać na 92 stronę w książce. O jacież! Jest tu taki sam symbol, jak przy naszych cyfrach. To musi być połączone! A jakby tak przyłożyć jedną stronę do drugiej i spojrzeć na nie pod światło?

ZNAJDŹ SŁOWO: _____?._____?._____?.



10.

1.

324.

106.

8.

3.

229.

3.

26.

4.

O NIE, NADCIĄGAJĄ MRÓWKI!

Zagadka 6

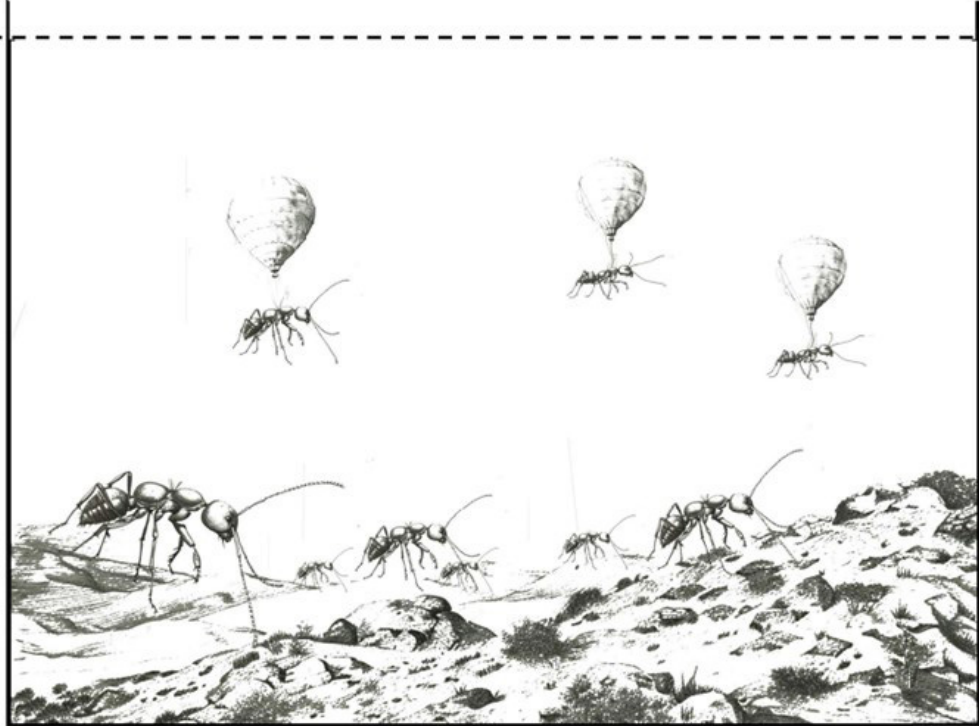
Budyń biegnie do Was głośno wyszczekując, że nadciągają mrówki! Czyżby to była jakaś pozostałość wcielenia potwora z książki? Nie ma czasu do namysłu – trzeba działać! Mrówki są unoszone w balonach wypełnionych helem – trzeba je zestrzelić! Długopisy w dłoń i przedziurawcie balony zanim będzie za późno!



ZNAJDŹ SŁOWO: _____?.....?.....?.....?



74. 3. 67. 4. 150. 696. 7. 351. 40. 3. 9. 10. 12. 88.



BUDYŃ, APORT!

Zagadka 7

Z fajerwerków wystrzelonych w Szanghaju wypadł skrawek materiału zapisany literkami! Patrzcie na nie, ale nie widzicie w nich żadnego sensu – zupełnie jakby były napisane po chińsku! Wtedy nasz niezastąpiony Budyń turlika w Waszym kierunku ołówek. No dobrze, ale co to ma wspólnego z naszą zagadką? Acha! Trzeba owinąć materiał wokół ołówka i odczytać treść! Genialne!



ZNAJDŹ SŁOWO: 134. _____ ?3.

TAJEMNICZA WIADOMOŚĆ

Zagadka 8

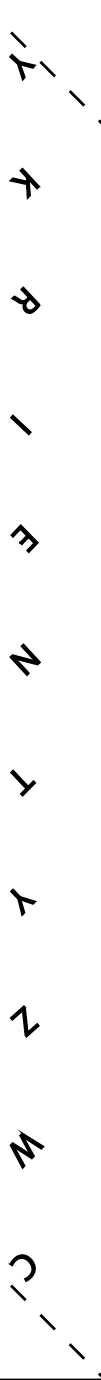
Kuki, Gabi, Blubek, pies Budyń oraz Mama Kukiego zostawili dla Was zaszyfrowaną wiadomość, która odkryje przed Wami ostatni, brakujący fragment opowieści. Czy uda Wam się odkryć, jakie litery stoją za tajemniczymi znakami?



↑ ↓ ⇔ ⇔ ⇔ ⇔!

Kuk ↓, Gab ↓, Blub ⇔ k, p ↓ ⇔ ↑ Bu ⇔ yń, ⇔ a ⇔ a Kuk ↓ ⇔ go

ZNAJDŹ SŁOWO: 302. _____ ?6.



KARTA ROZWIĄZAŃ

Tu wpisz słowa z książki, jakie wyjdą Ci po rozwiązaniu zagadki. Możesz też użyć tablicy lub kartki.

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Ale zaraz, coś tu jeszcze Budyń wykopał...

BONUS!

Ukryta zagadka Budyńia

Pierwsze literki rozwiązania (w zielonej ramce) tworzą anagram słowa, którego brakuje w przesłaniu, jakie ma dla Ciebie Budyń. Po znajomości podpowiada Ci, że to słowo zaczyna się na „S” jak smakowita szyneczka!

NAJWIĘKSZYMI _____ SĄ PRAWDZIWI PRZYJACIELE!

I to z nimi wyrusz na kolejne fantastyczne przygody!
Powodzenia!

Odpowiedzi i kolejny egzemplarz do pobrania
znajdziesz na stronie
www.znakemotikon.pl/zabawa

Ktoś chętny na więcej zagadek? Wspólnie z Rodzicami możesz pobrać darmowy escape room o zombiakach zjadających pizzę.

Łap QR kod:



Po więcej przygód
z Magicznym Drzewem,
sięgnij po inne tomy z serii



Gamescape

znak emotikon

Autorki zagadek: Patrycja Curyło, Magdalena Budek

Opracowanie merytoryczne: Natalia Wróblewska

Złamanie i projekt makiety: Michał Jakubik

Ilustracje pochodzą z serii książek Magiczne Drzewo, autorstwa Andrzeja Maleszki