

STOP

CAREFULLY READ THIS MANUAL

STOP

打開任何組件前請先細閱說明書

# ESCAPE THE ROOM

THE CURSED DOLLHOUSE



STORY & INSTRUCTION BOOKLET

START

## DOLLHOUSE ASSEMBLY GUIDE

CAREFULLY FOLLOW THE INSTRUCTIONS BELOW

START

您將要開始具有挑戰性的密室逃脫體驗，在一個真實的娃娃屋裡面身臨其境！在故事開始之前，請檢查包裝盒中的物品，並仔細閱讀安裝和組裝說明。除非收到有進度旨示，否則請勿打開或調節任何組件。不然，您可能會破壞拼圖或故事的一部分。

If additional assistance is needed, please consult our website at:  
[www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom](http://www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom)

+

+



- 兩層房屋設置（遊戲盒的頂部和底部）
- 閣樓房間組裝
- 3套家具和組件
- 組件信封
- 解決方案輪
- 使用說明書

**IMPORTANT:** 探索房間之後，如果您想確認是否已解決該房間的所有內容，請瀏覽：

[www.ThinkFun.com/Dollhouse-Checklist](http://www.ThinkFun.com/Dollhouse-Checklist)

### 其他材料

- 鉛筆和紙（用於做筆記和解決一些難題）
- 互聯網（非必要）：下載樣本邀請函、遊戲提示、推薦的播放列表，下載並打印組裝拼圖等等。

### + SETUP +

**IMPORTANT:** 該遊戲需要一些組裝才能開始遊戲。  
 在開始遊戲之前，僅按照指示操作，請勿移除任何遊戲組件。

開始：移除所有打孔板，組件外殼，保護紙板和包裝盒中的保護塑料片。  
 打開組件外殼，然後取出所有內容物。請勿打開任何較小的信封。

建造玩具屋及並正確放置其所有配件，按照每個記分板上的圖標和圖像進行操作如下所示。

### + LEGEND +

印製的圖標顯示每個組件必須放置在哪個房間：



房間內物品的精確放置不會影響遊戲玩法，因為它們可以在遊戲中移動。最重要的是將物品放置在正確的房間。

有些物品需要組裝。請按照第4-7頁的說明進行組裝。

## + DOLLHOUSE +

### House Assembly:

頂部和底部遊戲盒並排放置，如右圖：

注意：浴室位置會比臥室略高

將折疊地板平放，木材和瓷磚面朝上，天花板燈面朝下。



如左圖般插入地板。

如右圖般扣下以鎖定地板。



• 4 •

### Attic Assembly:



## + LIVING ROOM +



如圖放入物品：

- 6 Wood Planks
- Rug
- Porcelain Doll

• 5 •

✦ KITCHEN ✦



如圖放入物品:

• Paper Doll • Pin • Table

Table Assembly:



• 6 •

✦ BEDROOM ✦



如圖放入物品:

• Bed • Quilt • Voodoo Doll

Bed & Quilt Assembly:



• 7 •



如圖放入物品:

• Chest • Nesting Doll

### Fully Assembled Dollhouse

Your Dollhouse is now ready!



Continue on to page 9 for Game Introduction.



僅在完全組裝房子後才能進行。  
設置說明位於第4-8頁。

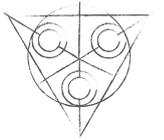


### • GAME INTRODUCTION •

#### 請仔細閱讀！

逃離房間：被詛咒的娃娃屋是桌面逃生的房間體驗遊戲。玩家必須解決在娃娃屋中發現的一系列難題。完整的體驗約為數小時。

娃娃屋由5間房間組成，每個房間都有自己的一套迷題。玩家跟隨故事發展及每次進入一個房間。每個階段最後都會遇到右則的圖標標記：



每當玩家看到此圖標時，表明玩家必須在當下的房間找到三個特定的符號。每個符號將鏈接到解決方案轉盤上的環。每個房間都有很多符號，您必須解決幾個難題才能找到正確的。當三個符號都正確輸入到“解決方案轉盤”時（請參閱下一頁的“解決方案轉盤”說明），方可以進入下一章並按照指示閱讀故事。

要注意，儘管需要三個符號才能越過每個階段，房間中可能還有其他難題。這些通常會提供符號或稍後將在遊戲中使用的線索。

每個房間都包含各種物品，線索和細節。只有當你進入房間後，才可以打開有關信封。有些物品可能需要進行操作，即移動，折疊，撕裂，或標記為解決難題。部份物品會在遊戲過程中損壞，可到以下網址下載及打印。

[www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom](http://www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom)。

有些線索和項目清晰可見，有些則隱藏了。部份線索和物品僅在發現它們的房間中使用，而其他線索和物品可以在將來的位置使用，甚至多次使用。故事當中也可能隱藏著一些線索，因此在閱讀時請注意細節。

基於完整的體驗可能需要好幾個小時。如果您想分階段完成遊戲，可在完成1個房間後暫停。

## ◆ SOLUTION WHEEL ◆

解決方案轉盤用於確認您是否已正確解決難題及能否去下一關。請務必熟悉方向盤上的符號。要解鎖門/物體，您將需要三個符號。解決方案可以包括任何三個符號組（包括重複的符號）。

### IMPORTANT:

•在解決每個謎題時，總會有線索表明在轉盤上的哪一環。如果您仔細檢查了房子和故事，您便無需猜測該對應哪一環。

•有些房間有三個以上的謎題。在這些房間中，您仍然必須找到三個符號可進入“解決方案轉盤”。

當您認為找到了打開門/物體的三個符號時：

- 1) 找到代表您當前位置的黃色符號
- 2) 旋轉色環以將三個符號跟黃色符號對齊
- 3) 輕輕滑動下圖藍力的解鎖輪，直到打開所有六個窗口。

“解決方案轉盤”中心的窗口將指出您是否有三個正確的符號。



Laundry Symbol  
(Washing Machine)



Slide to the right to open windows

Slide to the left to close windows

您的解決方案是正確的，如果：  
•帶有跟黃色環相同的符號在兩個窗口出現

如果您的解決方案不正確，則：  
•解決方案轉盤中沒有符號出現，或出現的符號跟黃色環上的不相同。



The Laundry Symbol appears in two windows

如果輸入錯誤，則解決方案轉盤並不會提示哪個符號需要糾正。仔細地重新檢查房間中的所有線索，尋找與眾不同的地方，特別是對於您可能不完全肯定的難題。

4) 當“解決方案轉盤”指示您輸入了三個符號正確時，您可以移動到文本中概述的新位置。

### IMPORTANT:

每次嘗試解決方案轉盤後（無論您的解決方案正確或不正確），請滑動標籤直到所有六個窗口都關閉。

建議您在旋轉解決方案時不要讓窗戶保持打開狀態來“猜測和測試”答案。這行為將會激怒娃娃屋的惡魔！

## ◆ HINTS ◆

如果您遇到困難，請使用以下在線提示：  
[www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom](http://www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom)

在轉向提示之前，請確保所有玩家都同意。如果不能決定是否使用提示，可進行快速投票。

## ◆ BEGINNING THE GAME ◆

準備就緒後，開始閱讀下一頁的“故事開始”。  
祝你好運！



## ◆ THE STORY BEGINS ◆

您還記得，街區盡頭的老人加里提先生(Mr.Garrity)的房子一直是鄰里謠言和幽靈故事的主題。您的家人告訴您，很久以前，加里提先生是一個親切的人，與他住在一起的是他的女兒伊莎貝爾(Isabel)；自她失蹤後，他關上窗戶，拒絕與任何人交談。

加里提先生甚少出門，人們偶爾會看到他穿過長滿草的後院到他的工作棚。最近，鄰居們聽到了棚子里傳來的聲響。就在昨晚午夜後，你從臥室的窗戶向外看，透過棚子窗戶上的裂縫看到了人影。細小的人影像極了小孩子。您意識到，在發生可怕的事情之前，您必須找出加里提到底鎖了甚麼在他後院。

在夜深人靜的時候，您沿著樹籬周圍，朝破舊的工作棚走去。草叢甚高，並不時會劃到腳踝。您到達了看似搖搖欲墜的棚子，並花了很大的力氣才將門撬開並潛入。

工作棚內部非常乾淨。架子裝滿了木工設備，鋒利的刀片工具佔據了櫃檯的大部分空間。中央的桌子上放著加里提房屋的微型複製品。一個迷你的娃娃屋，裡面和周圍刻有奇怪的符號。

您靠近娃娃屋，往裡面看。在研究結構時，您意識到它是一個非常細緻的模型。您慢慢查看玩具屋內部，檢查玩具屋的精緻特徵。手指觸摸房屋的那一刻，黑暗出現在視線的邊緣。您試圖抓住桌子穩定自己，但漸漸被黑暗包圍。

您在明亮的房間裡醒來。房間的外觀和感覺就像是舞台劇那樣，顯得有些不對勁及不真實。

你瘋狂地環顧四周。在您站立的位置上，您可以看到加里提先生的工作室，但明顯有些不合理，因為一切都變得太大了！這時你心裡一涼，恐怖地感到：你現身處在娃娃屋內。

**如果您要計時逃生，現可啟動計時器。**

**Continue reading - The Living Room**



## ◆ THE LIVING ROOM ◆

您在娃娃屋的客廳裡。灰塵在空中飄揚，蜘蛛網從天花板上垂下來。在框架十字花繡旁的牆上，一隻毛茸茸的蜘蛛正懶洋洋地在編織蜘蛛網。您看到某些東西在房間的另一端，看到像是被折散的舊書架，其木塊堆疊在地上，以及木塊上有著怪異的線條。

書架殘骸被堆放在一塊破舊的地毯旁邊，地毯看起來好像是用碎布縫在一起的，做工不佳，圖案完全不整齊。躺在房間中央地板上的躺著一個彩色瓷娃娃，雙目無神，死氣沉沉。您彷彿感到這洋娃娃正散發出一種令人不安的能量。

突然，您聽到一個小女孩脆弱的聲音：“哦，哦，不……”

您轉過身來看看聲音從何而來，但明顯地房間裡只有您一個人。

“如果您停下來便會被困住……快離開這所房子……”

您瘋狂地環顧房間，試圖找到聲音的來源。你慢慢轉過頭，目光放在瓷娃娃上，見鬼了！

娃娃細緻帶有笑容的小嘴絲毫沒有動，但頭部正漸轉向您！空洞的聲音似乎來自洋娃娃內部，但與此同時，它也似乎來自房屋本身，迴盪而遙遠。

“有些東西破了……有些則是完整……有些迷失……有些丟了靈魂……”

慌亂中，您沖向房間那扇門，差點被奇怪的地毯絆倒了，然後，門是鎖著的！

“您將永遠無法逃脫……”

在房子內，您不斷聽到呻吟和嘶啞的叫聲。

到底是怎麼回事？你要如何出去？為什麼身體突然這麼癢？

**現在，您必須找到打開門所需的三個符號。**

**成功找到這些符號後，閱讀第14頁故事。**



## ◆ THE KITCHEN ◆

當您將最後一個符號繪畫到門上奇怪的雕刻標記時，您感到周圍氣流移動，門慢慢地打開。

走出房門前回頭看了一下客廳，瓷娃娃正睜大眼睛看著你，同事又再次聽到它奇怪的聲音。

“別離開我……”

瓷娃娃著實有點令人不安，但它明顯需要你的援手，其聲音似乎很無助，您決定帶走洋娃娃。

您進入廚房，冰箱看起來有點歪斜，好像最近被移動過，在它旁邊，您注意到一排令人毛骨悚然的玻璃罐，每個罐中都裝有一些恐怖的物品：娃娃的頭髮，手臂，和眼睛。

天呀，娃娃的頭髮，手臂和眼睛！究竟發生了甚麼事！

突然間，像乾葉磨擦的聲響把你嚇到，一塊巨大紙張靠在牆壁上並開始攪動著。紙上印著的圖像，就像一個中等身型的女娃娃部件，穿著米黃色衣服，原來它是一個紙娃娃！圖像被打亂了，娃娃的某些部分看起來很正常，某些部位卻很不自然，越看越感到不安。

紙張再次攪動並發出聲音，您注意到它的一隻眼睛望著您。紙娃娃臉的正常部分看起來很絕望，正在懇求幫助。

您發現一張可愛的小桌子，擺放著飯菜的樣子，跟陰險的房子有著強烈對比。

氣氛變得越來越令人毛骨悚然，你的雙腿開始發抖。

當您拉出一張椅並坐下來時，你發現紅色的東西濺到了上面地上。

廚房的門猛然關上！寒意籠罩著你一邪惡潛伏著這所房子。

**You must now find the three symbols needed to open the door.**

**Once you have successfully found these symbols,  
read the text on page 16 - The Bedroom**

**現在，您必須找到打開門所需的三個符號。  
成功找到這些符號後，閱讀第16頁故事。**



## ◆ THE BEDROOM ◆

在門上的雕刻標記中繪畫完符號後，你再一次感受到四周氣流移動。紙娃娃說話的迴聲與距離感跟瓷娃娃一樣，但聲音較為乾燥而刺耳。

“我們也進入了房子……無法離開……請幫助我們……”

當您走進睡房時，每走一小步都聽到微弱的聲音，就如一些柔軟東西的摩擦聲。房間色彩繽紛，應該是小孩子的房間。牆上掛著一幅令人不安的畫像，其畫框卻十分眼熟。一個破舊的衣櫃沿著牆壁擱著，同時您注意到地上有些划痕。

紙娃娃以刺耳聲線說，“小心點……”

您踏前一步，看到房間角落彷彿有點動靜。您睜大眼睛查看，發現地上有個粗糙的麻布公仔“躺”在地上。

又一把的聲音，跟其他娃娃一樣，帶著遙遠般的迴音，害怕地喃喃低聲：

“不要……再一次……”

你再前行，紙娃娃發出驚恐的聲音。

“救救我們…”

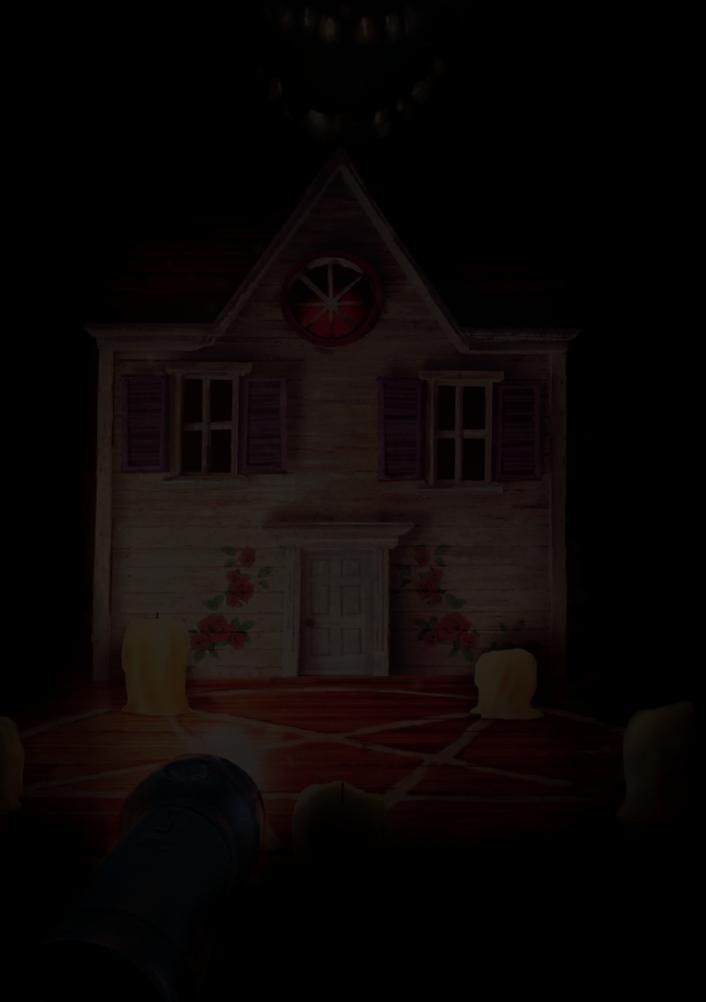
當您走到床邊時，突然感到有東西掃到你的腿，肉眼卻看不到有任何東西。你的心跳加快，同時聽到瓷娃娃：

“你感覺到了身體發麻嗎？別在這裡停頓太久……”

You must now find the three symbols needed to open the door.

Once you have successfully found these symbols,  
read the text on page 18 - The Bathroom

**現在，您必須找到打開門所需的三個符號。  
成功找到這些符號後，閱讀第18頁故事。**





## ◆ THE BATHROOM ◆

門鎖隨之打開，瓷娃娃遙遠的話又在耳邊迴盪。

“房子很生氣……”

這次語氣失去了之前的驚恐。

您打開門，看到的是一間浴室，視野被房中的蒸氣弄得有點模糊。  
跌跌蕩蕩地走到洗手盤，你擦去鏡子上的霧氣，然後被鏡中景像嚇壞！

鏡中的你，白色繃帶包裹著腫漲的頭，頭髮看起來更濃密就像毛線。您意識到自己變成了布娃娃！！  
你驚恐低頭向面無血色的瓷娃娃，紙娃娃以及巫術娃娃看去，它們以茫然的眼神凝視著你。

低沉的聲音再次傳來，“現在你看到了……你必須逃脫……”

您快受不了了，並開始搜索陰暗，薄霧籠罩的房間。  
抬頭往上看，一只巨大蜈蚣正纏繞在天花板上的爬梯。  
你快速的伸手把梯子拉下，梯子整個跌在地上。從梯子鉸鏈外觀磨損情度來看，應該很常被使用且日久失修了。

浴簾突然沙沙作響讓您吃了一驚。然後聽到浴簾後發出詭秘的喘息聲，以及浴缸灑出水花。  
先是碰撞聲，然後是咕嚕咕嚕聲，墨黑色的液體從浴簾下滲出。  
儘管房間很熱，您還是感覺到不寒而栗。

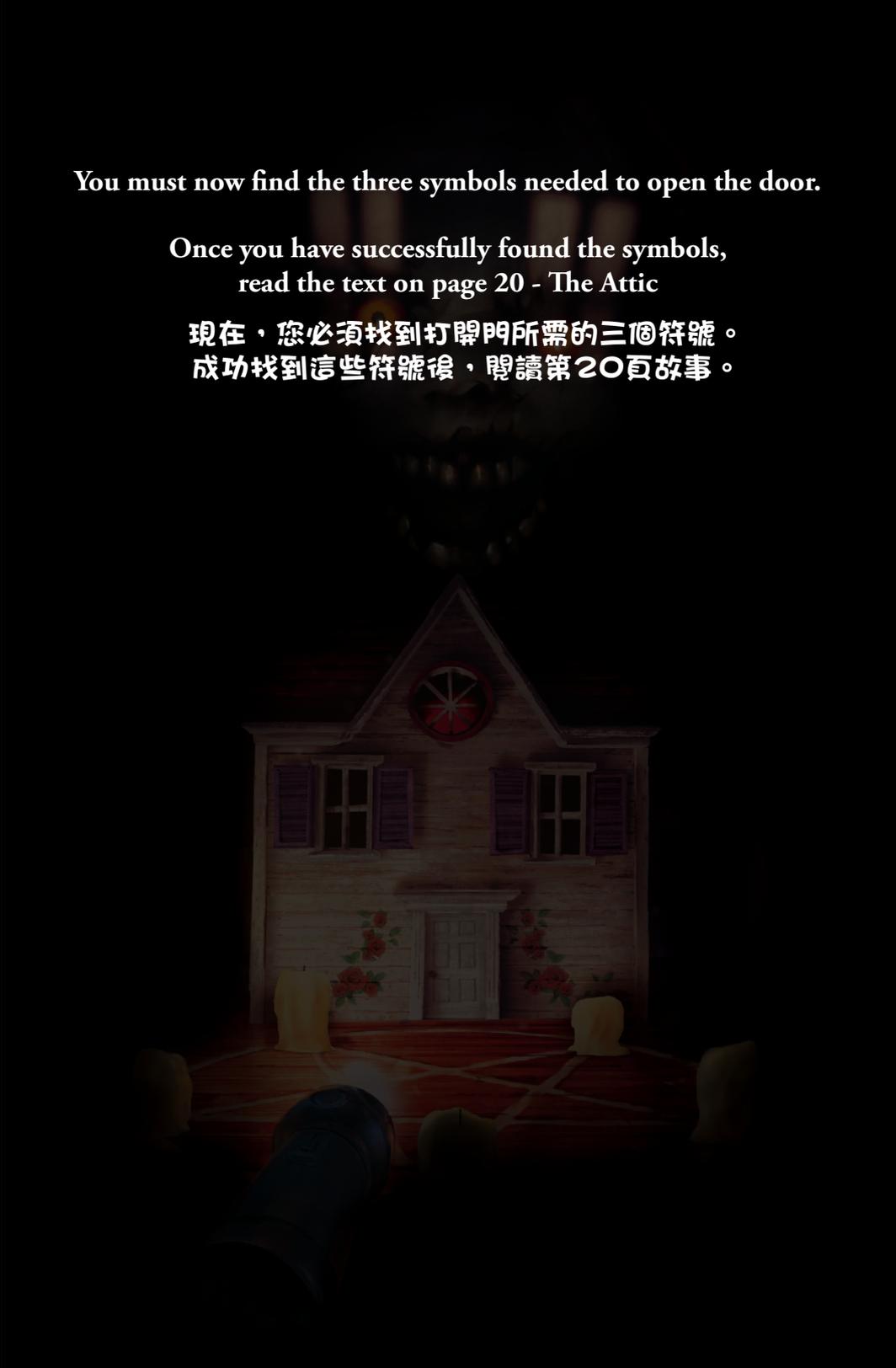
“救命！救-”話沒說完，有東西落水的聲音，然後變得安靜。  
當您走向窗簾時，巫術娃娃發出發出搖搖欲墜的哀號。

“千萬別……”這次是瓷娃娃。  
您慢慢地拉開浴簾，找到裝滿了濃稠的黑色液體的浴缸，  
在液體中，一個四肢被捆綁的塑膠娃娃，從黑暗的深處凝視著你。

**You must now find the three symbols needed to open the door.**

**Once you have successfully found the symbols,  
read the text on page 20 - The Attic**

**現在，您必須找到打開門所需的三個符號。  
成功找到這些符號後，閱讀第20頁故事。**





## • THE ATTIC •

您迅速從天花的開口爬出。環顧四周，您看到一個上了鎖的木箱在房間的另一端。

瓷娃娃的回音在你耳邊迴盪：“你的時間不多了……”

光從圓形大窗戶射進來，照亮了閣樓。您注意到房間地上有一只橙色，有點褪色的木製嵌套娃娃。

“不！”

尖銳的慘叫，跟以往聽過的聲音不同。你將所有娃娃都放在地上。

“不是那個……” 您震驚地意識到尖銳的聲音來自於瓷娃娃。作為回應，您聽到嵌套娃娃層層的低語，“她不會...幫助您...”和其他娃娃一樣，嵌套娃娃同樣目無表情。

正當想彎腰撿起娃娃時，您發現它們距離比剛才放下的地點遠了很多，除了五彩繽紛的瓷娃娃還在原地。

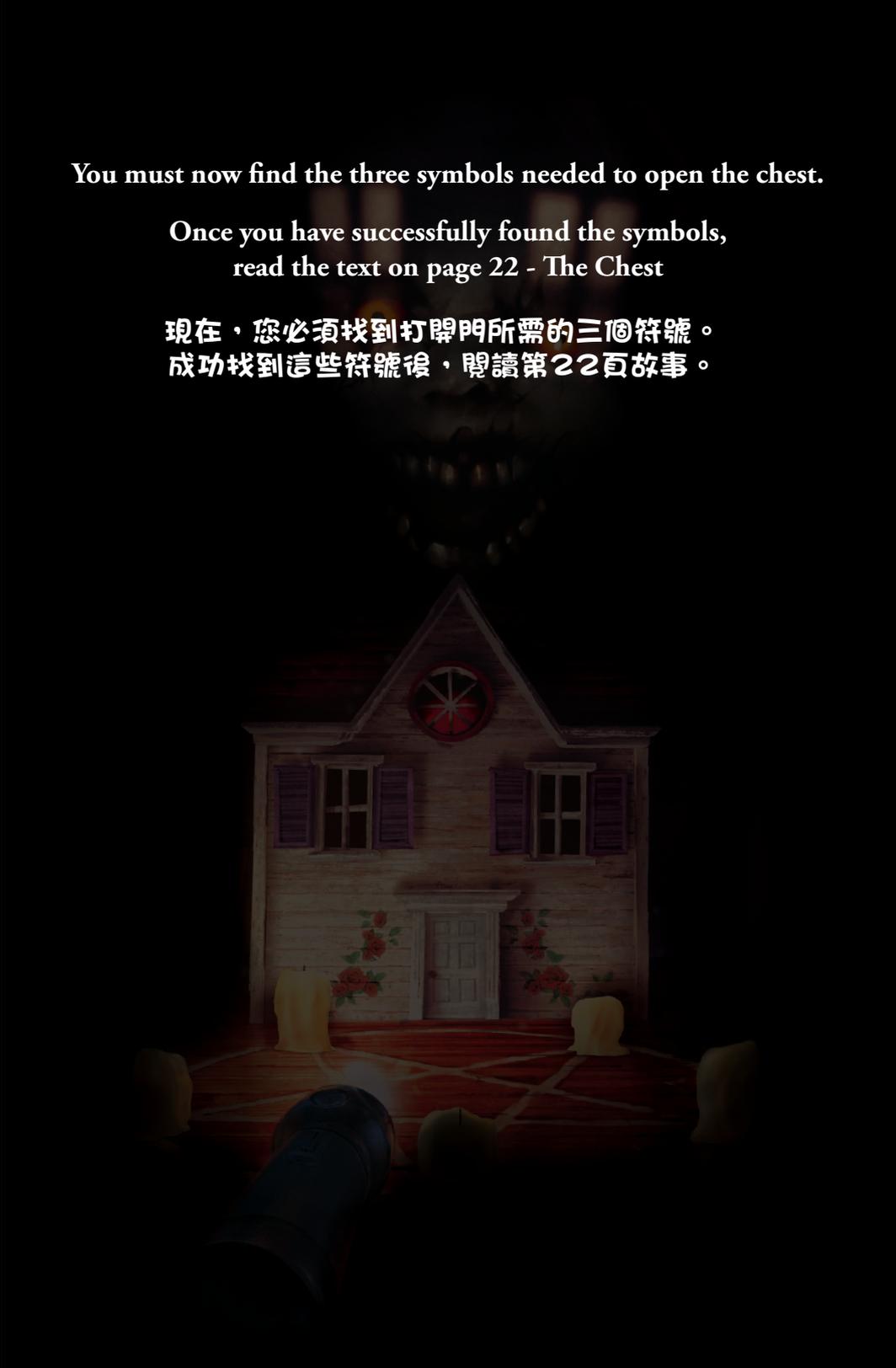
您聽到其他娃娃平靜的聲音，“我們的秘密將打開箱子……來得及的……”

瓷娃娃的頭部慢慢地轉向其他娃娃，目露凶光。

**You must now find the three symbols needed to open the chest.**

**Once you have successfully found the symbols,  
read the text on page 22 - The Chest**

**現在，您必須找到打開門所需的三個符號。  
成功找到這些符號後，閱讀第22頁故事。**





## ◆ THE CHEST ◆

當箱子被打開時，瓷娃娃的刺耳尖叫聲轟轟的充滿了整個房間。

“時間到了！您仍在這所房子裡，您將永遠留在這裡！”

突然，身後有什麼動靜。您轉身看到瓷娃娃就在背後，微小的手腳顫抖起來，就如活生生的小女孩！

瓷娃娃的邪惡雙之眼泛起紅光，如火焰般的燒著周圍的空氣。

“你永遠不能逃離！”洋娃娃對著你咆哮。

“長久以來，我一直忍受著孤獨！日復一日，一直都孤單一人！過去我的朋友會來這裡找我，但現在他們已不再跟我玩，但你會！必須有人陪我玩，您的時間到了，你將永遠留在這裡！”

在驚惶中，您聽到了身後娃娃在耳邊低聲耳語：“還不算太晚……束縛她……編織正確的圖案來抓住她……”

**現在，您必須找到打開門所需的三個符號。  
成功找到這些符號後，閱讀第24頁故事。**





## ◆ THE END ◆

---

您快速將皮帶編織在一起。瓷娃娃向您撲來，您把編織好的帶子丟向她，帶子迅速滑行並環繞她，並將她雙手擲著。她嘶嘶作響，恐懼地向你吐口水，但是當帶子緊緊將她扣鎖時，她慢慢軟弱無力，最終變回一只普通的娃娃。看來扭曲她靈魂的邪惡力量都被束縛了。

四周空氣在流動，視線模糊黑暗。顏色和形狀在您身邊飛馳，您發現自己再次站在工作棚中。隨著黑暗的消退，您注意到小小的娃娃屋在您的眼前開始變得暗淡。它所包含的邪惡力量似乎都消失了，失去當初的光芒。現在它僅僅是一個破舊的玩具屋。

您看到四個小孩站在桌子的一側縮在一起。他們的目光注視著桌子的另一邊，一個發呆的長捲髮小女孩，身穿乾淨的白色睡裙，您從娃娃屋的肖像畫中認出了她。

“你是……伊莎貝爾嗎？”

在她能回答之前，工作棚的門在你身後打開。來人正是加里提先生。他呼吸急速，藍色清晰雙目注視著小女孩。

“爸爸，”她小聲說，昏倒在地板上。

加里提先生沖過去抱著她的小身體，激動的哭泣。你給他片刻，然後問道，“這是怎麼回事？”

他收拾情緒，並敦促您，“請帶那四個孩子回家。伊莎貝爾和我必須離開這裡，但我保證我會解釋一切。”不等你的回應，他便抱起他的女兒走了。

您盡量安慰著小孩們，然後一個個地將孩子們送回了各自的家，家人們都因團圓對您感激不已。

自那天起，沒人再見到加里提先生，更不用說伊莎貝爾了。在您遭受磨難的一周後，您收到了一封信件。內容為：

“我答應過給您一個解釋。很多年前，我在機緣巧合下學會某種真實存在的魔法。有了這魔法，我想為女兒伊莎貝爾創造一個魔法娃娃屋。我為自己的成果感到驕傲：一個給女兒的完美禮物。但是，當我詠唱最後的咒語時，女兒意外的闖進了我的工作室。從此，她變成了一個瓷娃娃。

我試盡了無數的方法，仍然無法把她變回原樣。隨著時間的過去，娃娃屋的邪惡力量使她的心靈越來越扭曲。

她變得……不再是她自己。每天我都努力嘗試解救她，卻毫無成果，我什至連娃娃屋也無法破壞。

某一夜，她的朋友們偷偷溜到工作室去找她，然後隔天早上，她的玩具屋中多了幾個新娃娃。

我不清楚你是如何破了魔咒！您摧毀了隱藏在娃娃屋內的邪惡力量！我衷心感謝您！”

在信封內，您發現了另一張紙，上面是用蠟筆畫了幾個簡陋的人，就像是伊莎貝爾和她的朋友們。

**恭喜你！**

**您已將孩子們從房子的邪惡魔法中解救出來，  
並逃離了被詛咒的娃娃屋！**

---

## ◆ ABOUT THE INVENTORS ◆

Nicholas Cravotta and Rebecca Bleau have been inventing together for more than twenty years. Rebecca is also an award-winning fine artist. You can learn more about their games and puzzles at:

[www.BlueMatterGames.com](http://www.BlueMatterGames.com)

---

## ◆ GAME ILLUSTRATIONS ◆

*Escape the Room: The Cursed Dollhouse* was illustrated by **Monsters Pit**.

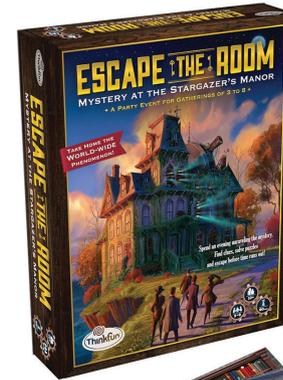
This game contains batteries which are non-replaceable.



**Dispose of any items marked with this symbol as follows:**

Do not put any of the game's electronic components in your household waste, but take them to the appropriate collection point at your local waste disposal site. Please contact your council for further details.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

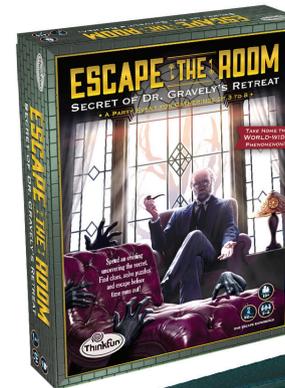


# ESCAPE THE ROOM

## MYSTERY AT THE STARGAZER'S MANOR

It's 1869 and the town's well-respected astronomer has not been seen since the untimely passing of his wife. Recently, strange things have been happening at his manor—loud and unfamiliar noises, an unpleasant smell, and smoke billowing from the observatory. It's up to you and your guests to solve the mystery at the Stargazer's Manor!

**Ages 10+**



# ESCAPE THE ROOM

## SECRET OF DR. GRAVELY'S RETREAT

The year is 1913 and you are the lucky winner of a free stay at Foxcrest Retreat, where the famed Dr. Gravely has improved upon the latest in spa treatments and relaxation for those of high social standing. Upon your arrival, however, you and your fellow guests may find the "health retreat" is not what it seems...

**Ages 13+**



# ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games make you think while they make you smile.



[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)

