



Regulamin interaktywnej gry kryminalnej „Zbrodnia między regałami”

1. Kilka słów na początek

1.1. Ta gra to nie spacer po parku. Tu chodzi o zagadkę. O zbrodnię. O to, kto, gdzie, czym i – co najważniejsze – dlaczego.

1.2. Gra jest wydarzeniem interaktywnym o charakterze fabularnym, mającym na celu wspólną zabawę i rozwiązywanie zagadki kryminalnej.

1.3. „Zbrodnia między regałami” to interaktywna opowieść z dreszczykiem, z której nikt nie wychodzi czysty – przynajmniej nie na duszy.

1.4. W fazie wstępnej śledztwa zostało wytypowanych 3 podejrzanych. Każdy z nich miał motyw i tylko jedno, czasem niewinnie wyglądające narzędzie. Każdego widziano tylko w jednej lokalizacji. Gdzie? Kogo? Z czym? To musisz ustalić.

1.5. Jeśli uważnie zbadasz wszystkie poszlaki, wykorzystasz umiejętności analityczne i logikę oraz skorzystasz z siły dedukcji, bez trudu wytypujesz sprawcę zbrodni. Może nawet szybciej, niż Ci się wydaje.

1.6. Dresscode w stylu retro noir nie jest obowiązkowy, ale bardzo mile widziany;)

1.7. Gra odbędzie się w dniu 13 maja 2025, w Czytelni WBP, a dokładnie w Sali Omega.

1.8. Dla zapalonych detektywów-amatorów zostały przewidziane 3 możliwości rozpoczęcia zabawy. Zapraszamy o godzinie 10.00, 11.00 oraz 12.00. W przypadku dużego zainteresowania jesteśmy w stanie uruchomić dodatkowy nabór.

1.9. Za całym tym zamieszaniem stoi Organizator, czyli Wielkopolska Biblioteka Prawnicza, a w praktyce dwie bibliotekarki, które z poświęceniem oddały się sprawie. To one pociągają za sznurki, rozdają role, ustawiają scenę, organizują rekwizyty, więc nie wszystko będzie zapewne idealne. Reszta to już teatr cieni.

1.10 Uczestnictwo w Grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.

2. Kto może wejść do gry

2.1. Gra przeznaczona jest dla twardzieli i twardzielek powyżej 16 roku życia

2.2. Młodszy mogą próbować swoich sił, jeśli mają przy sobie opiekuna albo pisemne błogosławieństwo od rodziców.

2.3. Gracze mogą działać solo jak klasyczny detektyw z zakurczonym notesem i okiem do detali, albo w zespołach – jak banda śledczych z dzielnicy.

2.4. Chcesz wejść do gry? Musisz się wcześniej zapisać – nie przyjmujemy niespodzianek. Formularz rejestracji jest dostępny na naszej stronie internetowej **prawo.amu.edu.pl/biblioteka**.

3. Jak to się rozgrywa

3.1. Regały szepczą. Wskazówki czają się między zapiskami. Ktoś coś widział. Ktoś coś wie. Ktoś anonimowo donosi /niestety częsta praktyka/. Ty musisz połączyć te kropki.

3.2. Każdy zespół dostaje pakiet startowy – akta sprawy, notatki z obserwacji, zdjęcia potencjalnych miejsc zdarzenia.

3.3. Zadanie? Rozwiązać zagadkę. Zinterpretować wskazówki. Odsłonić sprawcę. I dobrze się bawić:)

3.4. Nie dewastuj rekwizytów, nie zaglądaj tam, gdzie napisano „nie wchodzić” lub „nie dotykać” – chyba że masz dobry powód i silne nerwy.

3.5. Masz 45 minut, żeby odkryć prawdę.

4. Bezpieczeństwo, czyli nie daj się załatwić

4.1. Gra to fikcja. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci jest wyłącznie przypadkowe. Twoje bezpieczeństwo – jak najbardziej prawdziwe. Szanuj innych graczy, miejsce i rekwizyty.

4.2. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania ostrożności i szacunku wobec innych graczy

4.3. Jeśli coś się dzieje – dziwne dźwięki, złe samopoczucie, urazy, niebezpieczne sytuacje czy zgubione dusze – zgłoś to Organizatorowi.

4.3. Za zgubione płaszcze, kapelusze czy e-papierosy – nie odpowiadamy.

5. Nagrody

5.1. Dla uczestników przewidziane są sympatyczne upominki. Co? To już zależy od Organizatora.

6. Przetwarzanie danych osobowych

6.1. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane przez Organizatora wyłącznie na potrzeby realizacji konkursu, zgodnie z przepisami RODO.

6.2. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych, ich poprawiania oraz żądania ich usunięcia.

7. Epilog

7.1. Organizator ma prawo zmieniać zasady, daty, a nawet przebieg śledztwa – jeśli sytuacja tego wymaga.

7.2. Uczestnicy wyrażają zgodę na nieodpłatne utrwalanie i publikowanie wizerunku w celach promocyjnych. Biorąc udział w grze, dajesz zgodę na pstryknięcie fotki. Chyba że wyraźnie powiesz „nie” – wtedy aparat zamilknie.

7.3. Wszystkie pozostałe kwestie rozstrzyga Organizator. On tu rządzi. Ty tylko próbujesz rozwikłać sprawę.