

8971

ZVEZDA

KOSMOS

О чем эта игра?

Вы путешествуете с туристической группой в Египте. Экскурсия в долину царей – самая яркая часть вашего путешествия.

Вы просто очарованы гробницей Тутанхамона и, увлекшись разглядыванием древней кладки, отстаете от основной группы. Пытаясь догнать экскурсию, вы мечетесь по узким коридорам, и паника охватывает вас.

Вы вбегаете в темное помещение и слышите пугающий звук. Тупик! Массивная каменная дверь закрывает проход за вами, блокируя выход из таинственной погребальной камеры.

Осмотревшись, вы находите пыльную записную книжку и древний диск.



Похоже, гробница полна загадок. Вы сможете покинуть это место, только если разгадаете все загадки вовремя.

Или останетесь под этими камнями навечно...

Внимание! Пока **НЕ СМОТРИТЕ на** игровые компоненты (карточки, книжку и т.д.) Вначале **прочитайте правила игры** и убедитесь, что **все** игроки готовы **вместе** следовать дальнейшим указаниям.

Важно! Не приглядывайтесь к компонентам игры до начала игры!
Пока **не** заглядывайте в книгу, не смотрите на лицевую сторону карточек.
Дождитесь, пока «игра» сама не скажет сделать вам это.

Состав игры

83 карточки:
- 22 карточки Загадок
- 30 карточек Ответов
- 31 карточка Помощи

2 Странных предмета (красный и зеленый)

1 Книга

1 Диск декодер



Вам потребуется еще что-нибудь, **чем можно писать** (оптимально **карандаш и ластик**), пара **листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**). **Ножницы** упростят игру, но можно обойтись и без них.

Подготовка к игре

Положите **книгу** и **диск декодер** в центр стола.

Оставьте **странные предметы** пока в коробке.

Разложите карточки на три стопки, в зависимости от того, что изображено на оборотах этих карточек:

> Карточки Загадок

> Карточки Ответов

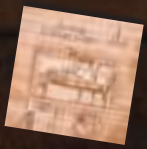
> Карточки Помощи

Не подсматривайте лица этих карточек.

Убедитесь, что карточки Загадок и Ответов лежат по порядку их цифр и букв. Разложите **карточки Помощи** по стопкам, согласно изображенным на них символам. Все стопки карточек Помощи с каждым символом раскладывайте лицом вниз таким образом: нижней положите карточку «Решение», на нее карточку «Подсказка 2», а верхней – «Подсказка 1».

Исключение: Для символа  только 1 карточка Помощи.

Где игровое поле?





В этой игре нет игрового поля. Вообразите сами, что вы увидите в этой игре и как выглядит комната. В начале игры вам **доступны только книга и диск декодер**.
В дальнейшем вы будете получать **карточки Загадок** – которые встретятся в иллюстрациях или тексте.
Как только это произойдет, вы возьмете соответствующую карточку из стопки карточек Загадок и откроете ее.

Точно также вы будете использовать **странные предметы**, лежащие в коробке, именно тогда, когда найдете их.
До этого оставьте их лежать в коробке.

Пример:

Если вы увидите такую иллюстрацию, вы можете ***тут же*** *взять соответствующую карточку Загадки из стопки, открыть ее и посмотреть.*



Ход игры

Ваша цель выбраться из гробницы фараона всем вместе и как можно быстрее!

Вроде бы несложно, однако каждый замок в комнате открывается только при решении **определенной** загадки. Во время игры вы будете находить различные объекты, которые заперты **кодом, состоящим из трех иероглифов**. Чтобы получить доступ к этим объектам, вам необходимо разгадать их код и ввести его на **диске декодере**. На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Вам придется самим определять – какому символу какой код соответствует. Будьте внимательны и обращайте внимание на малейшие детали. Если вы уверены, что расшифровали код, введите его под соответствующим символом на диске декодере. Затем посмотрите на номер, который покажется в окошке самого маленького диска.

Откройте и посмотрите **карточку Ответа с таким же номером.** Если код был неправильным, вам придется продолжить искать решение этой загадки или переключиться на другую. Если код правильный, карточка Ответа подскажет вам, что делать дальше.

Пример:

Для загадки с символом , в качестве решения вы пришли к комбинации иероглифов . Вы ввели эту комбинацию под значком символа .

*В маленьком окошке вы увидели **номер карточки Ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть.*



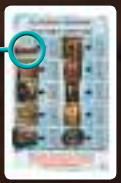
➡ Если код неправильный?

Если это так, карточка Ответа скажет вам об этом. Верните карточку Ответа обратно в стопку и взгляните свежим взглядом на карточку Загадки, которую вам не удалось решить. Возможно, вы что-то не учли. Или еще не все необходимые для разгадки элементы попали к вам в руки. Тогда стоит попытаться решить другую загадку.



➡ Код *возможно* правильный?

Если решение возможно верное, карточка Ответа будет выглядеть вот так:



➡ Где вы увидели символ кода?

Хороший вопрос! Чтобы ответить на него, вы должны внимательно рассмотреть картинку в книге или на карточке Загадки. **Все возможные запертые объекты** находятся именно там.



Все эти объекты **отмечены символом**. В нашем примере рассматривается саркофаг с **символом** на нем.



Продолжение примера: на карточке Ответа возле саркофага изображена карточка Ответа 12. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти верное решение.

➡ **Код *действительно* правильный?**

Если это так, карточка Ответа покажет, что вам делать дальше. Вы найдете одну или несколько новых карточек Загадок, которые вы должны **достать из стопки карточек Загадок и тут же открыть их**.

➡ **Код все-таки оказался неправильным?**

Видимо, вы допустили где-то ошибку. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.

Важно:

- ➡ При любом, правильном или неправильном ответе – непременно возвращайте **все** карточки Ответов обратно в стопку карточек Ответов.
- ➡ Все коды могут быть получены логическим путем. Не перебирайте наугад все возможные варианты на диске.

Нужна помощь?

Если вы застряли и не знаете, как продвинуться дальше, игра может оказать вам помощь. Для каждого кода существуют 3 карточки Помощи, отмеченные символом этой загадки.

Карточка Помощи **«Подсказка 1»** содержит, как просто полезную информацию, так и то, какие именно карточки Загадок вам надо найти, чтобы попытаться узнать правильный код для соответствующего символа.

Карточка Помощи **«Подсказка 2»** содержит более конкретную информацию для поиска правильного кода для соответствующего символа.

Карточка Помощи **«Решение»** содержит полное решение и правильный ответ для соответствующего символа.

Важно! Берите карточки Помощи только для соответствующих карточек Загадки или загадок из книги. Эти загадки обычно отмечены символом (совпадающим с символом на диске декодере). Карточки Помощи не помогут, если вы будете их использовать до того, как найдете соответствующий символ.

Имейте терпение – некоторые загадки могут быть решены только при помощи нескольких уже решенных карточек Загадок. Может быть, они еще не попали к вам в руки. Иногда, вы должны будете решить другие загадки, чтобы набрать больше карточек Загадок. Не стесняйтесь брать карточки Помощи, если вы застряли.

Использованную карточку Помощи отправьте в сброс.

Дополнительные игровые компоненты

В дополнение к игровым компонентам, содержащимся в коробке, вам понадобятся **карандаш** и **лист бумаги** для записей и **часы/секундомер**, чтобы засечь время.

Важно! Вы можете писать на компонентах игры, а также сгибать и рвать их, если это требуется для поиска решения.

Ведь все равно, после прохождения квеста, вы запомните все отгадки, так что компоненты игры больше вам не пригодятся. Вы можете пользоваться ножницами, чтобы резать компоненты игры, вместо того, чтобы их рвать.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и покинете гробницу фараона. Карточка Ответа скажет вам об этом. Запустите секундомер (или засеките время) в начале игры, чтобы узнать – за сколько времени вы справились.

Посмотрите таблицу на следующей странице, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Затем подсчитайте количество карточек Помощи, которые вам потребовались. Считайте только те карточки, которые дали вам подсказку или оказали помощь. Если на карточке была информация, которую вы и так знали – не учитывайте ее.

	Без карточек Помощи	1-2 карточки Помощи	3-5 карточек Помощи	6-10 карточек Помощи	> 10 карточек Помощи
< 60 мин.	10 Звезд	8 Звезд	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
< 90 мин.	9 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
< 120 мин.	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды
> 120 мин.	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	2 Звезды	1 Звезда

И напоследок

Любые игровые компоненты, связанные с загадкой, которую вы решили, стоит отложить в сторону, но не убирать полностью. Некоторые компоненты могут еще пригодиться. К тому же, так проще сортировать условия решений разных загадок, не путаясь в них. Для разгадывания некоторых загадок вам потребуются только иллюстрации гробницы.

Игра начинается

Так чего вы ждете? Запускайте секундомер и быстрее выбирайтесь из гробницы! Теперь вы можете просмотреть всю книгу и начать решать загадки. Если что-то не совсем ясно, смело подглядывайте в правила игры.

Инка и Маркус Бранд и издательство Kosmos благодарят всех тестировавших эту игру и вычитывавших правила.

Авторы:



Инка и Маркус Бранд живут вместе со своими детьми Лукасом и Эмилем в городе Гуммерсбах в Германии. Они являются лауреатами различных премий за множество изданных совместно детских и семейных игр. Они большие поклонники загадок и игр типа «Квест».

Концепция игры: Kosmos
(Ральф Квердфурт, Сандра Дохтерман)
Иллюстрации: Франц Фохвинкель
Иллюстрация обложки: Сильвия Кристоф
Иллюстрация названия: Михаэла Кинли

Графический дизайн: Sensit Communication
Редактура: Ральф Квердфурт
© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG



Делитесь своим опытом игры "Exit" с тэгами ***#exitstrategies #exitstrategiesrussia***

СЕРТИФИКАТ

Игроки:

1	2
3	4
5	6

дата

страна, город

Успешно покинули гробницу фараона.

Какое замечательное достижение. Как удачно, что они не остались запертыми навсегда в таинственной гробнице!

Чтобы сделать это понадобилось минут и секунд

Они использовали всего карточек Помощи

Это принесло им звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка

Игрок, который решил эту загадку