EXIT КВЕСТ

8980

ZVEZDA

Убийство в восточном экспрессе

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

О чем эта игра?

1905 год. Вы едете из Парижа в Константинополь на роскошном Восточном экспрессе. В поезде обнаружено тело Эдгара Речингтона, который ехал один. Явных улик, указывающих на то, кто совершил убийство, нет. Все пассажиры утверждают, что у них есть алиби на эту ночь. Никто даже не признается, что знаком с мистером Рэчингтоном. Для известного детектива Ахиллеса Пуссо, который случайно оказался в поезде, раскрыть это дело не составило бы труда, только он исчез без следа.

Вы находите его записную книжку и понимаете, что он, должно быть, уже знал об убийстве этой ночью и собирался взяться за дело. Теперь вы – последняя надежда разоблачить преступника до того как поезд достигнет Константинополя. Быстрее, поезд отправляется!



Действуйте слажено и разгадайте все загадки, связанные с этим загадочным убийством и передайте преступника полиции, до того, как как он или она успеет сбежать.

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

86 карточек:
- 24 карточек Загадок
- 30 карточек Ответов
- 32 карточек Помощи

2 странных предмета
3 Закрытых листа
1 Книга
1 Диск декодер



Вам потребуется еще что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш и ластик**), пара **листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**), чтобы следить за временем. Также вам понадобятся **ножницы.** Если же у вас нет под рукой ножниц, все равно можете сыграть, но некоторые компоненты придется рвать руками.

Подготовка к игре

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

Оставьте **«странные предметы»** и **«закрытые листы»** 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: карточки Помощи – их пять штук.

Где игровое поле?





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

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



Точно также вы будете использовать **странные предметы**, лежащие в коробке, именно тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, пускай лежат в коробке.

Ход игры

Ваша цель выбраться из зловещего особняка как можно быстрее!

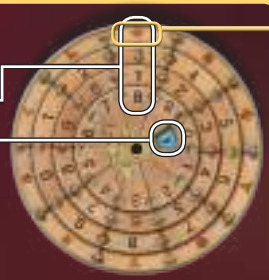
Вроде бы несложно, однако каждый замок открывается только после решения **определенной** загадки. Во время игры вы будете находить различные объекты, которые закрыты **трехзначным кодом**. Чтобы получить доступ к такому объекту, вам необходимо разгадать этот код и ввести его на **диске декодере**. На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует объекту, код которого вы должны разгадать. Вам придется самим определять – какому символу какой код соответствует. Будьте внимательны и подмечайте малейшие детали. Если вы уверены, что расшифровали код, введите его под соответствующим символом на диске декодере. Затем посмотрите на номер, который покажется в **окошке** на самом маленьком диске.

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 318. Вы ввели эту комбинацию под значком символа ◆ на диске декодере.

*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:

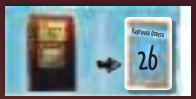


➡ Где вы увидели символ кода?

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



Все эти объекты **отмечены символом**. В нашем примере рассматривается дверь на кухню с **символом** на ней.



Продолжение примера: на карточке ответа возле шкафа изображена карточка Ответа 26. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти верное решение.

Примечание: вы должны видеть объект с символом на карточке Загадки или в книге, чтобы открыть его. Вы не можете открыть что-то, чего вы еще не нашли.

➡ **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 Загадок или загадок из книги. Эти загадки обычно отмечены символом (совпадающим с символом на диске декодере). Карточки Помощи не пригодятся, если вы будете их использовать до того, как найдете соответствующий символ.

Имейте терпение – некоторые загадки могут быть решены только при помощи нескольких 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.

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. Если вам будет удобно, вы можете пользоваться **ножницами**, чтобы резать компоненты игры, вместо того, чтобы их рвать.

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.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и определите убийцу. 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 вагонов и купе**.

Игра начинается

Так чего вы ждете? **Запускайте секундомер** и скорее расследуйте это убийство, пока не стало слишком поздно! **Теперь** вы можете просмотреть **всю книгу** и начать решать загадки. Если что-то не совсем ясно, не стесняйтесь **подглядывать 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 вместе разработали много детских и семейных игр и выиграли множество наград.

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

Графический дизайн: Sensit Communication
Редактура: Ральф Квердфурт
© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany
www.kosmos.de

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

СЕРТИФИКАТ

Следующие игроки прокатились на восточном экспрессе:

1 | 2 |

3 | 4 |

дата

страна, город

Смогли ли они вычислить убийцу?

Да ☐ (+2 звезды)

Нет ☐

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