EXIT ГРА

ПОЧНІТЬ ГРАТИ,
НЕ ЧИТАЮЧИ ПРАВИЛ!

ВІДЕОПРАВИЛА

Небіжчик у «Східному експресі»

Гра для 1–4 гравців віком від 12 років.

УВАГА! Не переглядайте ігрові компоненти (карти, записник тощо)! **Спершу** разом прочитайте правила гри **вголос** і дотримуйтеся зазначених у них інструкцій.

Про що ця гра?

На дворі 1905-й рік. Ви прямуєте з Парижа до Константинополя на розкішному поїзді «Східний експрес». Одного ранку в одному з вагонів знаходять тіло пасажира Едгара Ратчінгтона, що подорожував одинцем.

Здається, немає жодних зачіпок щодо того, хто скоїв убивство. Усі пасажири стверджують, що мають алібі на ту ніч. Ніхто не зізнається навіть у знайомстві з містером Ратчінгтоном. Геніальний детектив Ахіллес Пуссо, який також подорожує цим поїздом, легко розкрив би це вбивство, але він безслідно зник.



Ви знаходите його записник і виявляєте, що він дізнався про вбивство тієї ж ночі й ось-ось мав розкрити цю справу. Тепер ви — остання надія викрити вбивцю до того, як поїзд прибуде до Константинополя. Поспішайте, адже поїзд їде швидко!

Разом розгадайте загадки, пов'язані з цим таємничим убивством, і передайте винуватця поліції, поки не пізно.

KOSMOS

УВАГА! Не роздивляйтеся ігрові компоненти до початку гри!
Поки що не гортайте записник і не дивіться на лице карт.
Дочекайтеся, поки сама гра вкаже вам це зробити.

Ігрові компоненти



86 карт:
- 24 карти загадок
- 30 карт відповідей
- 32 карти підказок

2 дивні предмети
3 аркуші замкнених дверей
1 записник
1 диск-декодер

Додатково вам знадобиться щось, чим можна писати (в ідеалі це ручки, олівці та гумка), один чи кілька аркушів паперу, а також годинник (в ідеалі — секундомір), щоб відстежувати час. Ножиці полегшать вам гру. Якщо під рукою їх немає, можна надривати матеріали вручну.

Підготування до гри

Покладіть записник і диск-декодер у зоні доступу на столі. Поки що залиште «дивні предмети» та «замкнені двері» в коробці. Розподіліть карти на три стоси відповідно до написів на зворотах:

- карти загадок
- карти відповідей
- карти підказок

Поки що не дивіться на лицьовий бік жодних карт!

Переконайтеся, що карти загадок і відповідей розташовані в порядку зростання цифр і літер на них.

Відсортуйте карти підказок відповідно до символів на них, а тоді покладіть їх на край стола. Карти з однаковим символом кладіть в один стос так, щоб зверху була карта «1-ША ПІДКАЗКА», під нею — «2-ГА ПІДКАЗКА», а останньою була карта «РОЗГАДКА».

Виняток: карт підказок із символом у грі 5.

А де ігрове поле?



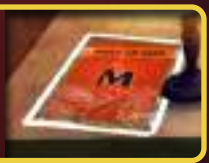


У цій грі ігрового поля немає. Ви маєте самотужки з'ясувати, що вам треба знайти в цій грі та як розмістити її компоненти. На початку гри вам доступні лише записник і диск-декодер.

З часом ви додаватимете до них карти загадок, знайдені на ілюстраціях чи зазначені в тексті. Щойно це станеться, візьміть відповідну карту зі стосу карт загадок і подивіться на неї.

Аналогічно ви зможете використовувати «дивні предмети» та «замкнені двері» лише тоді, коли буде безпосередньо вказано, що ви знайшли їх. До того часу нехай собі лежать у коробці!

Приклад
Якщо ви знайшли таку ілюстрацію, як ця, можете негайно взяти відповідну карту загадки зі стосу й подивитися на неї.



Перебіг гри

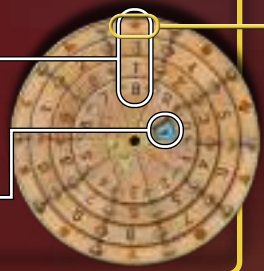
Ваша мета — спільними зусиллями якнайшвидше розкрити це вбивство.

Це завдання було би значно легшим, якби кожен замок у поїзді не був захищений загадкою. На початку гри ви можете переглядати всі сторінки записника. Протягом гри ви знаходитимете предмети, кожен із яких заблокований тризначним кодом.
Щоб їх відкрити, ви маєте підібрати код і ввести його на диску-декодері. На краю диска ви побачите 10 різних символів. Кожен символ відповідає коду, який треба розгадати. Проте вам доведеться самостійно вирахувати, який символ відповідає якому коду. Зважайте на найдрібніші деталі. Якщо ви вважаєте, що розгадали код, введіть його під відповідним символом на диску. Опісля подивіться крізь віконце на найменшому колесі, щоб побачити число.

Це число вказує на номер карти відповіді, яку вам дозволено роздивитися. Якщо код неправильний, продовжуйте шукати рішення або переключіться на певний час на іншу загадку. Якщо ваш код правильний, подальші інструкції ви знайдете на карті відповіді.

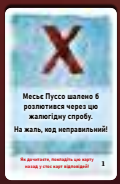
Приклад

Розгадуючи загадку з символом ◆, ви вирахували код 3 1 8. Ви ввели цю комбінацію під символом ◆ на диску-декодері. У віконці ви бачите номер карти відповіді, яку вам дозволено взяти зі стосу й переглянути.



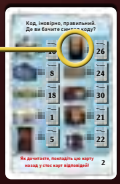
➡ Код неправильний?

Якщо так, на карті відповіді буде вказано це. У такому разі просто поверніть карту до стосу та знову придивіться до загадки. Можливо, ви щось упустили або ж просто ще не знайшли достатньо зачіпок для розгадки. Спробуйте продовжити пошуки з іншого місця.



➡ Код, *імовірно*, правильний?

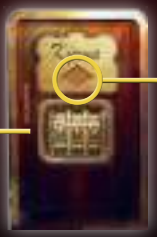
Якщо так, то карта відповіді матиме такий вигляд:



➡ Де ви бачите символ коду?

Гарне питання! Щоб знайти його, уважно роздивляйтеся зображення в записнику та карти загадок. Усі закодовані предмети можна знайти там. Кожен такий предмет позначений певним символом.

У цьому прикладі ви бачите символ ◆ на дверях до кухні. Наступний ваш крок — подивитися на карту відповіді: біля дверей кухні ви побачите, що тепер маєте взяти карту відповіді 26 зі стосу.



ПРИМІТКА. Ви мусите побачити предмет із символом на карті загадки чи в записнику, щоб мати змогу його відкрити. Як і в справжній кімнаті, ви не можете відкрити щось, чого ще не знайшли.



➡ Код *дійсно* правильний?

Якщо це так, то на карті відповіді ви знайдете подальші інструкції. Ви знайдете одну чи кілька нових карт загадок, які зможете негайно взяти зі стосу й переглянути.

➡ Код *насправді* неправильний?

Ну, в такому разі ви напевно припустилися помилки. Просто подумайте ще трохи — ви обов'язково знайдете інший код.

УВАГА!

- **Незалежно від того, чи код правильний, чи ні, поверніть усі карти відповідей назад у стос.**
- **Усі коди можна розгадати, керуючись логікою. Не варто перебирати всі можливі комбінації на диску.**

Потрібна допомога?

Звісно, гра допоможе вам, якщо ви застрягли. Для кожного коду є три карти підказок, які можна відрізнити за символом на звороті.

На додачу до корисної початкової зачіпки на кожній карті «1-ША ПІДКАЗКА» також указані карти загадок, які ви вже мали би знайти для розгадки загадки.

На картах «2-ГА ПІДКАЗКА» ви знайдете дещо більш конкретне, що допоможе вам знайти вирішення загадки.

На картах «РОЗГАДКА» надається точна відповідь на загадку.

УВАГА! Завжди беріть саме ті карти підказок, що згадані в конкретній карті загадки чи загадці в записнику! Ці загадки зазвичай позначені певним символом (що відповідає символу на диску-декодері). Використання карт підказок вам ніяк не допоможе, якщо ви не знайшли загадку з відповідним символом.

Тож майте трохи терпіння: деякі загадки можна розгадати тільки за допомогою кількох карт загадок. У вас не завжди будуть усі такі карти водночас. Інколи спершу доведеться розгадати інші загадки, щоб здобути більше карт. Але не соромтеся використовувати карти підказок, якщо ви застрягли.

Скориставшись картою підказки, покладіть її у стос скиду.

Додаткові компоненти

На додачу до компонентів, які вже є в коробці, вам знадобляться олівець і аркуш паперу для нотаток. Вам також буде потрібен годинник або секундомір.

УВАГА! Ви можете згинати, розривати ігрові компоненти та писати на них. Усе це дозволено, а іноді навіть необхідно. Ви можете зіграти в цю гру лише один раз. Після цього ви вже знатимете всі загадки, і компоненти цієї гри вам більше не знадобляться. Ви також можете розрізати компоненти ножицями, а не розривати їх.

Коли кінець гри?

Гра закінчиться, коли ви розгадаєте останню загадку й розкриєте вбивство. Про це ви дізнаєтеся, відкривши відповідну карту. Запустіть секундомір на початку гри, щоб відстежувати час. За таблицею на наступній сторінці ви зможете визначити, наскільки добре ви справилися.

Під час підрахунку кількості використаних карт підказок враховуйте лише ті, з яких ви отримали нові підказки чи розгадки. Якщо карта містила лише відому вам інформацію, не рахуйте її.

	Без карт підказок	1–2 карти підказок	3–5 карт підказок	6–10 карт підказок	> 10 карт підказок
< 60 хв	10 зірок	8 зірок	7 зірок	5 зірок	4 зірки
< 75 хв	9 зірок	7 зірок	6 зірок	4 зірки	3 зірки
< 90 хв	8 зірок	6 зірок	5 зірок	3 зірки	2 зірки
> 90 хв	7 зірок	5 зірок	4 зірки	2 зірки	1 зірка

Остання порада

Використані ігрові компоненти відкладайте вбік — так вам буде легше в них орієнтуватися. Єдине, що вам знадобиться для більш як одної загадки, — це зображення кімнат (тобто вагонів і купе).

Гра починається!

Чого ви чекаєте? Запускайте секундомір і мерщій розкривати злочин! Тепер вам дозволено роздивлятися всі сторінки записника й починати розгадувати загадки. Ви завжди можете зазирнути в правила під час гри.

Інка та Маркус Бранди, а також видавництво «KOSMOS» хочуть подякувати всім, хто тестував гру й вичитував буклет правил.



Творці гри

Інка та Маркус Бранди живуть зі своїми дітьми Лукасом і Емелі у місті Гуммерсбах у Німеччині. Разом вони видали багато дитячих і сімейних ігор та здобули чимало нагород. Звісно ж, вони — палкі прихильники загадок та ігор-квестів.

Ідея серії ігор «EXIT»: видавництво «KOSMOS» (Ральф Квердфюрт, Сандра Дохтерманн)
Ілюстрації: Клаус Штефан
Ілюстрації на коробці: Сільвія Кріштоф
Дизайн написів: Мікаела Кінле
Графічний дизайн: Sensit Communication GmbH
Редактор: Ральф Квердфюрт

© 2017 KOSMOS Verlag,
Пфайзерштрассе, 5-7, Штутгарт,
Німеччина.
Усі права застережено.
Надруковано в Німеччині

Локалізація українською мовою:
Випусковий редактор: Тамара Гринчик
Перекладач: Володимир Вахрушкін
Редактор: Тамара Гринчик
Коректор: Олена Гумуржи
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін
Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку

Постачальник: ПП «Фактор-Експрес», Україна, м. Харків, вул. М. Гомоненка, 10, тел.: 0-800-20-17-04, rozum.com.ua, mail@rozum.com.ua (ВИДАВНИЦТВО «ROZUM»).

Гра підлягає вторинній переробці.
Відділіть пластик від паперу/картону.

ROZUM

EXIT ГРА

ДИПЛОМ

Ці гравці проїхалися на поїзді «Східний експрес»:

Дата

Місце

Чи вдалося гравцям розкрити вбивство?

Так (+2 зірки)

Ні

На цю справу вони витратили хвилин і секунд.

Загалом гравці використали карт підказок.

І в підсумку отримали зірок за проходження.

Найкрутішою була загадка

Найважчою була загадка

Ім'я гравця, що розгадав цю загадку: