



8981



Загадочный музей



ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

## О чем эта игра?

Это последний день вашего отпуска во Флоренции! Вы прогуливаетесь по узким улочкам города, но внезапно небо затягивает темными тучами и начинается ливень. Пытаясь найти укрытие от дождя, вы натываетесь на странно одетого мужчину. С заговорщицким видом он вкладывает вам в руку странный мраморный диск вместе с музейной брошюрой, при этом он что-то бормочет о «сокровищах Санта-Мариин», «бесплатных билетах», «веселье» и исчезает под проливным дождем. Сокровище? Бесплатные билеты? Вам не нужно повторять дважды!



Однако, когда вы входите в музей внушительных размеров, там нет ни души. Даже билетная касса закрыта! Разочарованные, вы решаете обернуться, когда гигантская входная дверь внезапно захлопывается прямо перед вашим носом. Вы заперты! В панике вы оглядываетесь по сторонам. То, что кажется другим выходом, заблокировано турникетом со странным символом. Стоп! Не встречался ли вам этот символ раньше?

И тут вас осеняет: вы точно спасетесь, если решите все загадки музея! Если нет, то вы, несомненно, будете добавлены в его постоянную коллекцию...

**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

85 карточек:

30 карточек Загадок

30 карточек Ответов

25 карточек Помощи

1 книга

1 диск декодер

2 странных предмета



Еще вам потребуется что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш** и **ластик**), пара **листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**), чтобы следить за временем. Дополнительно вы можете скачать приложение на английском языке для своего электронного устройства **“Kosmos helper app”** и в нем включить таймер с атмосферным звуковым сопровождением. Также вам понадобятся **ножницы**, но если у вас их нет под рукой, вы все равно сможете сыграть – когда понадобится что-то разрезать, аккуратно порвите это руками.

## Подготовка к игре

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

Достаньте **«странные предметы»** и отложите их пока в сторону. Они понадобятся вам позже.

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

- > **Карточки Загадок** (красные)
- > **Карточки Ответов** (голубые)
- > **Карточки Помощи** (зеленые)

*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 раскладываете лицом вниз таким образом: нижней положите карточку «Решение», на нее карточку «Подсказка 2», а верхней – «Подсказка 1».

## Где игровое поле?

В этой игре нет игрового поля. Вообразите сами, что вы увидите в игре. 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.



Карточки ответов вы можете смотреть только тогда, когда вводите код на диске-декодере. Диск укажет вам на нужную карточку ответа.

**Странные предметы** вы будете использовать, именно тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, пускай лежат в стороне.

## Ход игры

### Ваша цель покинуть музей как можно быстрее!

Это было бы гораздо проще, если бы загадок, для решения которых вам нельзя упускать даже самые мелкие детали, было поменьше.

**Важно:** вы можете **писать** на компонентах игры, а также **сгибать** и **рвать** их, если это требуется для поиска решения.  
Все равно, после прохождения квеста, вы запомните все отгадки, так что компоненты игры больше вам не пригодятся.



Вы будете решать загадки в том порядке, как они появятся в книге. Вам надо будет открывать **запертые двери и различные объекты**. Рядом со всеми запертыми объектами есть изображение

какого-то **символа**, открыть эти объекты можно, введя **трехзначный код** на **диске-декодере** под соответствующем символом.

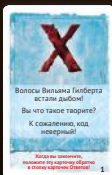
На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Ищите изображение **символов** на карточках и в книге, чтобы понять к какому объекту относится код! Введите этот трехзначный код под соответствующим символом – сверху вниз. Затем посмотрите на номер, который покажется в окошке на самом маленьком диске. Этот номер укажет, какую **карточку Ответа** вам нужно посмотреть.

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 **861**.  
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, в данном случае это **3**.



### → Если код неправильный?

Если это так, **карточка Ответа** скажет вам об этом при помощи **X знака**. Еще раз проверьте, правильно ли



вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился – где-то допущена ошибка. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.





### → Код **возможно** правильный?

Если решение возможно верное, на **карточке Ответа** будут изображения объектов, на которых вы могли видеть символ загадки:

### → Где вы увидели символ кода?

На карточке Ответа вы можете увидеть различные запертые двери и объекты. Все **возможные запертые объекты** отмечены **символом**.

Все эти объекты **отмечены символом**.

Продолжение примера: давайте представим, что вы хотите открыть деревянный ящик с символом . Посмотрите на ящик с символом  на карточке Ответа. Он будет указывать вам на следующую карточку Ответа.

В этом примере на карточке Ответа возле ящика изображена карточка Ответа 15. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти **верное** решение.

### → Код **действительно** правильный?

Если это так, то **вторая 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?

В таком случае вы получите **карточку Ответа** со знаком **✘**.  
Еще раз проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился – видимо где-то допущена ошибка. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.



**Важно:** вы должны **решать загадки в правильном порядке!** Другими словами, вам разрешено переходить к следующим загадкам или переворачивать страницы в книге, только после того, как вы решите текущую загадку и дальнейшие инструкции скажут вам двигаться дальше.

### *Помните!*

- *Двери и объекты, изображенные на карточках Ответов, располагаются по порядку – сверху вниз в левой колонке, затем сверху вниз в правой.*
- *При любом, правильном или неправильном ответе – непременно возвращайте все карточки Ответа обратно в стопку карточек Ответа (если это в ней указано).*
- *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.

Не стесняйтесь брать карточки Помощи, если вы застряли.

Использованную карточку Помощи отправляйте в сброс лицом вверх.

## Когда игра заканчивается?

Игра закончится, когда вы разгадаете последнюю загадку и покинете загадочный музей. Карточка Ответа скажет вам об этом.

## Оценка

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

	Без карточек Помощи	1-2 карточки Помощи	3-5 карточек Помощи	6-10 карточек Помощи	> 10 карточек Помощи
< 60 мин.	10 Звезд	9 Звезд	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд
< 75 мин.	9 Звезд	8 Звезд	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
< 90 мин.	8 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
> 90 мин.	7 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды

## Игра начинается

Так чего вы ждете? **Запускайте секундомер! Теперь** вы можете открыть **книгу** и начать игру со страницы 2. Надеемся, что вам понравится «Exit-Квест Затонувшие Сокровища».

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.

**Ральф Кверфурт** работает редактором игр. Вместе с Сандрой Дохтерман у них появилась

идея для серии игр типа «Квест» и они спросили Инку и Маркуса хотели бы они разрабатывать эту серию. Они не колебались ни секунды.

**Концепция игры:** Kosmos  
(Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман)

**Иллюстрации:** Михаэль Менцель

**Иллюстрация обложки:** Сильвия Кристофф

**Иллюстрация названия:** Михаэла Кинле

**Графика и графический дизайн:** Сенсит  
коммуникейшн GmbH

**Редактура:** Катя Эрмитш

© 2018 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)



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

## СЕРТИФИКАТ

Игроки:

1 |

2 |

3 |

4 |

дата

страна,  
город

Успешно покинули загадочный музей.

Какое замечательное достижение и какая удача, что они не остались навечно в древних временах!

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка