



8983



Затонувшие сокровища

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

О чем эта игра?

Охота за сокровищами в карибском море? Разве это оригинально? Вы и восприняли это, как шутку, что еще за обещание безумных приключений. Вы купили у уличного торговца морскую карту и странный деревянный диск за 10 долларов. Торговец сказал, что эти две вещи укажут путь к сокровищам Санта-Марии. Вы наняли гида по дайвингу, взяли напрокат снаряжение и яхту. А почему бы и нет, если вы в любом случае собирались попробовать скуба-дайвинг? О, как вы были наивны!



И вот вы торчите в лодке посреди океана у черта на куличиках. Никаких следов крушения Санта-Марии. Карта, видимо, поддельная – даже не показывает правильный океан! Вместо этого загадка на загадке...

Вы сможете найти обломки Санта-Марии и достать сокровища только, если сможете разгадать все коды.

Если же у вас не получится, то вы просто можете утонуть.

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

11 странных предмета

(Золотая монета, флаг, мачта, основание, 6 камней, останки корабля)



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**.
Дополнительно вы можете скачать приложение на английском языке для своего электронного устройства «Kosmos helper app» и в нем включить таймер с атмосферным звуковым сопровождением.

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)

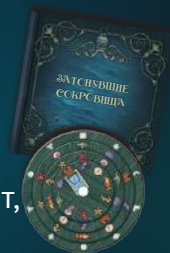
Не подсматривайте лица этих карточек.

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 этой 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.

Карточки ответов вы можете смотреть только тогда, когда вводите



Пример:

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



код на диске-декодере. Диск укажет вам на нужную карточку ответа. 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 найти останки Санта-Марии и забрать сокровища как можно быстрее! Это было бы гораздо проще, если бы не было такого количества загадок, для решения которых вам нельзя упускать даже самые маленькие детали.

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


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 8.



→ Если код неправильный?

Если это так, **карточка Ответа** скажет вам об этом при помощи **знака X**. 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, 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 20. 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 тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и подниметесь обратно на воздух. 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 ее.

	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.

Концепция игры: Kosmos
(Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман)

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Иллюстрация обложки: Сильвия Кристоф

Графика и графический дизайн: Фине Тунинг

Редактура: Катя Эрмитш

© 2017 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

Игроки:

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

дата

страна,
город

Успешно подняли сокровища «Санта-Марии» на поверхность.

Какое замечательное достижение и какая удача, что они оказались такимимышленными дайверами!

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка