



# Зачарованный лес

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

**KOSMOS**

**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.

## О чем эта игра?

Однажды давным-давно... вы собирались прогуляться по лесу, чтобы немного отдохнуть от городской суеты. Но стоило вам пересечь единственный мост, ведущий из леса, как «Вжух!» – и моста как не бывало! Да и лес, если приглядеться, уже не манит яркими цветочками на опушке да красивыми бабочками – наоборот, потемнел и будто набрался таинственной жути.

Вы пытаетесь совладать с ползущими по спине мурашками, как вдруг замечаете здоровенного лохматого волка, направляющегося напрямик к вам. От неожиданности вы замираете, пытаетесь прикинуться деревом. Но волк только смотрит вам в лицо и невозмутимо говорит низким голосом: «Привет! Что уставились, волков не видели? Тут малявка в красной шапке не пробежала? С ног сбился ее искать. Не встречали ее?»

Заикаясь, вы отвечаете, что такая вам не попадалась, а потом, набравшись храбрости, спрашиваете волка, как выйти из леса. Он оценивающе приглядывается к вам и задумчиво говорит: «Хотят слухи, что мост появляется только для тех, кто сумеет **вместе решить несколько зачарованных загадок**. Тут пригодятся **Таинственная книга** и **странный Диск декодер**. Я могу дать их вам, если хотите испытать судьбу. Хотя можете не беспокоиться, **если не разгадаете загадки – пристроитесь здесь в какой-нибудь сказке... Навсегда!**»

**Важно! Не приглядывайтесь к компонентам игры** до начала игры!  
Пока **не** заглядывайте в книгу, **не** смотрите лицевые стороны карточек.  
Дождитесь, пока игра сама не скажет сделать вам это.

## Состав игры

88 карточек:

30 карточек Помощи

30 карточек Ответов

19 карточек Загадок

9 странных карточек

1 книга

1 диск Декодер

10 странных предметов:

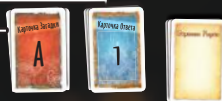
6 предметов мебели

1 Синди/зерна

1 ледяной кристалл

1 падающая звезда

1 красный лист



## Дополнительные компоненты

Еще вам потребуется что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш** и **ластик**), **ножницы**, **линейка**, пара **листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**), чтобы следить за временем. Дополнительно

вы можете скачать приложение «Kosmos Helper App» для своего электронного устройства и в нем включить таймер с атмосферным звуковым сопровождением.

## Подготовка к игре

Положите **книгу** и **диск декодер** в центр стола. Аккуратно 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  
в лицевую часть карточек.*

Убедитесь, что карточки **Загадок** и **Ответов** лежат по порядку их цифр и букв. Разложите карточки **Помощи** по стопкам, согласно изображенным на них символам. Карточки Помощи с одинаковыми символами должны лежать по порядку (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 видите в этой игре, и что где 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 подобную иллюстрацию, то 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 коробке.

## Ход игры

**Ваша цель выбраться из Зачарованного леса как можно быстрее!** У вас получится это сделать, разгадывая встречающиеся по ходу игры загадки.

**Важно:** вы можете **писать** на компонентах игры, а также **сгибать, рвать и резать 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 будете решать загадки **в том порядке**, как они появляются в книге – каждой загадке соответствует свой символ. Чтобы продвинуться дальше, введите полученный после решения загадки трехзначный код на диске Декодере – под соответствующим символом.

На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Разгадывая конкретный код, сверяйтесь с **изображениями символов** на карточках и в книге и обращайте внимание на малейшие детали! Введите полученный 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** вы можете посмотреть.

**Пример:**

Для загадки с символом **L** в качестве решения вы пришли к комбинации **861**.

Вы ввели эту комбинацию под значком символа **L** на диске Декодере.

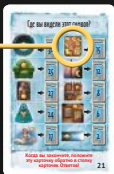
В маленьком окошке вы увидели **номер карточки Ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть, в данном случае это 21.





### ➔ Если код неправильный?

Если это так, **карточка Ответа** скажет вам об этом при помощи знака **X**. 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.

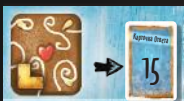




### ➔ Код **возможно** правильный?

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

### ➔ Где вы видите символ кода?

На **карточке Ответа** вы увидите изображения различных объектов и карт, идущих в том же порядке, как вы их будете встречать в игре. Все соответствующие им **загадки** отмечены **своими символами**.



Продолжение примера: давайте представим, что вы хотите разгадать загадку с пряниками, с **СИМВОЛОМ** . Посмотрите на изображение пряника с символом  на карточке ответа. Оно указывает вам на следующую карточку ответа.

В этом примере на карточке ответа возле изображения пряника показана карточка ответа 15. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти **действительно** верное решение.

→ **Код действительно правильный?**

Если это так, **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 оказался все-таки 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 разгадаете текущую загадку, и дальнейшие инструкции скажут вам двигаться дальше.



## Помните!

- ➔ Загадки, 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 ответов обратно в стопку карточек ответов, когда этого требует игра.
- ➔ 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 помочь вам. Для каждого кода существуют 3 карточки Помощи, отмеченные символом этой загадки.

Карточка Помощи **«Подсказка 1»** содержит минимальную полезную информацию и перечисляет карточки загадок, которые 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. И использованную карточку помощи отправьте в сброс лицом вверх.

## Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и выберетесь из Зачарованного леса. Карточка Ответа скажет вам об этом.

## Оценка

Посмотрите на таблицу ниже, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Подсчитайте также количество карточек Помощи, которое вам потребовалось. **Считайте только те карточки помощи, которые дали вам подсказку или решение загадки.**

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, вам понравится Exit-Квест «Зачарованный лес».

Авторы игры и издательство Kosmos благодарят всех, кто тестировал эту игру и вычитывал 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:** Мартин Хоффманн

**Графический дизайн:** Fine Tuning

**Редактура:** Сандра Дохтерман, Кристин Ганасински

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)



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

## СЕРТИФИКАТ

Игроки выбрались из Зачарованного леса:

1 | \_\_\_\_\_

2 | \_\_\_\_\_

3 | \_\_\_\_\_

4 | \_\_\_\_\_

дата \_\_\_\_\_

страна, город \_\_\_\_\_

Поздравляем с этим сказочным достижением!

Чтобы сделать это понадобилось

\_\_\_\_\_ минут

и

\_\_\_\_\_ секунд

Они использовали всего

\_\_\_\_\_

карточек Помощи

Это принесло им

\_\_\_\_\_

звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

\_\_\_\_\_

Самая сложная загадка

\_\_\_\_\_

8847

