

# КВЕСТ

## КОЛЛЕКЦИЯ НАСТОЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- ▶ От 10 лет и старше
- ▶ 60 минут
- ▶ От 1 до 6 игроков

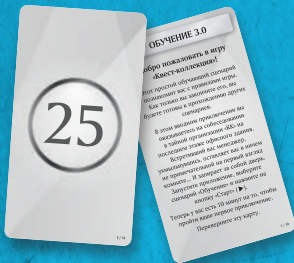
Решения головоломок  
доступны на сайте  
<http://unlock.lifestyleltd.ru/>



## КОМПОНЕНТЫ

Колода «Обучение» (10 карт)

Этот обучающий сценарий  
лежит сверху первого  
приключения.



Поместите эти карты в отсек  
коробки под номером 0, когда  
распакуете колоды.

3 приключения (180 карт, 1 карантинная карта, 6 красных кубиков и 1 буклет с решениями)

ВАМ НЕ НУЖНО ЗНАТЬ, КАК ИГРАТЬ В «БИЛЕТ НА ПОЕЗД», «МИСТЕРИУМ»  
ИЛИ «ПАНДЕМИЮ», ЧТОБЫ ПРОЙТИ ЭТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

*Alan S. Moon*  
**TICKET TO RIDE**



Уровень сложности:



**MYSTERIUM**



Уровень сложности:



**PANDEMIC**



Уровень сложности:



**БУКЛЕТ С РЕШЕНИЯМИ:** Обращайтесь к буклету с решениями только в том случае, если вы прошли  
приключение полностью или не получили ответ в приложении.

**ВАЖНО:**

- Не просматривайте карты перед началом игры.
- Во время прохождения сценариев держите коробку от игры неподалёку.

## ОБ ИГРЕ

Каждая колода — это завершённый независимый сценарий.

Окунитесь в увлекательное приключение и попробуйте совместными усилиями выполнить свою миссию.

У вас есть один час реального времени, чтобы преодолеть все подстерегающие вас препятствия  
и разгадать все загадки.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



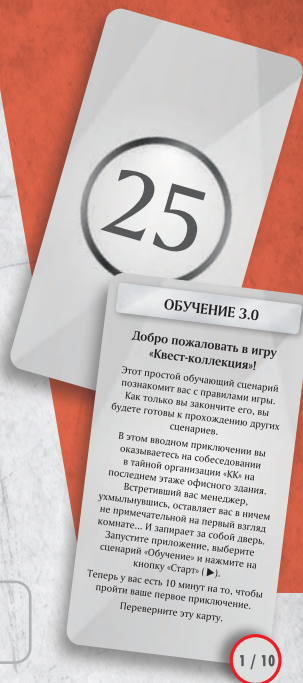
Чтобы научиться играть в эту игру, мы рекомендуем вам начать с колоды «Обучение», в которой вам будут объяснены все правила.

Вы можете пройти **обучающий сценарий**, даже **не** читая этих правил. Всё, что вам нужно, — это выполнить указанные ниже инструкции по подготовке к игре:

- ▶ Положите стартовую карту (с названием приключения) в центр стола стороной с текстом вверх.
- ▶ Остальные карты положите рядом в виде колоды рубашкой вверх.
- ▶ Запустите приложение (см. «**Приложение**» на стр. 6), выберите сценарий «**Обучение**» и положите ваше мобильное устройство так, чтобы им могли пользоваться все игроки.
- ▶ Один из игроков вслух зачитывает текст на стартовой карте, затем запускает таймер в приложении и переворачивает эту карту. Игра начинается!

**Примечание:** вы можете делать заметки по ходу игры — для этого вам понадобится бумага и карандаш.

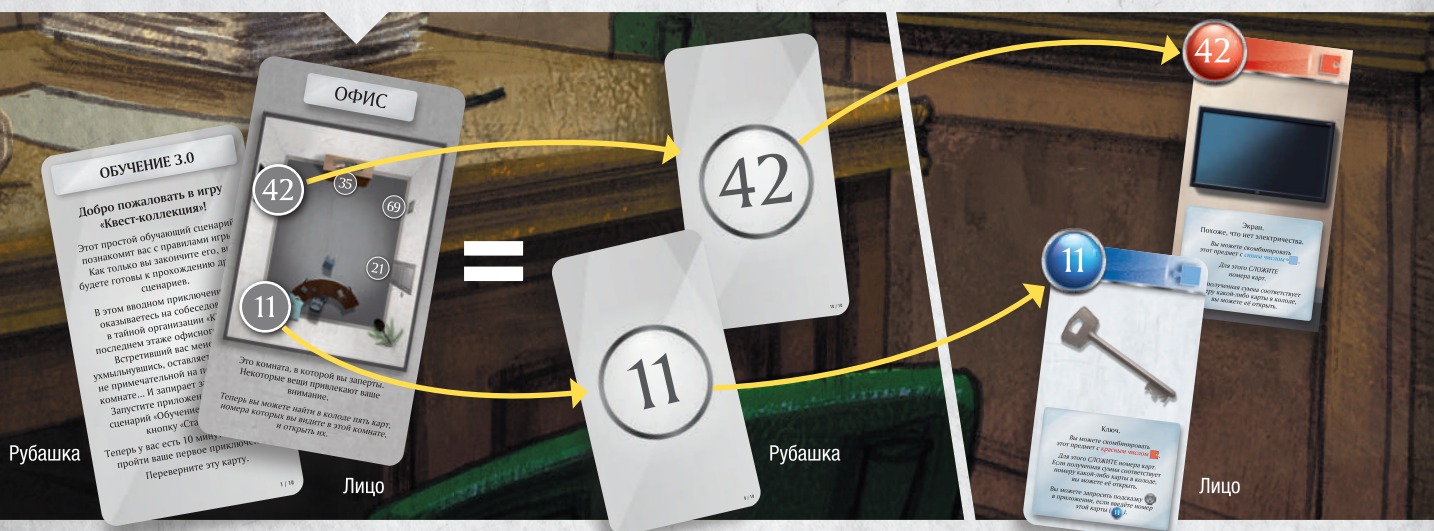
**ВАЖНО:** прежде чем начать приключение, убедитесь, что ваша колода полностью укомплектована. Для этого проверьте номера в правом нижнем углу на рубашках карт.



## ПРАВИЛА ИГРЫ

На обратной стороне стартовой карты изображена ваша первая комната в игре. В этой комнате вы найдёте числа и буквы, указывающие на определённые карты в колоде (соответствующие числа и буквы изображены на рубашках этих карт). Каждый раз, когда на какой-либо

карте вы видите число или букву, найдите соответствующую карту в колоде и выложите её на стол лицевой стороной вверх. Открытые карты располагайте на столе таким образом, чтобы их могли видеть все игроки.



Игра проходит в реальном времени (вы будете использовать карты и приложение одновременно). Чтобы успешно завершить приключение, игроки должны работать как одна команда. У каждого из игроков всегда должен быть доступ к колоде. Вы можете назначить одного

из игроков ответственным за поиск нужной карты в колоде и выкладывание её на стол или разделить эту обязанность между несколькими игроками.

**Раскладывать на столе ещё не открытые карты запрещено.**

# ТИПЫ КАРТ



В ИГРЕ ВАМ ВСТРЕТИТСЯ НЕСКОЛЬКО ТИПОВ КАРТ:

**ПРЕДМЕТЫ** (карты с **красным** или **синим** символом)

Иногда предметы могут взаимодействовать с другими предметами (см. «Комбинирование предметов» на стр. 4).

Предмет **35** — это запертый комод.

Предмет **11** — это ключ.

**МЕХАНИЗМЫ** (карты с **зелёным** символом)

Взаимодействовать с механизмами необходимо через приложение (см. «Механизмы» на стр. 5).

Механизм **69** — это гнездо с 6 контактами.



## ДРУГИЕ КАРТЫ

Среди таких карт могут быть:

- ▶ **Штраф** за совершённую ошибку.
- ▶ Результат взаимодействия с **предметом**.
- ▶ **Комната** с находящимися в ней предметами.
- ▶ **Модификатор** (см. «Модификаторы» на стр. 5).

Карта слева — штраф.

Карта посередине — результат взаимодействия с предметом.

Карта справа — комната.



# КОМБИНИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ



Иногда у вас будет возможность комбинировать предметы (например, ключ и дверь). Для этого нужно сложить их номера (числа, указанные в красном или синем кружке) и найти в колоде карту с номером, соответствующим полученному значению. Комбинировать можно только предметы, обозначенные числами.

**ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО:** карты с красным номером можно комбинировать только с картами с синим номером. НИКАКАЯ другая комбинация невозможна (синий + синий, красный + красный, синий + серый и т. д.)!

Вы решили вставить ключ (11) в комод (35).  
Вы ищете в колоде карту с номером 46 (11 + 35) и находите её!  
Вы открываете комод и узнаете, что внутри.



# СБРАСЫВАНИЕ КАРТ



В верхней части некоторых карт вы можете обнаружить перечёркнутые числа и буквы. Это означает, что указанные карты следует немедленно убрать в сброс, поскольку они больше не будут использоваться в игре.

После того как вы открыли комод (46), вы должны убрать в сброс карту ключа (11) и карту комода (35).



# ШТРАФЫ



Некоторые действия в игре приводят к тому, что вы теряете время. Если вы откроете из колоды карту штрафа (skull icon), вы должны выполнить все указанные на ней инструкции (вы потеряете некоторое количество времени, обычно несколько минут). Затем эта карта всегда отправляется в сброс.



# МОДИФИКАТОРЫ



На некоторых картах вы можете встретить модификаторы. Это красные или синие числа со знаком «+» перед ними, изображённые внутри кусочка пазла. Эти числа **никогда не указывают** на какие-либо карты. Их нужно складывать с числами другого цвета (см. **золотое правило!**).

Вы восстановили электричество (карта 25) и получили модификатор (+6), который вы можете прибавить к одному из красных чисел вместо того, чтобы использовать номер самой карты (25).



# МЕХАНИЗМЫ



Для взаимодействия с механизмом (карта с зелёным символом), **введите номер карты в приложение** (если это буква, используйте номер под ней). Затем приложение выведет на экран механизм и кнопки, которые необходимо использовать для его активации. Как только вы поймёте, как работает механизм, следуйте инструкциям в приложении, чтобы продолжить игру.

В ходе игры вы узнали, как использовать механизм 69: для этого необходимо соединить контакты в вертикальном ряду по центру. Итак, нажмите кнопку «Механизм» в приложении и введите номер 69. Затем, выбрав два контакта в центре и подтвердив своё решение, вы получаете красное число 9. Теперь вы можете прибавить это число к номеру карты провода (16) и взять карту 25 (16 + 9).



**ВАЖНО:** неверное использование механизма может привести к потере времени. Если вы не понимаете, как взаимодействовать с механизмом, возможно, вы пока не готовы разгадать головоломку. Продолжайте играть, чтобы понять, как работает механизм.

# СПРЯТАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ



Иногда вам нужно пристальнее вглядываться в карты, поскольку на них можно обнаружить спрятанные числа или буквы. Эти числа и буквы соответствуют картам, которые вам нужно взять из колоды.

Примечание: если вы не знаете, что делать дальше, в приложении есть кнопка «Спрятанный предмет», которая укажет на ближайший спрятанный предмет, основываясь на вашем прогрессе. Также в начале игры можно активировать функцию автоматической помощи для поиска спрятанных предметов. В этом случае приложение своевременно предоставит вам нужные указания.

Приглядитесь: на этой карте есть спрятанное число 16.



# ПОДСКАЗКИ



**27** Если вы не можете понять, что делать дальше, вы можете воспользоваться подсказкой. Нажмите в приложении кнопку «Подсказка» и введите **номер открытой карты**, по которой вам требуется помощь.

**B** Для карт с буквой введите **число под буквой**, чтобы получить подсказку. Если под буквой нет цифры, подсказку получить нельзя.

Примечание: для некоторых карт приложение предложит вам вторую подсказку, если первая не даёт достаточно информации, а иногда и решение. Помните, что в комплект игры входит буклет с решениями.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только вы пройдёте приключение до конца и остановите таймер. После этого вы узнаете количество набранных вами очков и оценку вашего прохождения приключения (от 0 до 5 звёзд).

# ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение UNLOCK! можно бесплатно скачать в App Store и Google Play. С его помощью вы можете следить за своим временем, получать штрафы, взаимодействовать с механизмами и пользоваться подсказками. **ЭТО ПРИЛОЖЕНИЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДЛЯ ИГРЫ** (после скачивания подключение к интернету больше не потребуется). Перед началом игры вам нужно выбрать язык. После этого перед вами откроется экран, где вы сможете выбрать приключение.

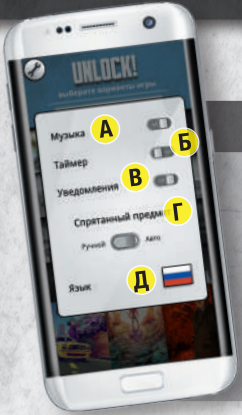
## ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- A** **Настройки:** Открывает окно «Настройки».
- B** **Приключение:** При помощи меню выберите приключение, в которое хотите сыграть. Напоминание: если вы играете в первый раз, мы рекомендуем начать с приключения «Обучение».
- B** **Запуск игры:** Вы переходите к экрану игры.



# ПРИЛОЖЕНИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

**ВАЖНО:** приключения рассчитаны на непрерывное прохождение. Если вам нужно выйти из приложения до его окончания, обязательно закончите взаимодействие с ранее встречавшимися механизмами, чтобы вы могли возобновить игру с того места, где остановились.



## НАСТРОЙКИ

- А Музыка:** Включает и выключает фоновую музыку.
- Б Таймер:** Играйте с таймером или без него.
- В Уведомления:** Включает и отключает уведомления.
- Г Спрятанный предмет:** Вы можете узнать местонахождение спрятанного предмета.
- Д Язык:** Выбор языка.

## ЭКРАН ИГРЫ

- А Оставшееся время.**
- Б Старт/Пауза:** Эта кнопка начинает, останавливает и возобновляет игру.
- В Подсказка:** Вы можете запросить подсказку, введя номер карты, по которой вам требуется помощь. Если подсказки вам не помогли, иногда вы сможете узнать решение.
- Г Штраф:** Если вы откроете карту штрафа, то на ней будет указано, что вы должны нажать эту кнопку. После этого вы можете потерять несколько минут.
- Д Механизм:** Активирует механизм (карты с зелёным символом).
- Е История подсказок:** Позволяет вам заново посмотреть ранее полученные подсказки и спрятанные предметы.
- Ж Спрятанный предмет:** Вы можете узнать местонахождение спрятанного предмета в соответствии с вашим прогрессом.



## ПОДСКАЗКИ/МЕХАНИЗМЫ

Если вы нажмёте на кнопку «Подсказка» или «Механизм», перед вами появится цифровая клавиатура, с помощью которой вы сможете ввести номер карты для подсказки или механизма.

- А Цифровая клавиатура:** Используйте её, чтобы ввести номер. Кнопка **С** удаляет все введённые цифры.
- Б ОК:** Нажатием этой кнопки вы подтверждаете введённый вами номер, после чего вы получите соответствующее сообщение.
- В X:** Вы можете закрыть цифровую клавиатуру, ничего не вводя.

## РЕЗУЛЬТАТЫ

После завершения приключения вы автоматически перейдёте к этому экрану. В некоторых случаях вы получите сообщение с информацией о том, чем закончилось приключение.

- А Результат игры:** Эти данные подводят итог вашего приключения. В первой строке указано итоговое время прохождения и количество запрошенных подсказок. Во второй строке указано время, потерянное из-за штрафов (в скобках указано количество штрафов) и ошибок с механизмами.
- Б Оценка прохождения:** Количество полученных звёзд (от 0 до 5) зависит от ваших успехов в прохождении приключения. Эта оценка основана на том, сколько вам понадобилось времени на прохождение и сколько подсказок вы запросили.
- В Поделиться:** Поделитесь своим результатом с друзьями (требуется подключение к интернету).



# ПАМЯТКА

## ТИПЫ КАРТ:

**Предмет** (дверь, ключ)



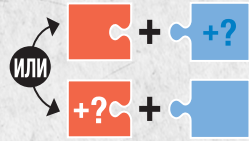
**Сложите**



**Модификатор**

- ▶ 1 синее число для комбинирования с красной картой
- ▶ 1 красное число для комбинирования с синей картой

**Сложите**



**Механизм**

- ▶ Номер карты для ввода в приложении
- ▶ Требуется решения головоломки

**Серые карты**

- ▶ Другие карты (комната, взаимодействие, штраф)

**ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: КРАСНОЕ ЧИСЛО + СИНЕЕ ЧИСЛО.**

## СОВЕТЫ

### Будьте организованными:

- ▶ Поручите колоду одному из игроков или разделите её между несколькими игроками;
- ▶ Внимательно читайте текст на картах и делитесь мнениями друг с другом;
- ▶ Убирайте карты в сброс, когда получаете соответствующее указание (и проверяйте, не допустили ли вы ошибку: в сбросе должны находиться только те карты, номера или буквы которых вы встречали зачёркнутыми).

### Всё ещё не знаете, что делать дальше?

- Иногда, чтобы понять, как работает механизм, или найти нужную комбинацию карт, необходимо продвинуться дальше. В случае затруднения:
- ▶ Если карта кажется вам слишком сложной, воспользуйтесь подсказкой, указав её номер (хотя это и отрицательно скажется на итоговой оценке вашего прохождения);
- ▶ Возможно, вы пропустили какой-нибудь спрятанный предмет. Нажмите кнопку «Спрятанный предмет» в приложении.

## О СОЗДАТЕЛЯХ

### TICKET TO RIDE

**Сценарий:** Тома Коэт и Матьё Канен

На основе игры Алана Р. Муна издательства **Days of Wonder**

**Обложка:** Жюльен Дельваль

**Иллюстрации:** Мартен Мотте

### MYSTERIUM

**Сценарий:** Тома Коэт, Матьё Канен и Жереми Кош

На основе игры Александра Невского и Олега Сидоренко издательства **Libellud**

**Обложка:** Ксавье Коллетт

**Иллюстрации:** Жером Пелиссье

### PANDEMIC


**Сценарий:** Тома Коэт и Жереми Кош

На основе игры Мэтта Ликока издательства **Z-Man Games**

**Обложка:** Крис Квильямс

**Иллюстрации:** Крис Квильямс и Ата Канаани

**Иллюстрации обучающего сценария: Арно Дёмэг.**

UNLOCK! GAME ADVENTURES является игрой издательства Space Cowboys — Asmodee Group — 47 rue de l'Est — 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE — © 2022 SPACE Cowboys. Все права защищены. Отредактировано 

Days of Wonder, логотип Days of Wonder и Ticket to Ride — the boardgame являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Days of Wonder, Inc. и защищены авторскими правами © 2004-2021 Days of Wonder, Inc. Все права защищены.

MYSTERIUM™ является зарегистрированным товарным знаком ASMDEE GROUP.

© 2013 Z-Man Games, Pandemic и Z-Man Games являются © Z-Man Games. Логотип Z-Man является © Z-Man Games.

Ответственный за русскую локализацию: Полина Басалаева  
Корректор: Олег Команев  
Вёрстка: Артур Бураков  
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

Мы благодарим издательства Days of Wonder, Libellud, Z-Man Games и авторов игр (Алан Р. Мун, Александр Невский, Олег Сидоренко и Мэтт Ликок) за их поддержку.

Спасибо Норан и тествировщикам из Гюянкура!

