



Проклятый лабиринт

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

Внимание! Пока **НЕ СМОТРИТЕ** на игровые компоненты (карточки, книгу и т. д.). Вначале **прочитайте правила игры** и убедитесь, что **все** игроки готовы **вместе** следовать дальнейшим указаниям.

О чем эта игра?

«На этом наша экскурсионная программа подходит к концу, и начинается ваше свободное время! Рекомендуем прогуляться по саду Темного замка – жемчужине ландшафтного дизайна. И обязательно полюбуйтесь каменным лабиринтом! Владелец замка был просто одержим мифологией! После прогулки встречаемся у автобуса. Не опаздывайте!».

Наконец-то лабиринт! Вы слышали много историй о мифических созданиях, населяющих это место, и о бесследно пропавших там людях. Ваши размышления прерывает экскурсовод: «Собираетесь в лабиринт? Тогда это может вам пригодиться!». Он торопливо передает вам странный диск. Волнуясь, вы идете вперед и уже через несколько минут восхищенно смотрите на раскинувшуюся перед вами каменную громадину. Высота ее стен – метра три, не меньше!

Как только вы заходите внутрь, небо темнеет. «Хоть бы не было дождя», – думаете вы. Вдруг кто-то из вашей группы восклицает: «Посмотрите на эту уродливую гаргулю!» – и насмешливо похлопывает каменное изваяние по носу.

С глухим стуком вход в лабиринт у вас за спиной закрывается, и вы слышите жуткий голос: **«Только сообща вы сможете разгадать все загадки, чтобы снять проклятье и спастись из лабиринта! А не то навсегда останетесь моими пленниками!».**

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 это.

Состав игры

85 карточек:

30 карточек Помощи

30 карточек Ответов

25 карточек Загадок

1 книга

1 диск Декодер

14 странных предметов

8 предметов мебели

3 змеи

1 стена

1 гаргулья

1 канцелярская кнопка



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**. Вам также понадобится выдать 8 отверстий на странном предмете «гаргуля». После этого отложите все странные предметы, включая канцелярскую кнопку, в сторону. Они понадобятся вам позже.



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

- > Карточки Загадки (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** стопками, 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»**.

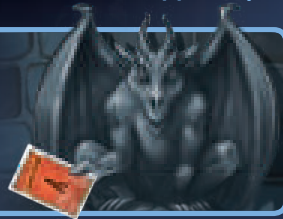
Где игровое поле?

В этой игре нет игрового поля. Вообразите сами, что вы видите в игре, и где что находится. В начале игры вам **доступны только книга и диск Декодер**.

В дальнейшем вы будете получать **карточки Загадок** – которые встретятся на иллюстрациях или будут упомянуты в тексте. Как только это произойдет, вы **возьмете** соответствующую карточку из стопки карточек Загадок и **откроете ее**. В этой игре вы будете получать карточки Загадок в **алфавитном порядке** – от «А» до «Щ».

Пример:

Если вы увидите подобную иллюстрацию, вы можете **сразу же** взять соответствующую карточку (в данном случае **карточку Загадки «А»**), открыть ее и посмотреть.



Странные предметы вы сможете использовать только тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, пускай лежат в коробке.

Ход игры



Ваша цель – действуя сообща, как можно скорее найти выход из **Проклятого лабиринта**. Это было бы гораздо проще, если бы на каждом шагу вас не поджидали новые загадки, замедляющие прохождение лабиринта!

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. Это позволяет наполнить игру наиболее интересными и разнообразными загадками.

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 игровой книжке и обращайтесь 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 , в качестве решения вы пришли к комбинации **402**. Вы ввели эту комбинацию под значком символа  на диске Декодере.

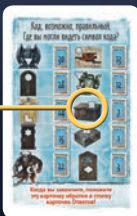
В маленьком окошке вы увидели **номер карточки Ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть, в данном случае это 12.





→ Если код неправильный?

Если это так, **карточка Ответа** скажет вам об этом при помощи знака . Еще раз проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился – взгляните свежим взглядом на загадку, которую вам не удалось решить.

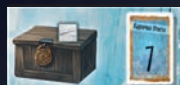




→ Код *возможно* правильный?

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

Где вы могли видеть символ кода?

На **карточках Ответов** 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**.



Давайте представим, что вы хотите открыть деревянный ящик с символом . Посмотрите на изображение деревянного ящика с символом  на карточке Ответа. Оно указывает вам на следующую карточку Ответа.

В этом примере на карточке Ответа возле изображения деревянного сундука показана карточка Ответа 7. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти действительно **верное** решение.

→ Код действительно правильный?

Если это так, карточка Ответа подскажет, что вам делать дальше. Вам будет позволено взять одну или несколько новых карточек Загадок, которые вы должны **достать из стопки карточек Загадок и тут же открыть их**.

→ Код оказался *все-таки* неправильным?

Видимо, вы допустили где-то ошибку. Подумайте еще над этой загадкой и найдите 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.

Важно:

- 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 данной загадки.

Карточка Помощи **«Подсказка 1»** содержит немного полезной информации и перечисляет игровые компоненты, которые надо найти, чтобы попытаться разгадать соответствующую загадку.

Карточка Помощи **«Подсказка 2»** содержит более конкретную информацию для решения соответствующей загадки.

Карточка Помощи **«Решение»** содержит полное решение и правильный ответ для соответствующей загадки.

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, снимете проклятье и выберетесь из лабиринта. Карточка Ответа скажет вам об этом.

Оценка

Посмотрите на таблицу ниже, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Подсчитайте также количество карточек Помощи, которое вам потребовались. **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 «Проклятый лабиринт».

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. Они большие любители загадок и Эскейп-квестов.

Концепция игры: Kosmos, Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Иллюстрация обложки: Мартин Хоффман

Графический дизайн: Fine Tuning

Редактор: Катя Эрмитш

Менеджер по техническому развитию: Моника Шалль

Менеджер проекта: Ральф Пауке

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany
www.kosmos.de



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

СЕРТИФИКАТ

Игроки успешно спаслись из Проклятого лабиринта:

1 |

2 |

3 |

4 |

дата

страна,
город

Поздравляем с выдающимся достижением! Благодаря храбрости и интеллекту игроков им удалось снять проклятье!

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

Звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка

8849

