



Исчезновение Шерлока Холмса

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

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

О чем эта игра?

«Дамы и господа, прошу простить меня за то, что осмелился потревожить вас в столь ранний час. Я доктор Ватсон и до недавнего времени я был другом и помощником известного детектива – Шерлока Холмса. Наверняка вы слышали о его фееричном расследовании дела про собаку в поместье Баскервильей. Мистер Холмс неоднократно помогал полиции разобраться в самых запутанных делах, однако здесь, возможно, и кроется тайна.

Мы пытались докопаться до сути дела о похищениях в Швейцарии, но мистер Холмс бесследно исчез и все попытки отыскать его повергают меня лишь в бездну отчаяния. Весь мой опыт врача и помощника великого сыщика оказались бесполезны, а ведь без его ума и таланта полиция окажется бессильной перед разгулом преступности.

Людская молва утверждает, что ваши наблюдательность и умение делать выводы не уступают таланту мистера Холмса. Давайте же проверим это! Помогите вернуть его или хотя бы узнать, что же стало с ним. Я получил письмо от мистера Холмса, и могу проводить вас в его рабочую комнату, где мы сможем начать расследование!»

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

Состав игры

88 карточек:

4 карточки личных сообщений

21 карточка загадок

33 карточки ответов

30 карточек помощи

20 странных предметов

(шкафчики, ящики, предметы интерьера, ковер, палочки)

7 локаций

1 письмо

1 шифровка

1 карта города

1 парковая панорама

1 диск Декодер



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. Зубочистка очень поможет, но можно обойтись и без нее.

Подготовка к игре

Внимание! Возьмите 4 желтые карточки личных сообщений, не подсматривая лицевую сторону, перемешайте и раздайте игрокам по одной.

Игроки, также не подсматривая, какая карточка им досталась, прячут ее в карман. Во время игры вы узнаете, когда нужно будет достать и прочитать написанное на ней. Если игроков меньше четырех, отложите лишние карточки на край стола лицом вниз.

Диск Декодер положите в центре стола. Положите странные предметы и сложенные листы на край стола. Они понадобятся 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
в лицевую часть карточек.*

Убедитесь, что карточки **загадок** и **ответов** лежат по порядку их цифр и букв. Разложите карточки **помощи** 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»**.

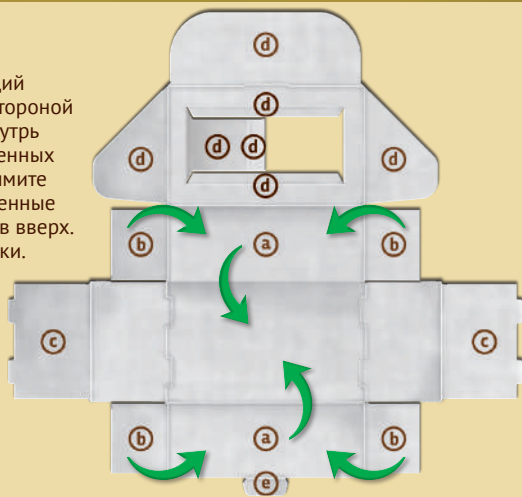
Каждый экземпляр игры тщательно упаковывается вручную. Но изредка ошибки возможны. На этапе подготовки к игре убедитесь, что все компоненты находятся на своих местах и, если вы чего-то не обнаружили – свяжитесь с нами, не начиная игру. Внимание! В этой игре Exit нет карточек У,Ц и Ч. (office@zvezda.org.ru)



Сборка двух шкафчиков

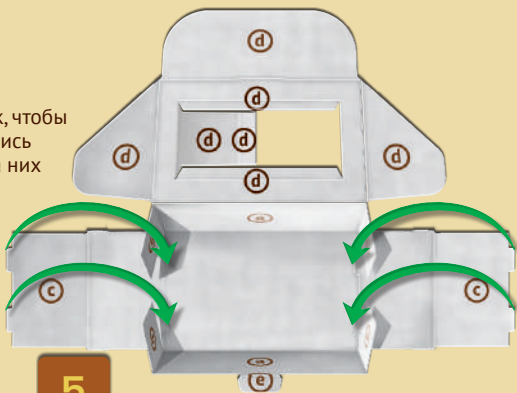
1

Поверните будущий шкафчик белой стороной вверх. Загните внутрь 4 клапана, помеченных **(b)**, а затем поднимите плоскости, помеченные **(a)**, на 90 градусов вверх. Это боковые стенки.

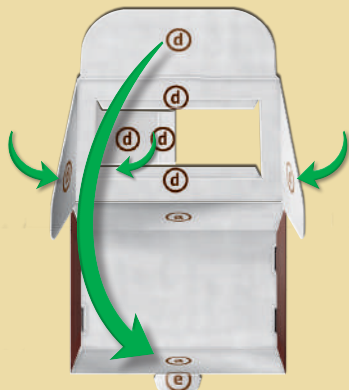


2

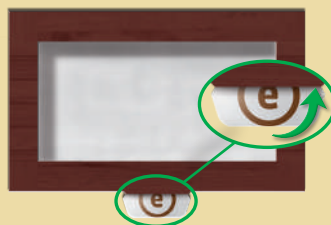
Сложите клапаны, помеченные **(c)** так, чтобы клапаны **(b)** оказались внутри и язычки на них попали в прорезы на будущей задней стенке шкафчика.



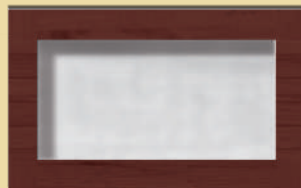
5

3

Загните детали, помеченные **d**, под углом 90 градусов и закройте шкафчик.

4

Задвиньте язычок, помеченный **e**, в предназначенную для него прорезь.

5

Готово!

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 диск Декодер и локация Бейкер-стрит 221Б.**

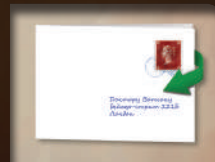
В дальнейшем вы будете получать **карточки загадок**, странные предметы и сложенные листы – которые встретятся на иллюстрациях или в тексте. Как только это произойдет, вы возьмете соответствующий компонент и **изучите его.**

6

Странные предметы можно использовать только тогда, когда вы найдете их. Пока вы их не нашли, пускай спокойно лежат на столе.

Пример:

*Если вы увидите подобную иллюстрацию, вы можете **сразу же** взять соответствующий компонент (в нашем случае это письмо) и изучить его.*



Ход игры

Ваша цель – сорвать завесу тайны с загадочного исчезновения Шерлока Холмса. Конечно, все было бы куда проще, если бы все локации были открыты сразу, но в настоящих детективах так не бывает. Вам придется сопоставить множество деталей, чтобы разгадать каждую загадку, прежде чем вы добьетесь успеха.

В начале игры вам доступен только лист **локации Бейкер-стрит 221Б**, и вы можете изучить его. В процессе игры вы будете сталкиваться с предметами, запертыми трехзначным кодом. Чтобы продвинуться дальше, надо ввести 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. Найти соответствие символа и кода вам предстоит самостоятельно. Старайтесь не упустить ничего, 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. Если ответ неправильный, вам стоит поискать другой ответ или попробовать решить другую загадку. Если решение верное – карточка подскажет вам, что делать дальше.

Пример:

Вы считаете, что код **091** является решением загадки **+**. Введите эту комбинацию под значком **+** на диске Декодере. В маленьком окошке вы увидите **номер карточки ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть; в данном случае это **1**.



➔ Если код неправильный?

Если это так, карточка ответа скажет вам об этом при помощи **знака X**. Верните карточку в стопку ответов и попробуйте взглянуть на загадку по-другому. Может быть какая-то мелочь ускользнула от вашего внимания. Может быть вы получили не всю нужную информацию. Еще раз проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Попробуйте решить другую доступную загадку или найти новый способ решения этой.



➔ Код **возможно** правильный?

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





→ Где вы видите символ кода?

Хороший вопрос! Скорее осмотрите уже доступные вам компоненты. Там вы заметите, что **некоторые** объекты **помечены символами**. В нашем примере коробочка помечена символом плюса.

На карточке ответа найдите такую же коробочку и увидите, какую теперь надо взять карточку ответа (в нашем случае это карточка 29).

Внимание! Вы должны найти предмет, отмеченный символом на карточке загадки, в локации или на странных предметах, **уже доступных** вам в игре. Нельзя открывать то, чего вы еще не нашли – как в настоящем квесте!



→ Код действительно правильный?

Если это так, **вторая карточка ответа** покажет, что вам делать дальше. Вы найдете одну или несколько новых карточек загадок, локаций или странных предметов, которые вы должны **достать и тут же открыть**.

→ Код оказался *все-таки* неправильным?

Видимо, где-то допущена ошибка. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.

Важно:

- При любом, правильном или неправильном ответе – непременно возвращайте все карточки Ответов обратно в стопку.
- 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 минимальную полезную информацию 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.

Важно! Карточки помощи предназначены для определенной загадки и помечены соответствующим символом (так же, как и на диске Декодере). Для других загадок они бесполезны.

Наберитесь терпения – некоторые загадки можно раскрыть, только найдя ответы на несколько предыдущих загадок. Не все компоненты будут доступны сразу и будут доставаться вам постепенно в процессе игры. Не стесняйтесь брать карточки помощи, если чувствуете, что застряли. Использованную карточку помощи положите в сброс лицом вверх.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку таинственного исчезновения Шерлока Холмса. Карточка ответа скажет вам об этом. Не забудьте запустить часы или секундомер в начале игры, чтобы знать, сколько времени вам потребовалось на прохождение. Ниже вы найдете таблицу успехов. Учитывайте **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	8 Звезд	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
≤ 90 мин.	9 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
≤ 120 мин.	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды
> 120 мин.	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	2 Звезды	1 Звезда

Совет: откладывайте в сторону материалы, которые вы применили в решении загадок. Иллюстрации локаций и некоторые предметы могут пригодиться несколько раз.

Игра начинается

Чего застыли? Запускайте часы и вперед – доктор Ватсон заждался! Откройте локацию Бейкер-стрит 221Б и начинайте поиск подсказок и улик! Если остались вопросы – просмотрите правила повторно.



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

СЕРТИФИКАТ

Игроки успешно отыскали Шерлока Холмса

дата

страна,
город

Раскрыто дело об исчезновении Шерлока Холмса.
Какое выдающееся достижение и какое счастье, что благодаря вам правда стала известна!

Для этого им понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек помощи

Это принесло им

звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

8425

Самая сложная загадка

Игрок, который решил эту загадку

