



Наследие археолога

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?

Диана Брикстон, коллега уважаемого профессора Яна Джонатана попросила вас о встрече. Вы ведь были среди самых лучших его учеников и однажды даже поучаствовали в умопомрачительной экспедиции со спасением ученого из заброшенного древнего храма. Грустно, что Ян так ушел из жизни, оставив после себя...

а, собственно, что именно? Никто пока не догадался, что имелось в виду. «Спасибо, что пришли. Вы же знаете Джонатана – целеустремленный, хитрый, гениальный и предприимчивый, больше всего на свете он любил загадки, над которыми можно хорошенько поскрипеть мозгами. Он мог зашифровать здесь что-то важное, рассчитывая, что только достойный продолжатель сможет понять его замысел. Вот запертый сейф, там наверняка хранится что-то ценное. Но код неизвестен и придется поломать голову над тем, как добыть содержимое». И в ваших руках оказывается конверт, на котором написано «Моя последняя загадка». Внутри находится странный диск, открытки из последней экспедиции профессора и карта.

«Было бы очень здорово, если бы вам удалось расшифровать загадки профессора и вместе со мной принять его наследство...» – Диана с надеждой смотрит на вас.

Внимание! До начала игры не присматривайтесь к игровым компонентам!
Дождитесь, пока игра сама предложит вам это.

Состав игры

86 карточек:

26 карточек загадок

30 карточек ответов

30 карточек помощи

1 письмо

1 карта мира

11 странных предметов

1 лист наклеек

6 открыток

1 красный шарик

1 диск Декодер



Дополнительные компоненты

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

Подготовка к игре

Положите карту мира, шарик и странные предметы на край стола. Сложите открытки отдельной стопкой.

Если в процессе игры шарик лопнет не огорчайтесь, просто замените его на прозрачный красный шарик (цвет «кристалл»).

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 на 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 станет **«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.
(office@zvezda.org.ru)

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 **карта мира**, **6 открыток** и **диск Декодер**.



В дальнейшем вы будете получать **карточки загадок** и странные предметы, которые встретятся на иллюстрациях или в тексте. Как только это произойдет, вы возьмете соответствующий компонент и **изучите его**. **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 карточка **Загадки Ж**) и изучить его.*



Ход игры

Ваша цель – помочь Диане и раскрыть все загадки хитрого археолога Джонатана. Конечно, было бы куда проще, если бы все локации были открыты сразу, но в настоящих приключениях так не бывает. Вам придется сопоставить множество деталей, чтобы разгадать каждую загадку, прежде чем вы добьетесь успеха.

В начале игры вам доступна только **карта мира, открытки и диск Декодер**.

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.

По краю диска изображены **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 **831** является решением загадки ☾. Введите эту комбинацию под значком ☾ на диске Декодере. В маленьком окошке вы увидели **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** ✘. 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 маленький сейф с символом ☾.

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



→ 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.

Помните!

- ➔ 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 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.

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.

Дополнительные игровые материалы

В дополнение к находящимся в коробке компонентам вам будут полезны ножницы, ручка или карандаш и бумага. Также потребуются часы или секундомер.

Важно: Вы можете сгибать, резать и рисовать на игровых компонентах. Беречь их не имеет смысла – ведь, решив загадку, вы запомните ответ и способ решения. Больше они вам не пригодятся, но принесут удовольствие в процессе поиска решений.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и найдете Клад профессора Яна Джонатана. 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, но не выбрасывайте сразу. Некоторые компоненты могут пригодиться несколько раз.

Игра начинается

Что же вы ждете? **Включайте секундомер** и приступайте к загадкам профессора. **Сейчас** вам **доступны карта мира**, диск Декодер и **6 открыток** – этого достаточно: чтобы решить первую загадку. Если в процессе игры **возникнут вопросы**, ничего страшного – всегда **можно заглянуть** в правила еще разок.

Инка и Маркус Бранд и «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 получили множество наград.

Концепция игры: Kosmos, Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман

Иллюстрации: Мартин Хоффманн,

Иллюстрация названия: Михаэла Кинли

Графический дизайн:

Sensit Communication GmbH

Техническая разработка: Моника Шалл

Редактор: Ральф Кверфурт, Александра Кунц

© 2022 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

1

2

3

4

5

6

дата

страна,
город

Постигли загадку последней воли профессора Яна Джонатана!
И в качестве особо выдающегося достижения вернулись из кругосветного путешествия целыми и невредимыми!

Для этого им понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек помощи

Это принесло им

звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

8432

Самая сложная загадка

Игрок, который решил
эту загадку

