



Охота в Амстердаме

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

Внимание! Пока **НЕ СМОТРИТЕ** на игровые компоненты (карточки, сложенные листы и т. д.) — в своё время игра сама предложит вам сделать это. Вначале **прочитайте правила игры** и убедитесь, что все игроки готовы **вместе** следовать дальнейшим указаниям.

О чём эта игра?

Приглашение в Амстердам свалилось на вас, как луковица тюльпана в канал. Вот что значит репутация — оказывается, наслышанный о ваших успехах в раскрытии загадок итальянского музея куратор дал рекомендацию директору музея Ван Гога. Невозможно представить менее загадочное место, учитывая, как строго здесь всё каталогизируется и регламентируется, но Ники, директор музея, предлагает невероятную задачу — отыскать неизвестную картину художника! Мысли в голове стремительно закручиваются в спирали — как на картине «Звёздная ночь» — от предвкушения славы, которая настигнет вас в случае успеха; там, в свете прожекторов, под рукоплескания и восторженные крики зала Ники выносит на сцену роскошный букет тюльпанов — но тут её голос возвращает вас на землю словами: «Пройдёмте со мной. Есть информация, которую нельзя озвучить прилюдно. Нам нужно найти картину!» Она открывает бронированную дверь, и вы проходите в архив.

Важно! Пока **НЕ СМОТРИТЕ** на игровые компоненты (карточки, сложенные листы и т. д.) до начала игры, дождитесь, когда игра сама предложит вам сделать это.

Состав игры

- 88 карточек:
 - 28 карточек загадок
 - 30 карточек ответов
 - 30 карточек помощи
- 1 диск декодер
- 8 документов
- 9 странных предметов:

велосипед

палитра (7 частей)

орган



Дополнительные компоненты

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

Подготовка к игре

Положите странные предметы и документы на край стола так, чтобы их было видно.

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

- > карточки загадок
- > карточки ответов
- > карточки помощи

Не подсматривайте на лицевую сторону карточек.

Убедитесь, что карточки **загадок** и **ответов** лежат по порядку их букв и цифр. Разложите карточки **помощи** по стопкам согласно изображённым на них символам. Карточки помощи с одинаковыми символами должны лежать по порядку (лицом вниз) таким образом: нижней положите карточку «Решение», на неё — 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 **диск декодер** и документ **«Музей Ван Гога»**, но по мере прохождения игры вы будете получать **карточки загадок** и странные предметы — которые встретятся на иллюстрациях или в тексте. Как только это произойдёт, вы возьмёте соответствующий компонент и **изучите его**.



Странные предметы можно использовать только тогда, когда вы найдёте 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 «Ф»**) и изучить его.



Ход игры

Ваша цель — как можно быстрее раскрыть тайну местонахождения картины Винсента Ван Гога!

Конечно, было бы куда проще, если бы всё здесь не было таким таинственным, но ведь загадки не остановят вас? Когда игра начнётся, вы сможете открыть и внимательно прочитать **документ музея Ван Гога**. В процессе игры вы будете сталкиваться с предметами, запертыми **трёхзначным кодом**. Чтобы продвинуться дальше, надо ввести полученный после решения загадки трёхзначный 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 трёхзначный 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 код ошибочный, то вам придётся поискать другой ответ или решить другую загадку. Если ваше решение верно, карточка подскажет, что делать дальше.

Пример

Вы уверены, что **091** — это код ответа для загадки . Введите эту комбинацию под значком символа  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 с помощью короткого пояснения. Проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился — где-то допущена ошибка. Может быть, вы ещё не получили всей информации, необходимой для разгадки. Подумайте ещё над загадкой и получите другой ответ.



→ 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** и вам нужно найти тот, на котором есть символ загадки, которую вы решаете. В нашем примере это цилиндр-криптекс с символом  на нём.

Вы видите на карточке криптекс, и стрелка от него указывает на карточку 21. Это значит, что можно взять карточку ответа 21 и изучить её.

Примечание: вы **непременно должны видеть** помеченный символом объект на доступных вам материалах. Как и в настоящем квесте, открывать то, что вы не нашли, нельзя.



➔ Код действительно правильный?

Если это так, **вторая карточка ответа** покажет, что вам делать дальше. Вы найдёте одну или несколько новых карточек загадок, бумаги или странные предметы, которые вы должны **достать и тут же открыть**.

➔ Код оказался всё-таки неправильным?

Проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Видимо, где-то допущена ошибка. Подумайте ещё 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 путём. Не перебирайте наугад все возможные варианты на диске.

Нужна помощь? Внимание!

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 определённой загадки и помечены соответствующим символом (таким 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 — они будут доставаться вам постепенно, в процессе игры. Не стесняйтесь брать карточки помощи, если чувствуете, что застряли. Использованную карточку помощи отправьте 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 **писать** на компонентах игры, а также **сгибать, рвать и резать их**, если это требуется для поиска решения. Ведь всё равно после прохождения квеста вы запомните все отгадки — так что компоненты игры больше вам не пригодятся.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и успешно отыщете картину Ван Гога. 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 найдёте таблицу успехов. Учитывайте **только те карточки помощи, которые дали вам подсказку или решение загадки**. Если там была информация, которую вы и так знали, — не учитывайте эту карточку.



	Без подсказок	1–2 подсказки	3–5 подсказок	6–10 подсказок	> 10 подсказок
≤ 80 мин.	10 звёзд	8 звёзд	7 звёзд	5 звёзд	4 звезды
≤ 120 мин.	9 звёзд	7 звёзд	6 звёзд	4 звезды	3 звезды
≤ 180 мин.	8 звёзд	6 звёзд	5 звёзд	3 звезды	2 звезды
> 180 мин.	7 звёзд	5 звёзд	4 звезды	2 звезды	1 звезда

Совет напоследок

Откладывайте в сторону материалы, которые вы применили в решении загадок. Это упростит отслеживание того, что уже отработано, и вы не запутаетесь в прохождении квеста. Для **некоторых загадок** вам потребуются только **документы**.

Игра начинается!

Чего застыли? Перечитайте вступительное слово, **включайте секундомер** и начинайте искать таинственную пропажу! Если остались вопросы — заглянуть в правила можно в любой момент. Теперь можно открыть **документ музея Ван Гога** и приступить к **прохождению игры**.

Авторы игры и KOSMOS выражают свою благодарность игровым тестировщикам и проверяющим правила.



Инка и Маркус Бранд проживают в Гуммерсбахе, Германия. Они придумали и опубликовали множество семейных и детских игр и завоевали многочисленные награды на выставках и фестивалях. Они фанаты загадок, головоломок и квестов!

Авторы игры: Инка и Маркус Бранд

Концепция игры Kosmos (Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман)

Иллюстрации обложки: Мартин Хоффман

Заголовки: Михаэла Кинле

Графический дизайн: Sensit Communication GmbH

Эмблема Амстердама: grebeshkovmaxim/
Shutterstock.com

9 эскизов Ван Гога: Creative Common Zero (CCO), Courtesy National Gallery of Art, Washington

Карта Амстердама: Kosmos Kartografie, Stuttgart

© 2026 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, Germany





Делитесь своим опытом игры «Exit» с хэштэгами **#exitstrategies**
#exitstrategiesrussia

СЕРТИФИКАТ

Игроки

когда

где

успешно нашли пропавшую картину Винсента Ван Гога.
Благодаря их смекалке и везению картина не попала в чужие руки!

Для этого им потребовалось

минут

и

секунд

Они использовали

подсказок

Получено

звёзд!

Лучшая загадка

Выдающийся момент
прохождения



8457