



Побег из тюрьмы

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.

А. О чём эта игра?

Вы в ловушке: застряли в одной из этих душных камер, и с каждым днем чувство безнадежности только усиливается. Вас взяли среди бела дня по дороге на работу — никаких обвинений, просто задержали всех подряд. С тех пор Вы существуете в секретной тюрьме строгого режима «Локан» — или, проще говоря, в какой-то дыре. А преступления-то и не было. Просто собрали крутой компьютер и показали одной корпорации, что их защита держится на честном слове. Хотели помочь, а вас выставили агентом промышленного шпионажа.

Как-то раз, сходя с ума от безделья, вы нащупали в матрасе что-то постороннее. Это оказалась записка от Джейн Коллинз — легендарнейшего хакера всех времен! Вы о таком даже мечтать не смели, а тут — шанс хоть виртуально с ней пообщаться. Говорят, она единственная, кому удалось бежать из «Локаны». Неужели она делится своим планом с вами? Возможно, сейчас вы совершите первый шаг к свободе.

Внимание! В ваших руках свод правил игры. До начала игры не присматривайтесь к игровым компонентам! Дождитесь, пока **игра** сама **предложит** вам это.

Б. Состав игры

- 88 карточек:
 - 18 карточек загадок
 - 37 карточек ответов
 - 33 карточки помощи
- 2 диска Декодера
- 2 ширмы игроков
- 8 документов
- 5 странных предметов:
 - 4 силовые кнопки
 - 1 полоса с кодом



Внимание! Во избежание травмоопасных ситуаций у детей используйте силовые кнопки только в присутствии взрослых.

Дополнительные компоненты

Ещё вам потребуются **ручка, карандаш, макетный нож, ластик, ножницы, линейка**, пара **листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**), чтобы следить за временем.

Внимание! В «Побеге из тюрьмы» вам потребуется ещё и **таймер!**

Примечание:

- Большинство современных смартфонов оснащены функциями как секундомера, так и таймера, способными работать одновременно.

- В «Побеге из тюрьмы» вам доступны **2 диска Декодера**. Помните, что если **символ загадки**, который вы разгадываете, **белый**, то код надо вводить на **фиолетовом диске**. А если **чёрный**, то на **оранжевом**.
- Некоторые элементы игры работают непривычно, не так, как может подсказать вам опыт с другими играми серии. Все пояснения будут своевременно предоставлены вам, соблюдайте правила игры и наслаждайтесь процессом.

В. Подготовка к игре

Положите на краю стола странные предметы и бумаги, не читая и не заглядывая в них. Пусть ждут своего часа.

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

- > карточки загадок (оранжевые)
- > карточки ответов (голубые)
- > карточки помощи (зелёные)

Не подсматривайте на лицевую часть карточек.

Убедитесь, что карточки **загадок** и **ответов** лежат по порядку возрастания их цифр и букв. Разложите карточки **помощи** согласно изображённым на них символам: карточки помощи с одинаковыми символами должны лежать по порядку (лицевой стороной вниз) таким образом: нижней положите карточку **«Решение»**, на неё — карточку **«Подсказка 2»**, а верхней станет **«Подсказка 1»**.

Г. 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 2 диска Декодера и записка от Джейн Коллинз, но по мере прохождения игры вы будете **получать карточки** загадок и находить странные предметы — указания на это вы увидите 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 П**) и изучить его.





Д. Ход игры

Ваша цель — всем вместе как можно скорее сбежать из тюрьмы! Это будет непросто: вам предстоит открыть множество замков и разгадать загадку для каждого. Когда игра начнётся, вы сможете открыть записку от Джейн Коллинз и узнать что-то новое. В процессе игры вы будете сталкиваться с предметами, запертыми **трёхзначным кодом**. Чтобы продвинуться дальше, надо ввести полученный после решения загадки трёхзначный код на одном из двух **дисков Декодеров** — 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 ничего не упустить, 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.

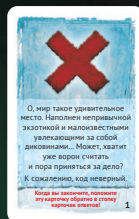
Пример:

Вы уверены, что **100** — это код ответа для 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**  и короткого пояснения. Ещё раз проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился — где-то допущена ошибка. Подумайте ещё над этой загадкой и постарайтесь найти 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 конверт с символом  на нём.

Вы видите на карточке конверт, и стрелка от него указывает на карточку 23. Это значит, что можно взять 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 изучить**.

➔ 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 постарайтесь найти 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.

Е. 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 (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 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.

Ж. Дополнительные игровые материалы

В дополнение к находящимся в коробке компонентам вам будут полезны ножницы, ручка или карандаш и бумага. Также потребуются часы или секундомер и — новое для текущего Exit-а — таймер, умеющий вести обратный отсчёт времени.

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.

3. Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и успешно покинете «Локану». 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 на карточке 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

И. Совет напоследок

Откладывайте в сторону материалы, которые вы применили в решении загадок. Это поможет не запутаться в том, что вы уже получили, а что нет при прохождении квеста. Для **некоторых загадок** вам потребуются только **картинки помещений**.

К. Игра начинается!

Чего застыли? Перечитайте вступительное слово, **включайте секундомер** и начинайте свой дерзкий побег! Если остались вопросы — просмотрите правила повторно. Теперь можно открыть **записку** Джейн Коллинз 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!

Концепция игры: Космос
(Ральф Кверфурт,
Сандра Дохтерманн)

Иллюстрации обложки:
Сильвия Кристоф

Художник: Клаус Штефан

Заголовки: Михаэла Кинле

Графический дизайн:
Sensit Communication GmbH

© 2023 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 совершили побег из тюрьмы строгого режима. Они счастливы похвастать своим выдающимся достижением и вновь оказаться на свободе, особенно если учесть, что преступлений они не совершали.

Для этого им потребовалось

минут

и

секунд

Они использовали

подсказок

Получено

звёзд!

Лучшая загадка

Выдающийся момент
прохождения



8453