



# Побег из тюрьмы



ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

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

## A. О чём эта игра?

Вы в ловушке: застряли в одной из этих душных камер, и с каждым днем чувство безнадежности только усиливается. Вас взяли средь 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 карточек 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. Страйтесь ничего не упустить, обращайте внимание на малейшие детали!

Ведите 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 X** 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 пострайтесь 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.

## **E. 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
≤ 120 мин.	9 звёзд	7 звёзд	6 звёзд	4 звезды
≤ 180 мин.	8 звёзд	6 звёзд	5 звёзд	3 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 хэштегами #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



и



секунд

Они использовали



подсказок

Получено



звёзд!

Лучшая загадка



Выдающийся момент прохождения



8453