

EXIT
DAS SPIEL



Катакомбы ужаса



ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

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

О чем эта игра?

Совершенно неожиданно вы получаете письмо от Бена – вашего доброго друга и известного археолога.

Он пишет о своем недавнем путешествии и опасается, что ситуация, в которой он оказался, начала выходить из-под контроля. Если он не выйдет на связь в ближайшие дни, Бен просит разыскать его в Парижских катакомбах – месте, где захоронены более шести миллионов человек. Перспектива застрять там не из приятных!

Надеясь, что Бен все же объявится, вы ждете несколько дней, но не получаете ни весточки от друга. «Чему быть, того не миновать», – думаете вы, собираясь вызволять Бена из беды.

Вы внимательно изучаете полученное письмо. Помимо самой записки, в конверте лежат Полароидный снимок и странный диск.

Вы задумываетесь – к чему вся эта загадочность?

Только действуя сообща, вы сможете раскрыть все тайны и разгадать все загадки, чтобы спасти Бена.

В противном случае ваш друг-археолог будет не единственным, кому суждено навсегда сгинуть в Катакомбах ужаса...

В отличие от всех предыдущих игр Exit, это приключение состоит из двух частей. В этой игре **больше загадок**, и она занимает **больше времени**.

В середине прохождения у вас будет возможность сделать перерыв, чтобы продолжить позднее или даже на другой день. Разумеется, вы можете при желании завершить обе части игры подряд.

Важно! Не приглядывайтесь к компонентам игры до начала игры!
 Пока **не** читаете письмо, **не** смотрите лицевые стороны карточек.
 Дождитесь, пока игра сама не скажет сделать это.

Состав игры

118 карточек:

- 42 карточки Помощи
- 28 карточек Загадок
- 48 карточек Ответов

- 1 закрытая коробка
- 1 странный предмет «ритуальная свеча»
- 2 странных «окультиных предмета»
- 1 прозрачная подставка
- 1 странный предмет «костяной посох»
- 1 диск Декодер



- 1 письмо Бена
- 1 странный предмет «кольцо»



- 1 странный предмет «колонна»

- 1 сложенный Постер

- 1 картина в рамке

- 1 Полароидный снимок



- 3 странных черепа (красный, синий, белый)

Подготовка к игре

Возьмите **письмо Бена**, **Полароидный снимок**, **диск Декодер** и **игровые карточки** – держите эти компоненты под рукой.

Пока отложите **странные предметы** и **другие оставшиеся компоненты** в сторону. Они понадобятся вам 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)

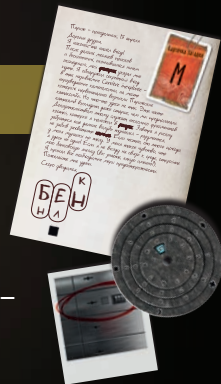
*Не подсматривайте
в лицевую часть карточек.*

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»**.

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 письмо Бена, Полароидный снимок и диск Декодер**.

В дальнейшем вы будете получать **карточки Загадок** – которые встретятся на иллюстрациях или будут



упомянуты в тексте. Как только это произойдет, вы **возьмете** соответствующую карточку из стопки карточек Загадок и **откроете ее**. **Странные, закрытые** или **сложенные предметы** вы сможете использовать только тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, пускай лежат в коробке.

Пример:

Если вы увидите подобную иллюстрацию, вы можете **сразу же** взять соответствующую карточку (в данном случае **карточку Загадки «М»**), открыть ее и посмотреть.





Ход игры

Ваша цель – действуя сообща, как можно скорее вызволить Бена из Катакомб. Это было бы гораздо проще, если бы у каждого замка вас не поджидали новые загадки. Как только начнется игра, вы сможете посмотреть на **письмо Бена** и **Полароидный снимок**. В дальнейшем вы будете находить различные объекты, которые закрыты **трехзначным цифровым кодом**. Чтобы получить доступ к такому объекту, вам необходимо разгадать этот код и ввести его на **диске Декодере**. На краю диска есть **5 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Разгадывая конкретный код, сверяйтесь с **изображениями символов** на карточках и других компонентах и обращайте внимание на малейшие детали! Введите полученный трехзначный код под соответствующим символом – **сверху вниз**. Затем посмотрите

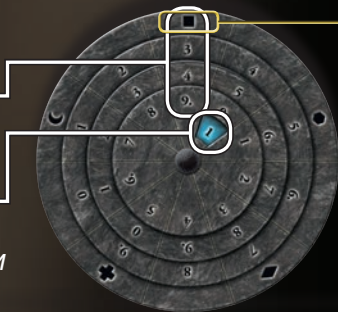
на номер, который покажется в **окошке** на самом маленьком диске. Этот **номер** укажет, какую **карточку Ответа** вы можете посмотреть. Если код окажется неверным, придется продолжить поиски решения этой загадки или переключиться на другую. Если код правильный, карточка Ответа подскажет вам, что делать дальше.

Пример:

Для загадки с символом , в качестве решения вы пришли к комбинации **349**.

Вы ввели эту комбинацию под значком символа  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. Верните карточку ответа обратно в стопку и взгляните свежим взглядом на загадку, которую вам не удалось решить. Возможно, вы что-то не учли. Или у вас пока нет всей необходимой для разгадки информации. Тогда стоит попытаться решить другую загадку.

→ Код возможно правильный?

Если решение возможно верное, карточка ответа будет выглядеть примерно так:






➔ Где вы могли видеть символ кода?

Хороший вопрос! Чтобы ответить на него, вы должны внимательно рассмотреть картинки на Полароидном снимке, карточке Загадки или других компонентах.

Там вы найдете **всевозможные запертые объекты**.

Все эти объекты **отмечены символом**. В нашем примере рассматривается банковский сейф

с **символом**  на нем. Посмотрите на изображение банковского сейфа на карточке Ответа. Оно укажет вам на следующую карточку ответа – в нашем случае на карточку Ответа 25.



Примечание: вы должны видеть **объект с символом** на **Полароидном снимке, карточке Загадки** или другом компоненте, чтобы открыть его. Вы не можете открыть что-то, чего вы еще не нашли.

➔ Код действительно правильный?

Если это так, карточка Ответа подскажет, что вам делать дальше. Вам будет позволено взять одну или несколько новых карточек Загадок, которые вы должны **достать из стопки карточек Загадок и тут же открыть их**.

➔ Код оказался *все-таки* неправильным?

Видимо, вы допустили где-то ошибку. Подумайте еще над этой загадкой и найдите другой ответ.

Важно:

- ➔ При любом, правильном или неправильном ответе – непременно возвращайте все карточки Ответа обратно в стопку карточек Ответов, когда этого требует игра.
- ➔ 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! Берите карточки Помощи только для соответствующих им карточек Загадок, загадок из письма или других компонентов. Эти загадки обычно отмечены символом (совпадающим с символом на диске Декодере). Карточки Помощи бесполезны, если вы будете использовать их до того, как найдете загадку с соответствующим символом.

Имейте терпение – некоторые загадки могут быть решены только при помощи нескольких карточек Загадок. **Может быть, они еще не попали к вам в руки. Иногда вы должны будете решить другие загадки, чтобы получить новые игровые компоненты.** Не стесняйтесь брать карточки Помощи, если вы застряли. Использованную карточку Помощи отправьте в сброс.

Важно: вы можете **писать** на компонентах игры, а также **сгибать, рвать и резать их**, если это требуется для поиска решения. Ведь все равно, после прохождения квеста, вы запомните все отгадки – так что компоненты игры больше вам не пригодятся. Это позволяет наполнить игру наиболее интересными и разнообразными загадками.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку, и, будем надеяться, успешно спасете Бена. Карточка Ответа скажет вам об этом. Когда игра скажет сделать это, запустите секундомер (или засекайте время), чтобы узнать – сколько времени вам понадобилось.

Посмотрите на таблицу ниже, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Подсчитайте также количество карточек Помощи, которое вам потребовалось. **Считайте 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	1-4 карточки Помощи	5-8 карточек Помощи	9-15 карточек Помощи	> 15 карточек Помощи
< 100 мин.	10 Звезд	8 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	5 Звезд
< 120 мин.	9 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
< 140 мин.	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
≤ 180 мин.	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	3 Звезды	2 Звезды
> 180 мин.	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды	2 Звезды	1 Звезда

Нужна помощь?

После завершения первой части игры не выбрасывайте и не убирайте далеко уже использованные компоненты.

Игра начинается

Примечание: В отличие от предыдущих игр Exit, **ПОКА НЕ** запускайте секундомер. Просто начните играть.

Так чего вы ждете? Вам надо спасти Бена, пока не стало слишком поздно!

Теперь вы можете открыть **письмо**, посмотреть на **Полароидный снимок** и начать разгадывать загадки. Если что-то не до конца понятно, **не стесняйтесь подглядывать в правила игры**.

Авторы игры и издательство Kosmos благодарят всех, кто тестировал эту игру и вычитывал правила.



*Маркус, Инка и Ральф.
Они придумывают загадки
для игр Exit.*

Концепция игры: Kosmos, Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман

Иллюстрации: Мартин Хоффман

Иллюстрация обложки:

Сильвия Кристоф

Графика: Михаэла Кинле

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 выиграли множество наград.

Ральф Кверфурт – автор и редактор настольных игр. Он и Сандра Дохтерман вместе придумали концепцию игр Exit и в 2015 году пригласили Инку и Маркуса работать над серией вместе с ними.

Графический дизайн:

Sensit Communication GmbH

Редактор: Ральф Кверфурт

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany

www.kosmos.de

ОСТОРОЖНО: Никогда не оставляйте **зажженную свечу без присмотра.** Ознакомьтесь с **правилами безопасности** на обороте коробки игры. **Не зажигайте** свечу раньше времени и **тушите** ее **сразу же** после решения соответствующей загадки. Будьте осторожны при **перемещении зажженной свечи**, следите, чтобы **горячий воск** не обжег вас. Не держите ничего над огнем или в нем – это **НЕ НУЖНО** для решения головоломок!



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

СЕРТИФИКАТ

Игроки успешно спаслись из Катакомб ужаса:

дата

страна,
город

Им удалось правильно
завершить последний ритуал?

да

(+2 звезды)

нет

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

Звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

8845

Самая сложная загадка

Игрок, который решил
эту загадку

