



Врата между мирами

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

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

О чем эта игра?

Во время одного из недавних приключений вы находите древнюю карту, предположительно указывающую местоположение таинственных врат (*если вы не играли в «Exit Квест. Кладбище тьмы» – не страшно. Для игры в «Exit Квест. Врата между мирами» не требуется знаний о предыдущих играх*). Карта не на шутку заинтересовала вас и ваших друзей, и вы приняли решение разыскать легендарные врата. Вам не терпится узнать, для чего они были созданы.

Следуя указаниям карты, вы пересекаете узкий каньон и выходите к тщательно спрятанному входу в пещеру, поросшему буйной растительностью. С трудом расчистив проход, вы оказываетесь в просторном зале. Похоже, вы первые, кто побывал здесь за много столетий!

Внутри пещеры вы обнаруживаете загадочные врата. Они состоят из странных металлических колец, вделанных в каменную стену. Врата одновременно манят и вызывают необъяснимое беспокойство... Вы нерешительно приближаетесь к ним и осторожно прикасаетесь к холодной поверхности. К вашему удивлению, металлические кольца можно свободно вращать!

Сможете выяснить, как запустить врата?

Как думаете, куда они могут вас отправить?

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

Состав игры

61 карточка:

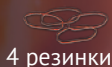
- 1 карточка Загадки
- 30 карточек Ответов
- 30 карточек Помощи

1 диск Декодер

8 постеров

10 странных предметов

2 прозрачные подставки



4 резинки



1 ключ



1 ловушка



3 стержня



1 плата



диск Декодер
на двух
прозрачных
подставках



8 постеров

Дополнительные компоненты

Еще вам потребуется что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш** и **ластик**), пара **листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**), чтобы следить за временем. Дополнительно вы можете скачать приложение «Kosmos helper app» для своего электронного устройства и в нем включить таймер с атмосферным звуковым сопровождением.

Подготовка к игре

На **диске Декодера** дважды загните нижнюю часть (черная полоска, без рисунка) **назад**. Затем всавьте загнутую нижнюю часть в **две прозрачные подставки** так, чтобы через них было видно **серый и белый прямоугольники** в основании **диска Декодера**. Аккуратно достаньте **странные предметы** и пока отложите их вместе с **постерами** в сторону. Они понадобятся вам позже.



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

- > Карточка Загадки (красная)
- > Карточки Ответов (голубые)
- > Карточки Помощи (зеленые)

Не подсматривайте лица этих карточек.

Убедитесь, что карточки **Ответов** лежат по порядку их цифр. Разложите карточки **Помощи** по стопкам, 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 **доступен только диск Декодер**.



В дальнейшем вы получите **карточку Загадки** и **постеры** – которые встретятся на иллюстрациях или будут упомянуты в тексте. Как только это произойдет, вы возьмете соответствующие компоненты и **посмотрите на них**. **Странные предметы** вы сможете использовать только тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, пускай лежат в стороне.

Пример:

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



Ход игры

Ваша цель – как можно скорее разгадать тайну врат между мирами. Это было бы гораздо проще, если бы в каждом мире вас не поджидали новые загадки. Как только начнется игра, вы сможете посмотреть на **диск Декодер**. В дальнейшем вы будете находить различные объекты, которые закрыты **трехзначным цифровым** или **цветовым кодом**. Чтобы получить доступ к такому объекту, вам необходимо разгадать этот код и ввести его на **диске Декодере**. На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Разгадывая конкретный код, сверяйтесь с **изображениями символов** на карточках и постерах и 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 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 **897**. 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.



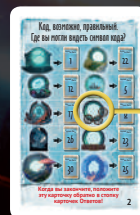
→ Если код неправильный?

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 карточке Загадки или постерах.

Там вы найдете **всевозможные запертые объекты**. Все эти объекты отмечены символом. В нашем примере рассматриваются врата с шестеренками с символом ★ на них. Посмотрите на изображение врат с шестеренками на карточке ответа. Оно укажет вам на следующую карточку ответа – в нашем случае на карточку ответа 6.



Примечание: вы должны видеть **объект с символом** на карточке загадки или постере, 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 **развернуть новый постер** или **взять определенные странные предметы**.

➔ 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 существует 3 карточки Помощи, отмеченные символом данной загадки.

Карточка Помощи **«Подсказка 1»** содержит немного полезной информации 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 загадок или загадок с постеров. 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 постеров. **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** и **рвать 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 выясните секрет врат. Карточка ответа скажет вам об этом. Запустите секундомер (или засекайте время) в начале игры, 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	1-2 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
< 75 мин.	9 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
≤ 90 мин.	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды
> 90 мин.	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	2 Звезды	1 Звезда

И напоследок

Любые игровые компоненты, связанные с загадкой, которую вы решили, стоит отложить в сторону, но не убирать полностью. Некоторые компоненты могут еще пригодиться. К тому же, так проще вести учет игровых компонентов, не путаясь в них. Для разгадывания **некоторых загадок** вам потребуются только **иллюстрации локаций с постеров**.

Игра начинается

Так чего вы ждете? **Запускайте секундомер** и скорее разгадайте тайну врат, пока не стало слишком поздно! Теперь вы можете посмотреть на **диск Декодер** и начать решать 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.



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.

Концепция игры: Kosmos, Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман

Иллюстрации: Мартин Хоффманн

Иллюстрация обложки: Мартин Хоффманн

Дизайн: Михаэла Кинле

Графический дизайн: Сенсит комуникейшн
Редактор: Ральф Кверфурт

© 2020 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 раскрыли тайну врат:

1 |

2 |

3 |

4 |

дата

страна,
город

Поздравляем с выдающимся достижением! Большая удача, что вам не придется вечно скитаться по другим мирам!

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

Звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка

Игрок, который решил эту загадку

8848

