



8972



Полярная станция

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

О чем эта игра?

Утро в Арктике выдалось почти теплым, всего -15 градусов Цельсия. Вы участвуете в крупном засекреченном исследовании Северного полюса, где все научные сотрудники разбиты на несколько групп. Ваша группа IMB-Q-12 изучает климатические изменения, но вы совершенно не представляете, чем заняты остальные группы. Например, уже несколько недель нет никаких вестей от группы IMB-Q-13.

Внезапный вой аварийной сирены заставил вас вспомнить о планах срочной эвакуации. Вы бросились к дверям, но опоздали – сработала автоматическая блокировка. Вы видите как коллеги из соседних зданий бегут к вертолетам, но дверь не пускает вас! Вам удастся пролезть в соседний отдел через вентиляционную шахту, но и здесь двери закрыты. Лаборатория разрушена и вам остается только гадать, что могло произойти здесь. Вы находите записную книжку и странный диск.



Все в комнате заперто кодовыми замками. Придется быстро разгадать все коды, чтобы успеть на вертолет. Иначе станет слишком поздно!

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

Важно! Не приглядывайтесь к компонентам игры до начала игры!
Пока **не** заглядывайте в книгу, **не** смотрите на лицевую сторону карточек.
Дождитесь, пока «игра» сама не скажет сделать вам это.

Состав игры

84 карточки:

24 карточки Загадок

30 карточек Ответов

30 карточек Помощи

2 Странных предмета

1 Книга

1 Диск декодер



Вам потребуется еще что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш и ластик**), пара **листов бумаги** и **часы** (полезен секундомер), чтобы следить за временем. Также вам понадобятся **ножницы**.

Подготовка к игре

Положите **книгу** и **диск декодер** в центр стола.

Оставьте **«странные предметы»** пока в коробке.

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

- > Карточки Загадок
- > Карточки Ответов
- > Карточки Помощи

Не подсматривайте лица карточек.

Убедитесь, что карточки Загадок и Ответов лежат по порядку их цифр и букв. Разложите карточки Помощи по стопкам, согласно изображенным на них символам. Все стопки карточек помощи с каждым символом раскладываете 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 увидите в этой игре и как выглядит комната. В начале игры вам **доступны только книга и диск Декодер**. В дальнейшем вы будете получать **карточки Загадок** – которые встретятся на иллюстрациях или в тексте. Как только это произойдет, вы возьмете соответствующую карточку из стопки карточек Загадок и откроете ее.

Точно также вы будете использовать **странные предметы**, лежащие в коробке, именно тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, пускай лежат в коробке.



Пример:

Если вы увидите вот такую иллюстрацию, вы можете **тут же** взять соответствующую карточку Загадки из стопки, открыть ее и посмотреть.





Ход игры

Ваша цель выбраться с полярной станции всем вместе и как можно быстрее!

Вроде бы несложно, однако каждый замок в комнате открывается только при решении **определенной** загадки. Во время игры вы будете находить различные объекты, которые заперты **кодом, состоящим из цифр**. Чтобы получить доступ к этим объектам, вам необходимо разгадать их код и ввести его в **диске Декодере**. На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Вам придется самим определять – какому символу какой код соответствует. Будьте внимательны и подмечайте малейшие детали. Если вы уверены, что расшифровали код, введите его под соответствующим символом на диске Декодере. Затем посмотрите на номер, который покажется в окошке самого маленького диска.

Откройте и посмотрите **карточку Ответа с таким же номером**. Если код был неправильным, вам придется продолжить искать решение этой загадки или переключиться на другую. Если код правильный, карточка Ответа покажет вам, что делать дальше.

Пример:

Для загадки с символом , в качестве решения вы пришли к комбинации цифр «122». 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.



➔ Если код неправильный?

Если это так, карточка Ответа скажет вам об этом. Верните карточку Ответа обратно в стопку и взгляните свежим взглядом на карточку Загадки, которую вам не удалось решить. Возможно, вы что-то не учли. Или еще не все необходимые для разгадки элементы попали к вам в руки. Тогда стоит попытаться решить другую загадку.



➔ Код **возможно** правильный?


Если решение возможно верное, карточка Ответа будет выглядеть вот так:



➔ Где вы увидели символ кода?

Хороший вопрос! Чтобы ответить на него, вы должны внимательно рассмотреть картинку в книге или на карточке Загадки. **Все возможные запертые объекты** находятся именно там.



Все эти объекты **отмечены символом**. В нашем примере рассматривается зеленый выдвижной ящик с **символом**  на нем.



Продолжение примера: на карточке ответа возле зеленого ящика изображена карточка Ответа 21. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти верное решение.

→ Код действительно правильный?

Если это так, карточка Ответа покажет, что вам делать дальше. Вы найдете одну или несколько новых карточек Загадок, которые вы должны **достать из стопки карточек Загадок и тут же открыть их**.

→ Код все-таки оказался неправильным?

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

Важно:

- При любом, правильном или неправильном ответе – непременно возвращайте **все** карточки Ответов обратно в стопку карточек Ответов.
- Не перебирайте наугад все возможные варианты на диске. Все коды могут быть получены логическим путем.

Нужна помощь?

Если вы застряли и не знаете, как продвинуться дальше, игра может оказать вам помощь. Для каждого кода существует 3 карточки Помощи, отмеченные символом этой загадки.

Карточка Помощи «**Подсказка 1**» содержит, как просто полезную информацию, так и то, какие именно карточки Загадок вам 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! Берите карточки Помощи только для соответствующих карточек Загадок или загадок из книги. Эти загадки обычно отмечены символом (совпадающим с символом на диске декодере). Бесполезно использовать карточки Помощи до того, как вы найдете соответствующий символ.

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

Дополнительные игровые компоненты

В дополнение к игровым компонентам, содержащимся в коробке, вам понадобятся карандаш и лист бумаги для записей и **часы/секундомер** чтобы засечь время.

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. Если вам будет удобно, вы можете использовать ножницы, чтобы резать компоненты игры вместо того, чтобы их рвать.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и покинете полярную станцию. Карточка Ответа скажет вам об этом. Запустите секундомер (или засекайте время) в начале игры, чтобы узнать – за сколько времени вы справились.

Посмотрите таблицу на следующей странице, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Затем подсчитайте количество карточек Помощи, которые вам потребовались. Считайте только те карточки, которые дали вам подсказку или оказали помощь. Если на карточке была информация, которую вы и так знали – не учитывайте ее.



	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
< 90 мин.	9 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
< 120 мин.	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды
> 120 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 сортировать условия решений разных загадок, не путаясь в них. Для разгадывания **некоторых загадок**, вам потребуются **только иллюстрации комнат**.

Игра начинается

Так чего вы ждете? **Запускайте секундомер** и быстрее выбирайтесь с полярной станции! Теперь вы можете просмотреть **всю книгу** и начать решать загадки. Если что-то не совсем ясно, не стесняйтесь **подглядывать в правила игры**.

Инка и Маркус Бранд и издательство Kosmos благодарят всех тести-
ровавших эту игру и вычитывавших правила.

Авторы:



Инка и Маркус Бранд живут вместе со своими детьми Лукасом и Эмилем в городе Гуммерсбах в Германии. Они являются лауреатами различных премий за множество изданных совместно детских и семейных игр. Они большие поклонники загадок и игр типа «Квест».

Концепция игры: Kosmos
(Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман)

Иллюстрации: Франц Фохвинкель

Иллюстрация обложки: Сильвия Кристоф

Иллюстрация названия: Михаэла Кинли

Графический дизайн: Сенсит Коммуникейшн

Редактура: Ральф Кверфурт

© 2017 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
www.kosmos.de



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

СЕРТИФИКАТ

Игроки:

1 | _____

2 | _____

3 | _____

4 | _____

5 | _____

6 | _____

дата _____

страна, город _____

Успешно покинули полярную станцию, скованную древними льдами.
Какое замечательное достижение. Большая удача, что им удалось вырваться с полярной станции!

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 _____
