



Зачарованный лес

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

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.

О чем эта игра?

Однажды давным-давно... вы собирались прогуляться по лесу, чтобы немного отдохнуть от городской суеты. Но стоило вам пересечь единственный мост, ведущий из леса, как «Вжух!» – и моста как не бывало! Да и лес, если приглядеться, уже не манит яркими цветочками на опушке да красивыми бабочками – наоборот, потемнел и будто набрался таинственной жути.

Вы пытаетесь совладать с ползущими по спине мурашками, как вдруг замечаете здоровенного лохматого волка, направляющегося напрямик к вам. От неожиданности вы замираете, пытаетесь прикинуться деревом. Но волк только смотрит вам в лицо и невозмутимо говорит низким голосом: «Привет! Что уставились, волков не видели? Тут малявка в красной шапке не пробежала? С ног сбился ее искать. Не встречали ее?»

Заикаясь, вы отвечаете, что такая вам не попадалась, а потом, набравшись храбрости, спрашиваете волка, как выйти из леса. Он оценивающе приглядывается к вам и задумчиво говорит: «Хотят слухи, что мост появляется только для тех, кто сумеет **вместе решить несколько зачарованных загадок**. Тут пригодятся **Таинственная книга** и **странный Диск декодер**. Я могу дать их вам, если хотите испытать судьбу. Хотя можете не беспокоиться, **если не разгадаете загадки – пристроитесь здесь в какой-нибудь сказке... Навсегда!**»

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

Состав игры

88 карточек:

30 карточек Помощи

30 карточек Ответов

19 карточек Загадок

9 странных карточек

1 книга

1 диск Декодер

10 странных предметов:

6 предметов мебели

1 Синди/зерна

1 ледяной кристалл

1 падающая звезда

1 красный лист



Дополнительные компоненты

Еще вам потребуется что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш и ластик**), **ножницы**, **линейка**, 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

Положите **книгу** и **диск декодер** в центр стола. Аккуратно достаньте **странные предметы** и отложите их пока в сторону. Они понадобятся вам позже. Разложите карточки на три стопки в зависимости от того, что изображено на оборотах этих карточек:

- > Карточки Загадок (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** 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 этой игре, и что где находится. 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**.

Пример:

Если вы увидите подобную иллюстрацию, то можете **сразу же** взять соответствующую карточку **Загадки** из стопки, открыть ее и посмотреть.



Карточки **Ответов** вы можете смотреть только тогда, когда вводите код на диске Декодере. Диск укажет вам на нужную карточку Ответа.

Странные предметы вы будете использовать именно тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, пускай лежат в коробке.

Ход игры

Ваша цель выбраться из Зачарованного леса как можно быстрее! У вас получится это сделать, разгадывая встречающиеся по ходу игры загадки.

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.

Вы будете решать загадки **в том порядке**, как они появляются в книге – каждой загадке соответствует свой символ. Чтобы продвинуться дальше, введите полученный после решения загадки трехзначный код на диске Декодере – под соответствующим символом.

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 в книге 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.

Пример:

Для загадки с символом **L** в качестве решения вы пришли к комбинации **861**.

Вы ввели эту комбинацию под значком символа **L** на диске Декодере.

В маленьком окошке вы увидели **номер карточки Ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть, в данном случае это **21**.





→ Если код неправильный?

Если это так, **карточка Ответа** скажет вам об этом при помощи знака **X**. Еще раз проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился – где-то допущена ошибка. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.





→ Код **возможно** правильный?

Если решение возможно верное, на **карточке Ответа** будут изображения объектов и карт, на которых вы могли видеть символ загадки.

→ Где вы видите символ кода?

На **карточке Ответа** вы увидите изображения различных объектов и карт, идущих в том же порядке, как вы их будете встречать в игре. Все соответствующие им **загадки** отмечены **своими символами**.



Продолжение примера: давайте представим, что вы хотите разгадать загадку с пряниками, с **СИМВОЛОМ** . Посмотрите на изображение пряника с символом  на карточке ответа. Оно указывает вам на следующую карточку ответа.

В этом примере на карточке ответа возле изображения пряника показана карточка ответа 15. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти **действительно** верное решение.

→ **Код действительно правильный?**

Если это так, **вторая 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 оказался все-таки неправильным?**

В таком случае вы получите **карточку Ответа** со знаком **✘**. Еще раз проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился – видимо, где-то допущена ошибка. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.

ВАЖНО: вы должны **решать загадки в правильном порядке!** Другими словами, вам разрешено переходить к следующим загадкам или переворачивать страницы в книге только после того, как вы разгадаете текущую загадку, и дальнейшие инструкции скажут вам двигаться дальше.

Помните!

- ➔ Загадки, изображенные на карточках ответов, располагаются по порядку – сверху вниз в левой колонке, затем сверху вниз в правой.
- ➔ При любом, правильном или неправильном ответе, непременно возвращайте все карточки ответов 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 этой 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.

Не стесняйтесь брать карточки помощи, если вы застряли. И использованную карточку помощи отправьте в сброс лицом вверх.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и выберетесь из Зачарованного леса. Карточка Ответа скажет вам об этом.

Оценка

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	9 Звезд	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд
< 75 мин.	9 Звезд	8 Звезд	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
≤ 90 мин.	8 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
> 90 мин.	7 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды

Игра начинается

Так чего вы ждете? **Запускайте секундомер! Теперь** вы можете открыть **книгу** и начать игру со **страницы 2**. Надеемся, вам понравится Exit-Квест «Зачарованный лес».

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.

Концепция игры: Kosmos, Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Иллюстрация обложки: Мартин Хоффманн

Графический дизайн: Fine Tuning

Редактура: Сандра Дохтерман, Кристин Ганасински

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany
www.kosmos.de



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

СЕРТИФИКАТ

Игроки выбрались из Зачарованного леса:

1 |

2 |

3 |

4 |

дата

страна,
город

Поздравляем с этим сказочным достижением!

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка

8847

