



Одинокий маяк

ПРАВИЛА ИГРЫ

Внимание! Пока **не смотрите** на игровые компоненты (пазлы, загадки и пр.). Вначале прочитайте правила игры и убедитесь, что **все игроки** готовы **вместе** следовать дальнейшим указаниям.

О чем эта игра?

Темная ночь на побережье несет опасность. Вы шли пешком по берегу, но ветер усилился, и вы поняли, что придется искать укрытие. Начинается шторм, бурлящие волны крошатся на мелкие брызги, бросаясь на прибрежные скалы, пена взлетает выше человеческого роста. Ветер бьет в лицо и пытается сбить вас с ног. Вы вспоминаете о старом маяке, чей свет десятилетиями указывал безопасный путь кораблям. Там наверняка можно будет переждать непогоду.

Вы видите гордый силуэт маяка, опирающегося о скалу, и вдруг его луч гаснет. Собрав все свои силы вы бросаетесь туда, воображение услужливо рисует трагические картины разбивающихся кораблей – их капитаны не смогут пройти опасное место, не получив верного ориентира!



Но входная дверь заперта, на ваш стук никто не отозвался. Лихорадочно озираясь, вы замечаете ящик с какими-то буквами, запертый на серебряный кодовый замок, странный многослойный диск с непонятными символами и потрепанную книжечку. Коды, шифры и загадки о загадках! Но вам необходимо попасть внутрь маяка и снова зажечь его огни для предотвращения катастрофы!

Соберите всю вашу сообразительность в кулак, настройтесь на победу, прочитайте правила игры, доверьте диск Декодер одному из игроков, возьмите пазл с белым фоном оборотной стороны и – включайте таймер. Собирайте картинку, игра началась.

Внимание! До начала игры не присматривайтесь к игровым компонентам!
Дождитесь, пока игра сама предложит вам это.

Состав игры:

(Внимание! – с обратной стороны подсказки и решения.)

Пазлы – 4 шт.

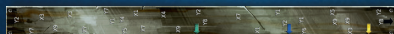


Загадочные документы – 12 шт.

Странные предметы – 2 шт.

Диск Декодер

Правила игры



Каждый экземпляр игры тщательно упаковывается вручную. Но изредка ошибки возможны. На этапе подготовки к игре убедитесь, что все компоненты находятся на своих местах и, если вы чего-то не обнаружили – свяжитесь с нами, не начиная игру.
(office@zvezda.org.ru)



Дополнительные компоненты

Еще вам потребуется что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **ручка**, **карандаш** и **ластик**), **ножницы**, **линейка**, **пара листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**), чтобы следить за временем.

Подготовка к игре

Разложите **12 загадочных документов** на краю стола так, чтобы символы было видно всем.

Внимание! Не подглядывайте внутрь, пока игра не предложит этого!

Пазлы пока можно оставить в коробке.

Где игровое поле?

В этой игре нет игрового поля. Вообразите сами, что вы видите, а 4 картинки с пазлов, которые вы соберете в процессе игры, помогут вашей фантазии.

В начале игры вам доступны только **диск Декодер** и **пазл с белым оборотом**.

Как отличить пазлы, если их части перемешались?

Пазлы отличаются друг от друга узорами на оборотах.



Белый фон без узоров



Полоски



Снежинки



Кружочки

При прохождении игры вы постепенно будете узнавать, когда можно взять пазл и какой именно.

Пример: в начале игры вам **доступны диск Декодер** и **пазл с белым фоном** обратной стороны.



В дальнейшем вы будете получать **загадочные документы**. Загадочный документ становится доступным для изучения, когда после введения кода, в окошках диска Декодера появятся такие же символы. Также, что-то, что вы прочитаете, может прямо отослать вас к загадочному документу, тогда его тоже можно взять с края стола и изучить.

Странные предметы можно будет пытаться применять только после того, как будет прямо сказано, что вы нашли их. А пока пускай спокойно лежат на столе.

Ход игры


Ваша цель вместе пройти все загадки и подняться на вершину маяка, чтобы вновь включить свет и предотвратить кораблекрушение! Торопитесь, корабли сбиваются с курса! Конечно, все было бы куда быстрее, если бы на пути не мешались эти загадки, но так уж устроен EXIT – если хотите чего-то достичь, потребуется поработать мозгами!

Важно: Вы можете сгибать, рвать, резать и рисовать на игровых компонентах. Беречь их не имеет смысла – ведь, решив загадку, вы запомните ответ. Больше они вам не пригодятся, но принесут дополнительное удовольствие в процессе поиска решений.

Важно не пропускать мелочей и решать загадки последовательно, постепенно проходя через разные помещения маяка. Снова и снова на вашем пути будут попадаться двери и предметы, запертые кодовыми замками разных цветов. Открыть их можно трехзначным кодом. Когда вам попадется подобный замок, посмотрите и вспомните, что вам доступно для применения. Это могут быть загадочные документы, странные предметы, детали изображений, правила игры, коробка, любые мелочи, сразу незаметные глазу. Думайте вместе как получить нужный трехзначный код и введите его под замком нужного цвета на диске Декодере.

На внешнем круге диска Декодера изображены **10 кодовых замков разного цвета**. Код каждого замка надо будет разгадать во время игры. **Внимательно** изучайте иллюстрации на доступных вам материалах игры, ищите запертые замками предметы и двери. Вводите трехзначный цифровой код **под нужным замком** – от **наружного края к внутреннему**. Затем **переверните** диск Декодер. Замок, который вы увидите в **окошке с обратной стороны диска**, подскажет, был ли ход ваших мыслей верным.


Пример:

Вы вычислили код для **серебряного замка**  и уверены, что это **8 5 1**. Введите эти цифры под серебряным замком на диске Декодере, от **внешнего края к внутреннему**. Теперь **переверните** диск Декодер, чтобы **проверить** – правы ли вы.





→ Если код неправильный?

Если вы **ошиблись**, то в специальном смотровом окошке увидите **значок**  или замок **другого** цвета, **отличающегося** от цвета замка, под которым вы **вводили** код. Проверьте, точно ли вы ввели код под нужным замком – бывают промахи. Если цвет все равно отличается, подумайте над загадкой еще, вероятно, что-то не учтено.



→ Код возможно правильный?

Цвет замка в смотровом окошке обратной стороны диска Декодера совпал с тем, под которым вы ввели код. **Переверните** диск **лицевой стороной** к себе.




Вы увидите **три символа** в смотровых окошках на внутренних кругах диска Декодера.

Их **последовательность** важна и будет правильной, если считать ее **от внешнего края к центру**.

Поищите **точно такую же** комбинацию на загадочных документах.



Пример:

Вы ввели код 851 под серебряным замком на диске-Декодере. Обратная сторона диска подтвердила ваше решение - цвет замка в смотровом окошке совпал. На лицевой стороне диска вы видите символы   . Пора посмотреть на загадочные документы, среди них должен быть с такой же комбинацией.



→ Код действительно правильный?

Вы видите загадочный документ с точно такой же комбинацией символов. Успех! Смело берите загадочный документ и изучайте его, он подскажет, что делать дальше.

→ Код оказался все-таки неправильным?

Загадочный документ с появившейся комбинацией не обнаружен?

Перепроверьте все детали – правильно ли вы считали комбинацию символов, под нужным ли замком вводили цифровой код, не ошиблись ли в последовательности цифр? Если ошибки не нашли, то подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.



Стоп! Загадки нужно отгадывать по порядку. Взять следующий загадочный документ или пазл можно только после того, как вы прошли предыдущую загадку или игра сама разрешает вам двинуться дальше.

Нужна помощь?

Если вы застряли и не знаете, как продвинуться дальше, игра может помочь вам. В конце правил вы найдете три подсказки для каждой загадки, отмеченные цветом замка, которым она заперта.

«**Подсказка 1**» содержит минимальную полезную информацию и перечислит, что вам необходимо сделать или найти, чтобы попытаться узнать правильный код для прохождения загадки.

«**Подсказка 2**» содержит более конкретную информацию о поиске правильного кода для соответствующей загадки.

«**Решение**» содержит полное решение и правильный ответ для соответствующей загадки.

Раздел «Зеленые страницы» - подсказок и решений размещен в конце книги правил. Переверните правила и увидите его первую страницу: вначале вы увидите оглавление и инструкцию, которые облегчат поиск нужной подсказки. Все подсказки подряд читать не следует – загадки интереснее решать самостоятельно.

Не стесняйтесь пользоваться подсказками, если застряли на какой-то загадке. Если подсказка, которой вы воспользовались, дала вам новую информацию или решение, которое не приходило вам в голову, поставьте крестик в поле внизу справа. Если в подсказке была информация, которую вы и так знали, крестик можно не ставить. В конце игры это потребуется для подсчета ваших успехов.



Когда игра заканчивается?

Игра закончится, когда вы пройдете все загадки и снова зажжете маяк, предотвратив кораблекрушение. Вы узнаете об этом из загадочных документов.

Оценка успехов

Собрать 4 пазла и пройти 10 головоломок за ограниченное время непростая задача! Вы настоящие молодцы! Ниже вы найдете таблицу, которая поможет вам оценить ваши достижения!

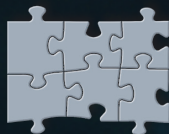
При подсчете подсказок, которыми вы воспользовались, учитывайте **только** те, что предоставили вам **новую** информацию или **решение**, которое не приходило вам в голову.



	Без карточек помощи	1–2 карточки помощи	3–5 карточек помощи	6–10 карточек помощи	> 10 карточек помощи
< 100 мин.	10 Звезд	9 Звезд	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд
< 120 мин.	9 Звезд	8 Звезд	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
< 150 мин.	8 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
< 180 мин.	7 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды
≥ 180 мин.	6 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	2 Звезды	1 Звезда

Игра начинается!

Чего же вы ждете? Скорее **перечитывайте** историю из раздела «О чем эта игра?», чтобы воссоздать настроение. Помните, что вам доступны **диск Декодер** и **пазл с равномерным фоном**, с которых и начнется ваше приключение. Включайте секундомер и вперед, к скоростной сборке первого пазла! Мы надеемся, что вам понравится новая серия Exit и время, проведенное за игрой, принесет массу удовольствия.



Издатели благодарят всех сотрудников, принимавших участие в разработке, развитии, изготовлении и передаче серии Exit игрокам.

Авторы игры Инка и Мракус Бранд



“EXIT: The Game®” идея и концепция:
Ральф Кверфурф и Сандра Доктерманн (Kosmos)
Художник обложки: Мартин Хофман
Художник: Флориан Биж
Графический дизайн: Микаэлла Кляйн

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
info@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.



ВНИМАНИЕ! Не переворачивайте страницы!

На обороте вы найдете сертификат, который вам не потребуется до окончания игры и подсказки, которые могут дать вам несвоевременную информацию о прохождении!



СЕРТИФИКАТ

Преодолевшие все игроки

Дата

место

Успешно взошли на маяк и зажгли сигнальный огонь. Спасли от кораблекрушения и трагедии множество судов! Поздравляем с успехом, такого может добиться только слаженная команда!

Это заняло

минут
секунд

Понадобилось

подсказок

Это принесло

звезд за выполнение

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка

Сюда можно приклеить вашу
фотографию и поставить авторграфы