



8793



Комната страха

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

О чем эта игра?

Темные коридоры, душераздирающие вопли, кошмарные существа – это весело, правда? По крайней мере, так вы думали, когда собрались посетить комнату страха в маленьком парке развлечений. Когда вы забирались в шаткий вагончик с номером 533 и смотрели на напоминающий огромный рот вход – вы почувствовали что-то неладное. К вашему ужасу, ни одной живой души рядом не оказалось и все погрузилось в мертвую тишину. Слишком поздно! Ваш вагончик, как будто по собственному желанию, с грохотом сорвался с места – через гигантскую пасть навстречу тьме...



Внезапно раздался дьявольский смех, и в ваши уши ворвался металлический голос:

«Ха-ха-ха! Добро пожаловать в мою комнату страха! Здесь нет пути назад. Двери уже закрыты. Только самые смелые и умные смогут найти выход!

Если вы хотите покинуть комнату страха, вам придется работать вместе, чтобы решить все мои загадки – или вы останетесь здесь навсегда, частью моих новых жутких аттракционов. Ха-ха-ха!»

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

88 карточек:

30 карточек Помощи

30 карточек Ответов

20 карточек Загадок

8 карточек Монстров

1 книга

1 диск декодер

9 странных предметов

6 частей тела

1 лист мухоловки

1 постамент

1 таинственный незнакомец (без изображения)



Дополнительные компоненты

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

скачать приложение для своего электронного устройства «**Kosmos helper app**» и в нем включить таймер с атмосферным звуковым сопровождением.

Подготовка к игре

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

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 лица этих 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 игре. 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 вот такую иллюстрацию, вы 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, оставьте их лежать в стороне.

Ход игры

Ваша цель покинуть комнату страха как можно быстрее!

Это было бы гораздо проще, если бы загадок, для решения которых вам нельзя упускать даже самые мелкие детали, было поменьше.


Важно: вы можете **писать** на компонентах игры, а также **сгибать** и **рвать их**, если это требуется для поиска решения. 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 появятся в книге. Вам надо будет открывать **запертые двери** и **различные объекты**. Рядом со всеми запертыми объектами есть изображение какого-то **символа**, открыть эти объекты можно, введя **трехзначный код** на **диске декодере**, под соответствующем символом.

На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Ищите изображение **символов** на карточках и в книге, чтобы понять к какому объекту относится код! Введите этот 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 , в качестве решения вы пришли к комбинации **258**.

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 16.



→ Если код неправильный?

Если это так, **карточка Ответа** скажет вам об этом при помощи  знака. 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, на которых вы могли видеть символ загадки.

➔ Где вы увидели символ кода?

На карточке Ответа вы можете увидеть различные запертые двери и объекты, идущие в том же порядке, как вы их будете встречать в игре. Все **возможные запертые объекты** отмечены **символом**.

Продолжение примера: давайте представим, что вы хотите открыть деревянный ящик с символом **+**. Посмотрите на ящик с символом **+** на карточке Ответа. Он будет указывать вам на следующую карточку Ответа.

В этом примере на карточке Ответа возле ящика изображена карточка Ответа 22. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти **действительно** верное решение.



→ Код действительно правильный?

Если это так, то 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 все-таки оказался 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 решите текущую загадку и дальнейшие инструкции скажут вам двигаться дальше.

Помните!

- *Двери и объекты, 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 Ответа обратно в стопку карточек Ответа (если это в ней указано).*
- *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 оказать вам помощь. Для каждого кода существуют 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.

Не стесняйтесь брать карточки Помощи, если вы застряли.

Использованную карточку Помощи отправляйте в сброс лицом вверх.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и покинете комнату страха. Карточка скажет вам об этом.

Оценка

Посмотрите на таблицу ниже, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Затем подсчитайте количество карточек Помощи, которые вам потребовались. **Считайте только те карточки Помощи, 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	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, что вам понравится «Exit-Квест Комната страха».

Авторы игры и издательство Kosmos благодарят всех тестировавших эту игру и вычитывавших 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: Сильвия Кристоф

Графика и графический дизайн: Фине Тунинг

Редактура: Сандра Дохтерман, Кристиан Ганасински

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany
www.kosmos.de



СЕРТИФИКАТ

Игроки:

1 |

2 |

3 |

4 |

на

в

Успешно покинули комнату страха.

Какое облегчение! Жутчайшие поздравления с этим монструозным 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

Делитесь своим опытом игры "Exit" с тэгами [#exitstrategies](#) [#exitstrategiesrussia](#)