



# OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiállítva:

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ezen a napon:  Ebben a városban:

Sikeresen kijutottak *A kísérteties villa* fogságából.

Micsoda remek teljesítmény és hatalmas szerencse, hogy nem záródtak be örökre és sikeresen kiszabadultak a villa fogságából!

Ennyi idő felhasználásával:

<input type="text"/>	és	<input type="text"/>
óra		perc

A felhasznált segítségkártyák száma:

A megszerzett csillagok száma:

A legjobb feladvány:

A legravaszabb feladvány:

Aki a legtöbb feladványt megoldotta:

# EXIT

A JÁTÉK

## A kísérteties villa

1-4 játékos részére, 12 éves kortól

**FIGYELEM:** Még ne nézzétek meg a játék elemeit (a kártyákat, a füzetet és a többi dolgot), előbb olvassátok el együtt, hangosan a játékszabályt és kövessétek a megadott utasításokat!

### Nézzük miről is szól a történet!

Miután a legutóbbi nyaralásotok során akaratlanul is belesodrótatok egy izgalommal teli eseménysorozatba, most úgy döntöttetek, hogy otthon maradtok. Az idő csodálatos, a hűtőszekrény feltöltve, és az esti társasjátékozáshoz is lassan megérkeznek a barátaitok. Az utolsó vendég érkezésekor éppen kaput nyittok, amikor megpillantjátok egy levél sarkát, ami a levelesládából kandikál ki. A levelet a szomszédotok küldte. A szomszédotok? Hát nem lakatlan a szomszédos villa? Még sosem láttatok ott senkit. A kert elgazosodott, a villa pedig eléggé lepusztult állapotban van. Sem a kapucsengő felett, sem a levélszekrényen nem áll semmilyen név. A névtelen szomszédotok arra kér titeket, hogy etessétek meg a macskáját, míg ő pár napig távol lesz. Kissé vonakodtok a feladattól, de a lelkiismeretetek nem hagyja, hogy egy ártatlan kiscica miattatok éhezzen. Tehát együtt átvágtok a szomszéd gazos kertjén, és beléptek a villába. A villa a külsejével ellentétben nagyon is rendben van belül. A faragott bútorokon sehol egy porszem, és perzsaszőnyegek borítják az intarziás fa padlót. Kissé meglepődve tébláboltok a villa impozáns előcsarnokában, amikor az ajtócsapódás zaja visszaránt titeket a valóságba. Ezúttal lehettek volna óvatosabbak... az asztalon egy vendégkönyv és egy (most már korántsem idegen) forgatótárca.

**Fejtsétek meg együtt a kísérteties villa rejtélyes feladatait, és szerezzétek meg a kódot az ajtó kinyitásához, mielőtt a titokzatos szomszédotok hazatér!**



**FIGYELEM:** Még ne nézzétek meg a játék elemeit! Ne lapozzatok bele a könyvbe és ne nézzétek meg a kártyákat sem. Várjatok addig, míg erre a szabály konkrét utasítást ad.

## A doboz tartalma

- 86 kártya
- 26 feladatkártya
- 30 megoldáskártya
- 30 segítségkártya
- 3 különleges alkatrész
- 1 zárt poszter
- 1 könyv
- 1 dekódertárcsa



A játékhoz szükségetek lesz még egy **fekete filctollra** és egy **ceruzára, radírra**, legalább egy **ollóra**, több **üres lapra**, **stopperóra** vagy időmérésre alkalmas mobiltelefonra.

## Előkészületek

Fekessétek a **könyvet** és a **dekódertárcsát** az asztal közepére.

A **kartonelemeket** a **zárt poszterrel** együtt tegyétek félre, ezekre most még nem lesz szükségetek.

Válogassátok szét a **kártyákat** és alakítsatok ki 3 lefordított paklit:

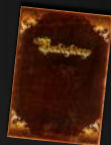
- > Feladatkártyák (piros)
- > Megoldáskártyák (kék)
- > Segítségkártyák (zöld)

**A kártyák elrendezése közben nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait.**

Ellenőrizzétek le lefordítva, hogy a **feladatkártyák** a megfelelő betűrendben, a **megoldáskártyák** pedig számsorrendben legyenek. Válogassátok szét lefordítva a **segítségkártyákat** és szimbólumok szerint tegyétek őket egymás mellé az asztal szélén. Az azonos szimbólumos kártyákból három lap kerüljön mindig egymásra, a következők szerint: legfelül 1. Tipp, alatta a 2. Tipp, legalul pedig a Megoldás legyen.

# Hol a játéktábla?

Ebben a játékban nincsen játéktábla. Ti fedezitek fel a játék különböző helyszíneit, és az egyes helyszíneken megoldandó rejtélyeket. A játék megkezdésekor **csak a dekódertárcsa és a könyv** áll a rendelkezésetekre.



A játék menetének előrehaladtával folyamatosan bekerülnek a játékba a **feladatkártyák** is. Ezeket vagy egy ábra, vagy egy szöveg adja meg. Ezekben az esetekben kivehetitek az érintett lapokat a feladatkártyák paklijából és megnézhetitek. A **kartonelemeket** és a **zárt posztert** csak akkor használhatjátok, amikor a játék erre konkrét utasítást ad. Addig tegyétek félre őket.

## **Példa:**

a „H” feladatkártya képét látjátok a könyvben.

**Azonnal** kivehetitek a feladatkártya-pakliból a képen látható feladatkártyát, és **megnézhetitek**.



# A játék menete

**A célotok az, hogy együtt minél előbb kiszabaduljatok A kísérteties villa fogságából.** Ez biztosan egyszerű lenne, ha nem zárna minden ajtót egy számzár, amihez meg kell fejteni egy rejtvényt. Amint a játék elkezdődik, végiglapozhatjátok a könyvet, és **minden oldalt** megnézhettek. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző szimbólumokkal ellátott dolgokra és zárt ajtókra bukantok, amiket három számjegyből álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani **a dekódertárcsán**. A dekódertárcsa legkülső gyűrűjén **10 különböző szimbólum** van. Minden szimbólumhoz egyedi kód tartozik. Nektek kell rájönnetek arra is, hogy melyik szimbólumhoz melyik kód tartozik. Mindig figyeljete a részletekre. Akkor, amikor úgy gondoljátok, hogy feltörtetek egy kódot, állítsátok be azt a megfelelő szimbólum alatt. A dekódertárcsa legbelső gyűrűjén lévő kis ablakban ekkor **megjelenik egy szám**.

Ez a szám annak a **megoldáskártyának a száma**, amit ekkor megnézhetek. Ha a kód hibás, akkor egy másik megoldást kell keresnetek, vagy egy másik helyen kell folytatnotok a kódfejtést. Viszont, ha a kód helyes, akkor a megoldáskártya megadja nektek, hogyan folytassátok tovább.

### Példa:

Sikerült megoldanotok a **szimbólumhoz tartozó feladványt**. A következő kódot kaptátok: **1 5 8**

Ezt beállítjátok a dekódertárcsán a **szimbólum** alatt. A kis ablakban megjelent egy **szám**, ami annak a **megoldáskártyának a száma**, amit ki kell keresnetek és el kell olvasnotok, esetünkben ez a 2-es kártya.



### ➔ Hibás a kód?

Ha a megoldáskártya egy **X**-el azt írja, hogy a kód hibás, akkor a kártyát vissza kell tennetek a helyére. Nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha valamit elsőre nem vettetek észre, vagy még nem áll elegendő információ a rendelkezésetekre, és ezért egy másik helyen kell folytatnotok a kódfejtést.



### ➔ A kód talán helyes?

Akkor így néz ki a **megoldáskártyátok**:



### ➔ Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

Ez egy jó kérdés. Ehhez alaposan meg kell néznetek a könyv és a feladatkártya képeit. A **megoldáskártyán** sorban egymás alatt látjátok minden bezárt dolog és bezárt ajtó képét. **Minden bezárt dolognak és ajtóknak van egy szimbóluma**.

A példánkban a szekrényt szeretnétek kinyitni, amin **szimbólum** áll.



Nézzétek meg a megoldáskártyán a szekrényt

◊ **szimbólummal** és az melletti megoldáskártya számát. Így egy további megoldáskártyához juttok.



A példa szerint ki kell venni és meg kell néznetek a 2-es megoldáskártyát. Vegyétek ki ezt a kártyát a pakliból és nézzétek meg. **Erről a kártyáról** fogjátok megtudni, hogy a megoldásokat **tényleg** jó-e.

### ➔ A kód **tényleg** helyes?

Ebben az esetben az **újabb megoldáskártya** megmondja nektek azt, hogy hogyan folytassátok tovább. Egy vagy több feladatkártyát is találhattok, amiket meg kell oldanotok. Ezeket **azonnal vegyétek** ki a pakliból és **nézzétek meg**.

### ➔ A kód **mégis** hibás?

Akkor nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha rájöttök arra, hogy hol hibáztatok..

#### **Fontos:**

- ➔ A megoldáskártyát elolvasás után mindig vissza kell tenni a helyére a pakliba, függetlenül attól, hogy a kód helyes-e vagy hibás.
- ➔ Minden kód megfejthető logikus gondolkodással. Az nem vezet eredményre, ha különböző kombinációkat csak úgy kipróbáltok a dekódertárcsán.

## Segítségre van **szükség**etek?

Természetesen előfordulhat az, hogy nem juttok tovább egy feladat megoldásában. A játék ilyenkor segít. Minden kódhoz három segítségkártya tartozik, amiket a kártyák hátlapján álló szimbólumról könnyen beazonosíthattok.

Minden segítségkártya „**1. Tipp**” egy hasznos tanáccsal lát el és emellett megmondja nektek azt is, hogy melyik feladatkártyákra van **szükség**etek a feladat megoldásához. További segítséggel és kicsit konkrétabb tanáccsal lát el a segítségkártya „**2. Tipp**”.

A segítségkártya „**Megfejtés**” megadja a feladvány megfejtését.

**Fontos:** Mindig a feladatkártyához, vagy a könyvhöz megadott segítségkártyát vegyétek el. Ezekon a kártyákon a dekódertárcsának megfelelő kódok vannak. Nem segít nektek az előrejutásban az, ha olyan segítségkártyát akartok használni, amelyikhez még nem találtatok megfelelő szimbólumú feladatkártyát.

Legyetek türelmesek! Több olyan feladványt is tartalmaz a játék, amelyek megoldásához több feladatkártyára is szükségetek lesz. **Nem juttok hozzá sem azonnal, sem pedig sorban minden kártyához. Előfordul, hogy egy másik feladat megoldásával kell foglalatkoskodnotok, és csak a másik feladat megoldása után juttok újabb feladatkártyához.** Ha kell, kérjeteك segítséget, amikor nem juttok tovább a játékban. A használt segítségkártyákat felfordítva gyűjtsétek egy lerakó-pakliba.

## Amire még szükségetek lesz a játékhoz

A játékhoz szükségetek lesz még **ceruzára**, több **üres lapra** a jegyzetek készítéséhez és egy **stopperóra** (vagy időmérésre alkalmas mobiltelefonra).

**Fontos:** A játék részeit összehajthatjátok, kivághatjátok, írhattok rájuk... Minden megengedett, sőt van olyan dolog, ami elkerülhetetlen. A játékot csak egyszer játszhatjátok, mert egy játék után ismerni fogjátok a feladatok megoldásait. Tehát a játék részeire továbbiakban már nem lesz szükségetek. Az egyes alkatrészek kivágásához használhattok ollót, ha nem akarjátok a játék részeit tépkedni.

## Mikor ér véget a játék?

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó feladványt is megoldjátok és kiszabadultok *A kísérteties villa* fogságából. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd. A játék megkezdésekor indítsatok el egy stopperórát azért, hogy le tudjátok mérni a játékra fordított időt. A következő táblázatban láthatjátok azt, hogy mennyire voltatok sikeresek. A felhasznált segítségkártyák összeszámolásakor **csak azokat a kártyákat vegyétek figyelembe, amik új információhoz juttattak titeket.** Ha egy segítségkártyán olyan információt olvastatok, amit már amúgy is tudtatok, akkor azt a kártyát nem kell beleszámolni a felhasznált segítségkártyákba.



	0 segítségkártya	1-2 segítségkártya	3-5 segítségkártya	6-10 segítségkártya	10+ segítségkártya
< 60 perc.	10 csillag	8 csillag	7 csillag	5 csillag	4 csillag
< 75 perc.	9 csillag	7 csillag	6 csillag	4 csillag	3 csillag
< 90 perc.	8 csillag	6 csillag	5 csillag	3 csillag	2 csillag
> 90 perc.	7 csillag	5 csillag	4 csillag	2 csillag	1 csillag

## Még egy utolsó jó tanács

A játék folyamán használt dolgokat mindig tegyétek félre. Így könnyebben átlátjátok a dolgokat és nem használtok el időt a keresgetéssel. Csak a **termek képére lesz több feladatmegoldáshoz** is szükségetek.

## A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, és igyekezzetek kijutni a kísérteties villa fogságából, mielőtt késő lesz. Mostantól lapozgathatjátok a **könyvet**, és elkezdhetitek az első feladat megfejtését. Ha valamilyen szabály nem egyértelmű, akkor lapozzátok fel a **játékszabályt** és keressétek ki a kérdésre a választ.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu), [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)

A szerzők és a KOSMOS köszönetet mondanak a játék tesztelőinek és a szabályt átolvasóknak.



### A tervezők:

**Inka & Markus Brand** gyermekeikkel Lukas és Emely, Gummersbach-ban élnek. Együtt számtalan, díjazott gyermek és családi játékot alkottak. Természetesen lelkes rajongói a rejtélyeknek és a szabadulósobáknak. Az EXIT játékok ötlete **Ralph Querfurth** játékszerkesztőtől és Sandra Dochtermann-tól származik. Ralph 2015-ben kérdezte meg Inka és Markus Brand-t arról, hogy lenne-e kedvük ilyen játékokat fejleszteni. Inka és Markus egy pillanatig sem habozott. Most hárman dolgozzák ki az új EXIT játékokat.

**EXIT-konceptió:** KOSMOS, Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann  
**Illusztráció:** Martin Hoffmann  
**Borító illusztráció:** Silvia Christoph  
**Cím grafika:** Michaela Kienle  
**Grafika:** Sensit Communication GmbH  
**Kiadó:** Ralph Querfurth

© 2018 KOSMOS Verlag,  
Stuttgart, Germany  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)  
Minden jog fenntartva.  
MADE IN GERMANY  
Termékkód: 804199

