



EXIT
A JÁTÉK

OKLEVÉL



A következő játékosok részére kiállítva:

1

2

3

4

5

6

Ezen a
napon:

Ebben a
városban:

Sikeresen kijutottak a tiltott várból.

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

Ennyi idő felhasználásával:

Óra

és

Perc

A felhasznált segítségkártyák száma:

A megszerzett csillagok száma:

A legjobb feladvány:

A legravaszabb feladvány:

Aki a legtöbb feladványt megoldotta:

Mi a kincsesláda

arany
fekete

oldala mellett döntöttünk.

EXIT

A JÁTÉK

A tiltott vár

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!

A történetetek így kezdődik ...

Végre itt a nyaralás!

Az idén egy idilli hegyi faluba tartotok. Mivel nem akarjátok, hogy egy defekt ismét a kedvetek szegje, ezért vonattal utaztok. Három óra késéssel értek a hétvégi házba, ahol színes prospektusok várnak különböző kirándulási tippekkel – köztük egy igazán meggyőző szórólap egy titokzatos várra hívja fel a figyelmeteket. A szórólap eléggé dilettáns munkának látszik, mintha valaki maga nyomtatta volna, mégis magával ragad... nem tehettek róla, egyszerűen vonzódtok a középkori építészethez.

Másnap reggel korán útnak indultok az ódon várhoz vezető erdei úton. Egy tisztáson kiszélesedik a látóhatár és lenyűgözően magasodik előttetek egy komor vár. A várhoz közeledve keresitek a pénztárat, a gondnokot, de sem személyzet, sem más látogató nincsen itt rajtatok kívül. Annál jobb, így zavartalanul fedezhetitek fel magatok a várat! Beléptek a tiszteletet parancsoló trónterembe, a szemetek épp végig fut a hatalmas termen, amikor egy hatalmas robajra mind összereztek. A vaskos fa kapu becsapódott, a vaszár nyikorogva elfordult, és rátok zárult. Már érzitek, hogy nem volt túl jó ötlet eljönni ide egyedül...

Az asztalon egy könyv, egy forgatótárcsa ... és most már tudjátok, **csak úgy juttok ki a várból, ha együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat**, és megszerzitek a kódot az ajtó kinyitásához. Jobb lesz, ha igyekeztek, és még azelőtt kijuttok, mielőtt a vár félelmetes ura visszatér.

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

88 kártya

24 feladatkártya

31 megoldáskártya

33 segítségkártya

4 kartonelem

1 könyv

1 dekóder-tárcsa



A játékhoz szükségetek lesz még **ceruzára**, **radírra**, több **üres lapra**, **stopperóra** (vagy erre a funkcióra alkalmas mobiltelefonra). Egyes feladatok megoldása könnyebb **ollóval**, de természetesen olló nélkül is megoldhatjátok.

Előkészületek

Fektesseék a **könyvet** és a **dekóder-tárcsát** az asztal közepére.


Az **négy kartonelemet** még hagyjátok a dobozban.

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

- > Feladatkártyák
- > Megoldáskártyák
- > Segítségkártyák

A kártyák elrendezése közben nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait.

Ellenőrizték 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.

Kivétel a  szimbólum, amihez csak egy „Segítségkártya” van.

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 **dekóder-tárcsa** 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 **négy kartonelemet** csak akkor vehetitek ki a dobozból, amikor egyértelmű utasítást kaptok egyik/másik kartonlapka megtalálására, majd a használatára. Addig a játék dobozában kell maradniuk.



Példa:

Akkor, amikor egy ilyen képpel találkoztok, azonnal kivehetitek a feladatkártya-pakliból a képen látható feladatkártyát.






A játék menete

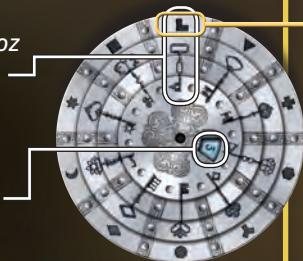
A célotok az, hogy minél előbb kijussatok a tiltott várból.

Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert a várban minden egyes zárat valamilyen rejtélyes feladvány véd. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra bukkantok, amiket három kulcsrészből álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani a **dekóder-tárcsán**. A dekóder-tárcsa legkülső gyűrűjén **10 különböző szimbólum van**. Minden szimbólumhoz **egyedi kód** tartozik. Nektek kell rájönnötök arra is, hogy melyik szimbólumhoz melyik kód tartozik. Mindig figyeljetek a részletekre. Akkor, amikor úgy gondoljátok, hogy feltörtetek egy kódot, állítsátok be azt a megfelelő szimbólum alatt. A dekóder-tárcsa legbelső gyűrűjén lévő kis ablakban ekkor megjelenik egy szám. Ez a szám annak a megoldáskártyának a száma, amit ekkor

megnézhetek. Abban az esetben, ha a kód hibás, vissza kell tennetek a kártyát a helyére és újra kell kezdenetek a kódfejtést, vagy egy másik helyen folytatjátok a keresést. Viszont, ha a kód helyes, a megoldáskártya megadja nektek, hogyan tovább!

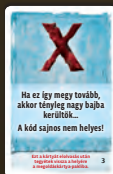
Példa:

Sikerült megoldanotok a  szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő kódot kaptátok: . Ezt beállítjátok a dekóder-tárcsán a  szimbólum alatt. A kis ablakban megjelent egy szám, ami annak a megoldáskártyának a száma, amit ki kell keresnetek és el kell olvasnotok.



→ Hibás a kód?

Ha a megoldáskártya az írja, hogy a kód hibás, akkor a kártyát vissza kell tenni a helyére és újra kell kezdenetek a kódfejtést, hátha valamit elsőre nem vettetek észre. Az is előfordulhat, hogy még nem áll elegendő információ a rendelkezésetekre a feladat megoldásához. Ilyen esetben egy másik helyen folytassátok a keresést.



→ A kód talán helyes?


Akkor így néz ki a megoldáskártyátok:



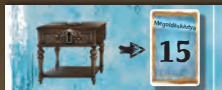
→ Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

Jó kérdés! Ennek a megválaszolásához meg kell néznetek a könyvben a képeket vagy a feladatkártyát. Ott minden lehetséges bezárt tárgyat láthattok. Minden bezárt tárgynak van egy szimbóluma.



A példánkban az asztalka áll  szimbólummal.

Nézzétek meg a megoldáskártyán az asztalka melletti megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 15. megoldáskártyát.



Figyelem: a dolgot a szimbólummal a könyvben, vagy egy feladatkártyán meg kell találnotok ahhoz, hogy ki tudjátok nyitni. Nem tudtok kinyitni olyan dolgot, amit még nem találtatok meg. Éppen úgy, mint egy valóságos szabadulósobában.

➔ A kód tényleg helyes?

Ebben az esetben a 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 hibáztatok, és át kell gondolnotok, hogy hogyan juthattok újabb kódhoz.

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 dekóder-tárcsán.

Segítségre van szükségetek?

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 szükségetek 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 dekóder-tárcsának megfelelő kódok vannak. Nem segít nektek az előrejutásban az, ha olyan segítségkártyát akartok használni, amelyekhez 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 foglalatoskodnotok, és csak a másik feladat megoldása után juttok újabb feladatkártyához.** Ha kell, kérjetek 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 tiltott várból. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd. A játék megkezdésekor indítatok 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 tudatok, 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 **termék képeire lesz több feladatmegoldáshoz** is szükségetek.

A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, igyekezzetek kijutni a várból, 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, www.piatnik.hu



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 szabadulószerobáknak.

EXIT-Konzept: KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illusztráció: Franz Vohwinkel

Csomagolás illusztráció: Silvia Christoph

Cím grafika: Michaela Kienle

Grafika: Sensit Communication, München

Kiadó: Ralph Querfurth

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Minden jog fenntartva.

MADE IN GERMANY

Termékkód: 801495

