



# OKLEVÉL



A következő játékosok részére kiállítva:

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

Ezen a napon:

Ebben a városban:

Sikeresen kijutottak a laboratóriumból.

Micsoda remek teljesítmény és hatalmas szerencse, hogy nem záródtak be örökre a laboratóriumba 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:



A titkos labor

1-6 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 történetek így kezdődik ...

Egy újsághirdetésben önkénteseket keresnek egy kutatómunkához. „Könnyű keresetnek tűnik”, gondoljátok és nem is haboztok bejelentkezni a következő időpontra.

Izgatottan vártok a telefonon megbeszélte időpontban a megadott cím előtt. Nagyon meggyőző a laboratórium, amikor beléptek ultramodern berendezés fémes csillogását és különleges üvegedények sokaságát látjátok. Csak valahogy olyan szürke minden és ez a félhomály. Valami itt nem stimmel. Rajtatok kívül nincs itt senki. Az egyik lombikból hirtelen szúrós szagú gőz száll fel, ami mindenkit elkábít...

Amikor lüktető fejjel magatokhoz tértek, megdöbbenve nézitek az ajtót bezáró különös zárat. Mintha valamilyen kód nyitná? Úgy tűnik, itt minden berendezést valamilyen kód véd!

Az asztalon egy könyv, egy forgatótárcsa ... és most már tudjátok, csak úgy juttok ki a laborból, ha **együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat**, és megszerzitek a kódot az ajtó kinyitásához. Jobb lesz, ha igyekeztek, különben egy titokzatos kísérlet alanyaivá váltok, és jobb ha nem tudjátok meg az milyen következményekkel jár.



**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

- 85 kártya
- 24 feladatkártya
- 30 megoldáskártya
- 31 segítségkártya
- 2 különleges elemek karton
- 1 könyv
- 1 dekóder-tárcsa




A játékhoz szükségetek lesz még **ceruzára, radírra**, több **üres lapra, stopperóra**ra (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. A **két különleges kartonlapkát** 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.**

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. 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 különleges elemek kartont 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 laborból.**

Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert a laborban minden egyes zárat valamilyen rejtélyes feladvány véd. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra bukkantok, amiket vagy három számjegyből, vagy három lombikból 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!

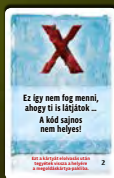
### Példa:

Sikerült megoldanotok a  szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő lombikokat 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.



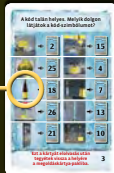
### ➔ Hibás a kód?

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:

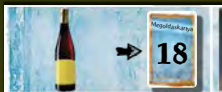


### ➔ Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

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 egy üveg áll  szimbólummal. Nézzétek meg a megoldáskártyán az üveg melletti megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 18. megoldáskártyát.



## ➔ 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 beazonosíthatok.

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. Ezeken a kártyákon a dekóder-tárcsának 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 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 laborból. 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 segítség-

kártyán olyan információt olvastatok, amit már amúgy is tudtok, 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 képére lesz több feladatmegoldáshoz** is szükségetek.

## A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, és igyekezzetek kijutni a laborból, 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.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.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

© 2016 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](mailto:info@kosmos.de), [kosmos.de](http://kosmos.de)

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Termékkód: 751691