



# OKLEVÉL



A következő játékosok részére kiállítva:

Ezen a napon:

Ebben a városban:

Sikeresen kiszabadultak A *Titokzatos Múzeum* fogságából.

Micsoda nagyszerű teljesítmény! Szerencse, hogy nem záródtak be örökre a múzeum fogságába!

Ennyi idő felhasználásával:

  
óra

és

  
perc

A felhasznált segítségkártyák száma:

A megszerzett csillagok száma:

A legjobb feladvány:

A legravaszabb feladvány:



# EXIT

A JÁTÉK

## A titokzatos múzeum

1-4 játékos részére, 10 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!

Firenze, a reneszánsz bölcsője meghódította a lelketeket. A varázslatos város szűk utcáin sétáltok, amikor hirtelen elered az eső. Mielőtt a nyakatokba zúdul a nyári zápor, menedéket keresve megindultok a hömpölygő tömeggel. Szinte véletlenül egy elképesztően díszesen öltözött férfinak ütköztök. A férfi cinkosan rátok villantja tekintetét, és a kezetekbe nyom egy márványlapot... mintha egy múzeum prospektusa lenne. Talán valami olyat is dörmög a bajsza alatt, hogy „A Santa Maria Kincse...”, „ingyenes belépés...” és „jó szórakozást”, majd eltűnik a tömegben. Egy kincs? Ingyenes belépés? Hát nektek nem is kell ennél többet mondani! De amikor beléptek a múzeumba, egy teremtet lelkét sem láttok. Még a jegypénztárt is zárva találjátok. Enyhe csalódottsággal sarkon fordultok, és már indultok is a kijárat felé, amikor a hatalmas márványkapu egyszerűen az orrotok előtt becsapódik. Nincs más út, mint ami a forgóajtón át vezet, de azt meg valamilyen furcsa szimbólum zárja. Várjatok! Nem láttátok már valahol ezt a szimbólumot? Ekkor már tudjátok: csak úgy juttok ki a múzeumból, ha együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat, és megszerzitek a kódot az ajtó kinyitásához. Jobb lesz, ha igyekeztek, különben ti is a múzeumi kiállítás részévé váltok, örökre...



**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

30 segítségkártya

30 megoldáskártya

25 feladatkártya

1 könyv

1 dekódertárcsa

2 különleges alkatrész



## További szükséges eszközök

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

## Előkészületek

Fekessétek a könyvet és a dekódertárcsát az asztal közepére.

A „tot” (HOLT) kartonelemet emeljétek ki a kartonlapból, és a zsinórral 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)

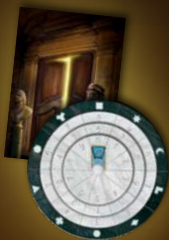
**A kártyák elrendezése közben nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait.**

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 **dekódertárca** 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.



### **Példa:**

*Az A feladatkártya képét látjátok a könyvben. Azonnal kivehetitek a feladatkártya-pakliból a képen látható feladatkártyát, és megnézhetitek.*



Egy **megoldáskártyát** csak azután nézhetek meg, miután a dekódertárcsán a megfelelő kódot beállítottátok, és a megfelelő megoldáskártyára vonatkozó információhoz jutottatok.

A **különleges elemeket** csak akkor vehetitek magatokhoz, amikor egyértelmű utasítást kaptok egyik/másik különleges elem megtalálására. Addig az asztal szélén kell maradniuk.

# A játék menete


A célotok az, hogy együtt minél előbb kiszabaduljatok a titokzatos múzeum fogságából. Ez biztosan egyszerű lenne, ha nem várna rátok számos megfejtenivaló rejtvény.


**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 ismer ni fogjátok a feladatok megoldásait. Tehát a játék részeire továbbiakban már nem lesz szükségetek.

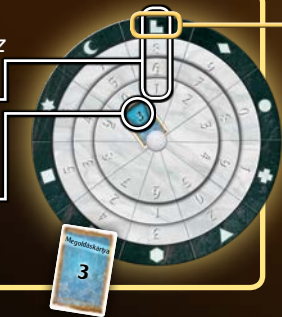
Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző szimbólumokkal ellátott dolgokra és zárt ajtókra bukantok, amiket három számjegyből álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani a **dekódertárcsán**.

A dekódertárcsa legkülső gyűrűjén **10 különböző szimbólum van**. Minden szimbólumhoz **egyedi kód** tartozik. Nektek kell rájöttök 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.

## Példa:

Sikerült megoldanotok a  szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő kódot kaptátok: **8 6 1**

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 3-as 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 egy másik helyen kell folytatnotok a kódfejtést.





## → A kód talán helyes?

Akkor így néz ki a **megoldáskártyátok**:

### Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

A **megoldáskártyán** sorban egymás alatt látjátok minden bezárt dolog és bezárt ajtó képét. **Minden bezárt dolognak és ajtónak van egy szimbóluma.**

A példánkban a faládát szeretnétek kinyitni, amin  szimbólum áll. Nézzétek meg a megoldáskártyán a faláda  **szimbólummal** melletti megoldáskártya számát. Így egy további megoldáskártyához juttok.



A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 15-ös 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 a megoldáskártya egy **X**-el adja tudtotokra, hogy hibáztatok. Ellenőrizzétek a beállított kódot, valamint azt, hogy a megfelelő szimbólum alá állítottátok-e be a kódot. Nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha rájöttök arra, hogy hol hibáztatok.



**FONTOS: a rejtvényeket sorban egymás után kell megoldanotok.**  
Ez azt jelenti, hogy mindig csak a következő rejtvényvel folytathatjátok a játékot, és **csak akkor lapozhattok a könyv következő oldalára**, ha megfejtettetek egy rejtvényt.

Ne felejtsetek el!

- ➔ A megoldáskártyán sorban egymás alatt látjátok minden bezárt dolog és bezárt ajtó képét. Először a bal oldali oszlopban, majd a jobboldaliban.
- ➔ Függetlenül attól, hogy a kód helyes-e vagy hibás, a megoldáskártyát elolvasás után mindig vissza kell tenni a helyére a pakliba.
- ➔ Minden kód megfejthető logikus gondolkodással. Az nem vezet eredményre, ha különböző kombinációkat csak úgy kipróbáltok a dekódertárcsán.



## 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.

Ha szükségetek van rá, ne habozzatok igénybe venni a segítségkártyákat, amikor nem juttok tovább a játékban. A használt segítségkártyákat felfordítva gyűjtsétek egy lerakó-pakliba.

# Mikor ér véget a játék?

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó feladványt is megoldjátok és kiszabadultok a múzeumból. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd.

## Értékelés

Minden rejtvényt megfejtettetek? Szép teljesítmény! Ha azt is szeretnétek tudni, hogy milyen jól teljesítettetek, akkor nézzétek meg a táblázatban az eredményeket. A felhasznált segítségkártyák összeszámolásakor csak azokat a kártyákat vegyétek figyelembe, amik új információhoz juttattak titeket.

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

## A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, lapozzátok fel a **könyvet a 2. oldalon**, és elkezdhetitek az első feladat megfejtését.

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.



**EXIT-konceptió:** KOSMOS,  
Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann  
**Illusztráció:** Michael Menzel  
**Borító illusztráció:** Silvia Christoph  
**Cím grafika:** Michaela Kienle  
**Grafika:** Sensit Communication GmbH  
**Szerkesztés:** Katja Ermitsch  
**Technikai fejlesztő:** Monika Schall

### 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.

© 2018 KOSMOS Verlag,  
Stuttgart, Germany  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)  
Minden jog fenntartva.  
MADE IN GERMANY  
Termékkód: 804090

