



OKLEVÉL

0:00:01

A következő játékosok részére kiállítva:

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

Ezen a napon:

Ebben a városban:

Sikeresen kijutottak az állomás fogságából.

Micsoda remek teljesítmény és hatalmas szerencse, hogy nem záródtak be örökre az állomásra és sikeresen kiszabadultak az örök jég fogságából!

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:

EXIT

A JÁTÉK

Állomás az örök jég birodalmában

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 ...

Egy csodálatosan enyhe reggel a Sarkvidéken – csak -15° Celsius!
Egy nagy kutatócsapat tagjaiként több, strukturált osztályon elkülönítve tevékenykedtek. A ti egységetek az IMB-Q-12 az Északi-sark klímaváltozásának kutatásával foglalkozik. Minden nagy biztonsági előírások közepette zajlik, és nincs információtok arról, hogy a többi egység mivel foglalkozik. Például az IMB-Q-13-as csapatot hetek óta nem láttátok, és nem is hallottatok róluk. Hirtelen megszólal a kiürítést jelző sziréna. Az ajtóhoz szaladtok, de megdöbbenve tapasztaljátok, hogy az automatikusan rátok záródott. Az ablakon kinézve még látjátok, ahogy a többiek a helikopterekhez szaladnak. Itt hagynak titeket, egyedül ...
Egy szellőzőnyíláson átmásztok a mellettetek levő terembe, de sajnos itt is minden kijáratot zárva találtok. A laborban minden berendezés lerombolva, elpusztítva, fogalmatok sincs arról, hogy mi történhetett. Az asztalon egy könyv, egy forgatótárcsa, mindent számkódos zárok zárnak ... és most már tudjátok, **csak úgy juttok ki innen, ha együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat és megszerzitek a kódot az ajtó kinyitásához.**
Ha nem sikerül, akkor ez lesz az otthonotok, 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

84 kártya

24 feladatkártya

30 megoldáskártya

30 segítségkártya

2 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

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

Az **két 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.**

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 **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 **két 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

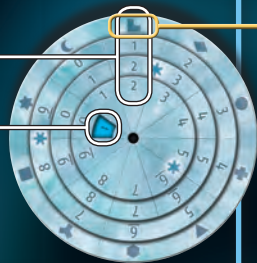
A célotok az, hogy minél előbb kijussatok az állomásról. Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert az állomáson minden egy zárat valamilyen rejtélyes feladvány véd. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra bukkantok, amiket három számjegyből álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani a **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:

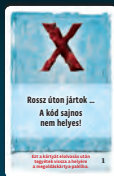
Sikerült megoldanotok a  szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő kódot kaptátok: **1 2 2**

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 zöld fiókon van ez a szimbólum:  Nézzétek meg a megoldáskártyán a zöld fiók melletti megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 21. 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. Ezek a kártyák 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, kérjétek 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 az állomásról. 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 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**, igyekezzetek kijutni az állomásról, 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 szabadulószobáknak.

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
Pflizerstr. 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: 801594

