



OKLEVÉL



A következő játékosok részére kiállítva:

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

Ezen a napon:

Ebben a városban:

Sikeresen kijutottak az elfeledett sziget fogságából.

Micsoda remek teljesítmény és hatalmas szerencse, hogy nem záródtak be örökre, és elszabadultak a szigetről!

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

Az elfeledett sziget

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 ...

A tenger síma tükrén vitorláztok, a nap nevet rátok, tökéletes nyugalom ölel körül.

De váratlanul a távoli látóhatárban fekete felhők gyűlnek és egészen meglepő sebességgel közelítenek felétek. A nap szinte pillanatok alatt eltűnik az égről, éjszakai sötétség borul rátok. A hirtelen feltámadt szél, felborítja a vitorlás hajótokat. Bezuhanok a háborgó méregzöld tengerbe. A dermesztő vízben elvesztitek az eszméleteteket.

Egy elhagyatott fekete homokos tengerparton tértek magatokhoz. A hajótok híre-hamva se látszik, még a hajóroncs sem látható. Tesztek pár lépést, körülnéztek, egy régi könyvet és egy forgatótárcsát találtok... de van még itt egy elhagyatott kis csónak, megmagyarázhatatlan okokból egy pálmafához láncolva. Különös módon itt több dolgot is láncok védenek, bonyolult zárral ...és most már tudjátok, csak úgy szabadultok el erről a szigetről, ha együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat, és megszerzitek a kódokat a zárok kinyitásához.

Jobb lesz, ha igyekeztek, különben örökre ezen a szigeten maradtok.



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

87 kártya

26 feladatkártya

30 megoldáskártya

31 segítségkártya

5 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 **öt 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.

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. Az **öt 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 kiszabaduljatok az elfeledett sziget fogságából. Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert a szigeten minden egyes zárat valamilyen rejtélyes feladvány véd. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra bukkantok, amiket három ábrából 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:

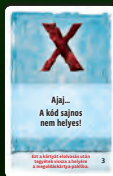
Sikerült megoldanotok a  szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő kódot kaptátok:   

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 a faláda áll  szimbólummal. Nézzétek meg a megoldáskártyán a faláda melletti megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 11. 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 szabadulószerobában.

➔ 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. 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 az elfeledett sziget fogságából. 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 **sziget képeire lesz több feladatmegoldáshoz** is szükségetek.

A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, igyekezzetek kijutni a sziget 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, 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 szabadulósobáknak.

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: 751493

