



# OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiálltva:

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

Ezen a napon:

Ebben a városban:

Sikeresen kijutottak az elhagyott kunyhóból.

Micsoda remek teljesítmény és hatalmas szerencse, hogy nem záródtak be örökre az elhagyott kunyhóba 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:



1-6 játékos részére,  
12 éves kortól

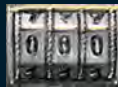
## Az elhagyott kunyhó

**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 hosszú hétvége a barátokkal, nincs is ennél jobb! Már úton is vagytok egy autóval a megérdemelt pihenés felé. Jó hangulatban telik az utazás, izgatottan várjátok, hogy odaérjete a bérelt nyaralóba. Mosolyt csal az arcotokra az, hogy napsütés vár a tengerparton, a hűvös estekre pedig szertelen játékokat terveztek. Egy lerobbant autó valóban az utolsó dolog, amire most szükségetek van...

Az autó hirtelen megáll, az erdő szélén egy elhagyatott úton találjátok magatok. Telefonon autómentőt hívni? Esélyetek sincs, itt nincs térerő. Gyalog indultok tovább. Későre jár, lassan rátok esteledik és a vihar közeledtét nagy esőcseppek jelzik. Az eső egyre hevesebben zúdul rátok. Lehorgasztott fejjel némán gyalogoltok az erdőben, amikor egyikőtök megpillant az erdő mélyén egy kunyhót. Meglehetősen lerobbantnak látszik, és úgy néz ki, hogy elhagyatott. Szerencsére az ajtót nyitva találjátok, éjjeli menedéknek épp megfelel.



Másnap reggel megdöbbenve nézitek az ajtót bezáró különös zárat. Mintha valamilyen kód nyitná? Az ablakokon masszív vasrács, amit az éjszaka sötétjében nem is vettetek észre.

Az asztalon egy könyv, egy forgatótárcsa ... és most már tudjátok, csak úgy juttok ki a kunyhóból, ha **együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat, és megszerzitek a kódot az ajtó kinyitásához.**

Jobb lesz, ha igyekeztek, és még azelőtt kijuttok, mielőtt a titokzatos „vendéglátótok” 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

- 86 kártya
- 23 feladatkártya
- 30 megoldáskártya
- 33 segítségkártya
- 3 kartonlapka (piros, zöld, kék) egy keretben
- 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

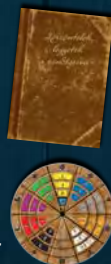
Fektesseék a könyvet és a dekóder-tárcsát az asztal közepére. A három kartonlapkát a keretükben még hagyjátok a dobozban. Válogassátok szét a kártyákat és alakítsatok ki 3 lefordított paklit:

- > Feladatkártyák
- > Megoldáskártyák
- > Segítségkártyák

A kártyák elrendezése közben nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait. Ellenőriztétek 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 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 **három kartonlapkát** 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 elhagyott kunyhóból. Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert a kunyhóban minden egyes zárat valamilyen rejtélyes feladvány véd. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra bukkantok, amiket vagy **három számjegyből**, vagy **három színből 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 megnézhettek. Abban az esetben, ha a kód hibás, vissza kell tennetek a kártyát

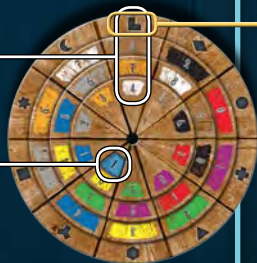
a helyére és újra kell kezdenetek a kódfejtést, vagy egy másik helyen folytatjátok a keresést. Viszont, ha a kód helyes, a megoldáskártya megadja nektek, hogyan tovább!

### Példa:

Sikerült megoldanotok a  szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő kódot kaptátok: 874.

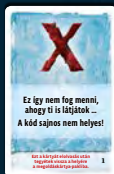
Ezt beállítjátok a dekóder-tárcsán a  szimbólum alatt.

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 rendelkezésükre 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 dolgot** láthatok. Minden bezárt dolognak van egy szimbóluma.





A példánkban a széf áll  szimbólummal. Nézzétek meg a megoldáskártyán a széf melletti megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell venni és meg kell néznetek az 1. 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 foglalatostkodnotok, és csak a másik feladat megoldása után juttok újabb feladatkártyához. Ha kell, kérjeteك segítségét, 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 kunyhóból. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd. A játék megkezdésekor indítotok el egy stopperórát azért, hogy le tudjátok mérni a játékra fordított időt. A következő táblázatban láthatjátok azt, hogy mennyire voltotok 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 **kunyhó képre lesz több feladatmegoldáshoz** is szükségetek.

## A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, és igyekezzetek kijutni a kunyhóból, 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 szabadulószoobáknak.

**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)  
Minden jog fenntartva.  
MADE IN GERMANY  
Termékkód: 751998