



# OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiállítva:

1 |

2 |

3 |

4 |

Ezen a napon:

Ebben a városban:

Sikeresen megtalálták, és a felszínre hozták a tengerbe süllyedt Santa Maria kincseit. Micsoda nagyszerű teljesítmény! Szerencse, hogy ilyen remek búvárok!

Ennyi idő felhasználásával:

óra

és

perc

A felhasznált segítségkártyák száma:

A megszerzett csillagok száma:

A legjobb feladvány:

A legravaszabb feladvány:



# Az elsüllyedt kincs

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!

## A történetetek így kezdődik ...

Kincskeresés a Karib-tengeren? Micsoda közhely! Egy kis kaland, némi izgalom... nagyjából erre számítottatok, amikor fejenként 10 dollárt perkáltatok az utcai árus kezébe egy szakadt térképért és egy fából készült forgatótárcsáért, amik (az árus szerint) elvezetnek titeket a mesés Santa Maria roncsához. Gyorsan béreltetek egy vitorlás hajót búvárfelszereléssel és egy bűvároktatóval. *Ha már úgyis itt vagytok, akár egy gyors bűvártanfolyam is beleférhet, ezt gondoltátok... hát elég naivak voltatok!*



És most? Most szó szerint egy hajóban ültök a tengeren, valahol a semmi közepén. A hajóroncsnak nyomát sem látjátok, ahogy a bűvároktatónak sem. A térkép (ami valószínűleg, valami házilag készített tálolmány) még csak nem is ezt a tengerrészt ábrázolja! Ezek helyett rejtvények és rejtvények mindenhol...

**Ha együtt, időben megfejtitek a rejtvényeket, akkor rátaláltok a hajóroncsra és a felszínre hozhatjátok a Santa Maria káprázatos kincseit.** Amennyiben kudarcot vallotok, akkor előbb vagy utóbb megtudjátok, hogy milyen az, amikor elfogy a levegőtök.

**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

9 különleges alkatrész  
(aranyérme, 6 drágakő,  
árbóc, zászló)



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.

Az árbócot, a zászlót és az aranypénzt emeljétek ki a kartonlappól, és a drágakövekkel 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.**

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 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 megtaláljátok a Santa Maria roncsát, és a felszínre hozzátok a kincseit. 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 ismereni fogjátok a feladatok megoldásait. Tehát a játék részeire továbbiakban már nem lesz szükségetek.

Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra és zárt ajtókra bukkantok, amiket három számjegyből vagy három állatból 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 rájönnötök 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 8-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.





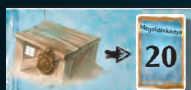
## ➔ A kód talán helyes?

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 venni és meg kell néznetek a 20-as 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. Ellenőriztétek 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 feljöttök a tenger alól. 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. oldalra, 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)

Inka és Markus Brand köszönetet mondanak a játék tesztelőinek és a szabályt átolvasóknak.



### 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 Tochtermann

**Illusztráció:** Michael Menzel

**Borító illusztráció:** Silvia Christoph

**Csomagolás grafika és grafika:** Fine Tuning

**Szerkesztő:** Katja Ermitsch

© 2017 KOSMOS Verlag,

Stuttgart, Germany

[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Minden jog fenntartva.

MADE IN GERMANY

Termékkód: 803192

