



# OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiállítva:

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ezen a napon:

Ebben a városban:

felszálltak az Orient expresszre.

Sikeresen megoldották a gyilkossági ügyet?

Igen  (+2 csillag)  
Nem

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

## Rejtély az Orient expresszen

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 ...

1905-öt írunk. Az elegáns luxusvonaton, az Orient expresszen utaztok Párizsból Konstantinápolyba. Az egyik reggel holtan találják a szerelvény egyik utasát, az egyedül utazó Edgar Ratchingont.

Világos, hogy az éjszaka gyilkosság történt, de nem lehet tudni, hogy ki az elkövető. Úgy tűnik, hogy minden utasnak van alibije az éjszakára, sőt minden utas azt állítja, hogy nem is ismeri Mr. Ratchingont. A magánúton lévő zseniális detektív Achilles Pussot számára az ügy megoldása bizonyára könnyű lenne - de ő nyomtalanul eltűnt.

A jegyzetfüzetét lapozgatva megtudjátok, hogy Mr. Pussot már az éjszaka felfedezte a bűntényt, és igen közel járt a megoldáshoz. Mivel ő rejtélyes módon eltűnt, így ti vagytok azok, akiknek le kell leplezniük a gyilkost, mielőtt a vonat megérkezik Konstantinápolyba.

Oldjátok meg együtt a feladványokat, amik közelebb visznek ennek a titokzatos gyilkossági ügynek a megoldásához és a gyilkos kilétének felfedéséhez. Ha sikerül lelepleznetek a tettest, akkor át kell őt adnotok a rendőrségnek... mielőtt elmenekülne.



**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

24 feladatkártya

30 megoldáskártya

32 segítségkártya

2 kartonelem

3 zárt lap

1 könyv

1 dekódertárcsa



A játékhoz szükségetek lesz még **ceruzára, radírra, több üres lapra, stopperórára** (vagy erre a funkcióra alkalmas mobiltelefonra). Egyes feladatok megoldása könnyebb **ollóval**, de természetesen olló nélkül is megoldhatjátok.

## Előkészületek

Fektesseék a **könyvet** és a **dekódertárcsát** az asztal közepére. Az **két kartonelemet** és a **3 zárt lapot** 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 5 „Segítségkártya” van.

# Hol a játéktábla?

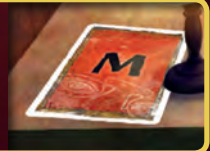
Ebben a játékban nincsen játéktábla. Ti fedezitek fel a játék különböző helyszíneit, és az egyes helyszíneken megoldandó rejtélyeket. A játék megkezdésekor csak a **dekódertárcsa** és a **könyv** áll a rendelkezésetekre. A játék menetének előrehaladtával folyamatosan bekerülnek a játékba a **feladatkártyák** 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** és a 3 zárt lapot 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 együtt minél előbb fényt derítsetek a gyilkosságra. Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert a vonaton minden egyes 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 **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 figyeljetek 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. 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: **3 1 8**

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.



### ➔ Hibás a kód?

Ha a megoldáskártya azt 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 konyhaajtó áll **◆** szimbólummal.



Nézzétek meg a megoldáskártyán a konyhaajtó melletti megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 26. 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 szabadulószerződésben.

### ➔ 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 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 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 dekódertárcsának megfelelő kódok vannak. Nem segít nektek az előrejutásban az, ha olyan segítségkártyát akartok használni, amelyekhez 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, kérjeteك 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 megfejtitek a gyilkosságot. 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 **helységek képére lesz több feladatmegoldáshoz** is szükségetek.

## A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, és igyekezzetek megfejteni a gyilkosságot, mielőtt a 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.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 Dochtermann

**Illusztráció:** Claus Stephan

**Borító illusztráció:** Silvia Christoph

**Csomagolás grafika:** Michaela Kienle

**Grafika:** Sensit Communication GmbH

**Redaktion:** Ralph Querfurth

© 2017 KOSMOS Verlag,

Stuttgart, Germany

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

Minden jog fenntartva.

MADE IN GERMANY

Termékkód: 803093

