



8793



# Комната страха

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

## О чем эта игра?

Темные коридоры, душераздирающие вопли, кошмарные существа – это весело, правда? По крайней мере, так вы думали, когда собрались посетить комнату страха в маленьком парке развлечений. Когда вы забирались в шаткий вагончик с номером 533 и смотрели на напоминающий огромный рот вход – вы почувствовали что-то неладное. К вашему ужасу, ни одной живой души рядом не оказалось и все погрузилось в мертвую тишину. Слишком поздно! Ваш вагончик, как будто по собственному желанию, с грохотом сорвался с места – через гигантскую пасть навстречу тьме...



Внезапно раздался дьявольский смех, и в ваши уши ворвался металлический голос:

«Ха-ха-ха! Добро пожаловать в мою комнату страха! Здесь нет пути назад. Двери уже закрыты. Только самые смелые и умные смогут найти выход!»

**Если вы хотите покинуть комнату страха, вам придется работать вместе, чтобы решить все мои загадки – или вы останетесь здесь навсегда, частью моих новых жутких аттракционов. Ха-ха-ха!»**

**Внимание!** Пока **НЕ СМОТРИТЕ** на игровые компоненты (карточки, книжку и т.д.). Вначале **прочитайте правила игры** и убедитесь, что **все** игроки готовы **вместе** следовать дальнейшим указаниям.

**Важно! Не приглядывайтесь к компонентам игры** до начала игры!  
Пока **не** заглядывайте в книгу, **не** смотрите на лицевую сторону карточек.  
Дождитесь, пока «игра» сама не скажет сделать вам это.

## Состав игры

88 карточек:

30 карточек Помощи

30 карточек Ответов

20 карточек Загадок

8 карточек Монстров

1 книга

1 диск декодер

9 странных предметов

6 частей тела

1 лист мухоловки

1 постамент

1 таинственный незнакомец (без изображения)



## Дополнительные компоненты

Еще вам потребуется что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш** и **ластик**), **ножницы**, пара **листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**), чтобы следить за временем. Дополнительно вы можете

скачать приложение для своего электронного устройства **«Kosmos helper app»** и в нем включить таймер с атмосферным звуковым сопровождением.

## Подготовка к игре

Положите **книгу** и **диск декодер** в центр стола.

Достаньте **странные предметы** и отложите их пока в сторону. Они понадобятся вам позже.

Разложите карточки на три стопки, в зависимости от того, что изображено на оборотах этих карточек:

- > **Карточки Загадок** (красные)
- > **Карточки Ответов** (голубые)
- > **Карточки Помощи** (зеленые)

*Не подсматривайте лица этих карточек.*

Убедитесь, что карточки **Загадок** и **Ответов** лежат по порядку их цифр и букв. Разложите карточки **Помощи** по стопкам, согласно изображенным на них символам. Все стопки карточек Помощи с каждым символом раскладываете лицом вниз таким образом: нижней положите карточку «Решение», на нее карточку «Подсказка 2», а верхней – «Подсказка 1».

## Где игровое поле?

В этой игре нет игрового поля. Вообразите сами, что вы увидите в игре. В начале игры вам **доступны только книга и диск декодер**.



В дальнейшем вы будете получать **карточки Загадок** – которые встретятся на иллюстрациях или в тексте. Как только это произойдет, вы возьмете соответствующую карточку из стопки карточек Загадок и откроете ее.

### **Пример:**

Если вы увидите вот такую иллюстрацию, вы можете **сразу же** взять соответствующую карточку Загадки из стопки, открыть ее и посмотреть.



Карточки ответов вы можете смотреть только тогда, когда вводите код на диске декодере. Диск укажет вам на нужную карточку ответа.

**Странные предметы** вы будете использовать, именно тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, оставьте их лежать в стороне.

## **Ход игры**

**Ваша цель покинуть комнату страха как можно быстрее!**

Это было бы гораздо проще, если бы загадок, для решения которых вам нельзя упускать даже самые мелкие детали, было поменьше.

**Важно:** вы можете **писать** на компонентах игры, а также **сгибать** и **рвать их**, если это требуется для поиска решения. Все равно, после прохождения квеста, вы запомните все отгадки, так что компоненты игры больше вам не пригодятся.

Вы будете решать загадки в том порядке, как они появятся в книге. Вам надо будет открывать **запертые двери** и **различные объекты**. Рядом со всеми запертыми объектами есть изображение какого-то **символа**, открыть эти объекты можно, введя **трехзначный код** на **диске декодере**, под соответствующем символом.

На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Ищите изображение **символов** на карточках и в книге, чтобы понять к какому объекту относится код! Введите этот трехзначный код под соответствующим символом – сверху вниз. Затем посмотрите на номер, который покажется в окошке на самом маленьком диске. Этот номер укажет, какую **карточку Ответа** вы можете посмотреть.

### Пример:

Для загадки с символом **+**, в качестве решения вы пришли к комбинации **258**.

Вы ввели эту комбинацию под значком символа **+** на диске декодере.

В маленьком окошке вы увидели **номер карточки Ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть, в данном случае это 16.



### → Если код неправильный?

Если это так, **карточка Ответа** скажет вам об этом при помощи **✗ знака**. Еще раз проверьте, правильно

ли вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился – где-то допущена ошибка. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.



### ➔ Код **возможно** правильный?

Если решение возможно верное, на **карточке Ответа** будут изображения объектов, на которых вы могли видеть символ загадки.

### ➔ Где вы увидели символ кода?

На карточке Ответа вы можете увидеть различные запертые двери и объекты, идущие в том же порядке, как вы их будете встречать в игре. Все **возможные запертые объекты** отмечены **символом**.

Продолжение примера: давайте представим, что вы хотите открыть деревянный ящик с символом **+**. Посмотрите на ящик с символом **+** на карточке Ответа. Он будет указывать вам на следующую карточку Ответа.

В этом примере на карточке Ответа возле ящика изображена карточка Ответа 22. Достаньте ее из стопки и узнайте, удалось ли вам найти **действительно** верное решение.



### → Код действительно правильный?

Если это так, то вторая карточка Ответа покажет, что вам делать дальше. Вы найдете одну или несколько новых карточек Загадок, которые вы должны **достать из стопки карточек Загадок и тут же открыть их.**

### → Код все-таки оказался неправильным?

В таком случае вы получите **карточку Ответа** со знаком **✗**. Еще раз проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Если результат не изменился – видимо где-то допущена ошибка. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.



**Важно:** вы должны **решать загадки в правильном порядке!** Другими словами, вам разрешено переходить к следующим загадкам или переворачивать страницы в книге, только после того, как вы решите текущую загадку и дальнейшие инструкции скажут вам двигаться дальше.

### **Помните!**

- **Двери и объекты, изображенные на карточках Ответов, располагаются по порядку – сверху вниз в левой колонке, затем сверху вниз в правой.**
- **При любом, правильном или неправильном ответе – непременно возвращайте все карточки Ответа обратно в стопку карточек Ответа (если это в ней указано).**
- **Все коды могут быть получены логическим путем. Не перебирайте наугад все возможные варианты на диске.**



## Нужна помощь?

Если вы застряли и не знаете, как продвинуться дальше, игра может оказать вам помощь. Для каждого кода существуют 3 карточки Помощи, отмеченные символом этой загадки.

Карточка Помощи **«Подсказка 1»** содержит, как просто полезную информацию, так и то, какие именно карточки Загадок вам надо найти, чтобы попытаться узнать правильный код для соответствующего символа.

Карточка Помощи **«Подсказка 2»** содержит более конкретную информацию для поиска правильного кода для соответствующего символа.

Карточка Помощи **«Решение»** содержит полное решение и правильный ответ для соответствующего символа.

Не стесняйтесь брать карточки Помощи, если вы застряли.

Использованную карточку Помощи отправляйте в сброс лицом вверх.

## Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и покинете комнату страха. Карточка скажет вам об этом.

## Оценка

Посмотрите на таблицу ниже, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Затем подсчитайте количество карточек Помощи, которые вам потребовались. **Считайте только те карточки Помощи, которые дали вам подсказку или оказали помощь.** Если на карточке была информация, которую вы и так знали – не учитывайте ее.

	Без карточек Помощи	1-2 карточки Помощи	3-5 карточек Помощи	6-10 карточек Помощи	> 10 карточек Помощи
< 60 мин.	10 Звезд	9 Звезд	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд
< 75 мин.	9 Звезд	8 Звезд	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
< 90 мин.	8 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
> 90 мин.	7 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды

## Игра начинается

Так чего вы ждете? **Запускайте секундомер! Теперь** вы можете открыть **книгу** и начать игру со страницы 2. Надеемся, что вам понравится «Exit-Квест Комната страха».

Авторы игры и издательство Kosmos благодарят всех тестировавших эту игру и вычитывавших правила.

## Авторы:



**Инка и Маркус Бранд** живут вместе со своими детьми Лукасом и Эмилем в городе Гуммерсбах в Германии. Они вместе разработали много детских и семейных игр и выиграли множество наград.

**Концепция игры:** Kosmos, Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман

**Иллюстрации:** Михаэль Менцель

**Иллюстрация обложки:** Сильвия Кристоф

**Графика и графический дизайн:** Фине Тунинг

**Редактура:** Сандра Дохтерман, Кристиан Ганасински

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)



## СЕРТИФИКАТ

Игроки:

1 |

2 |

3 |

4 |

на

в

Успешно покинули комнату страха.

Какое облегчение! Жутчайшие поздравления с этим монструозным достижением!

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка

Делитесь своим опытом игры "Exit" с тэгами [#exitstrategies](#) [#exitstrategiesrussia](#)