



# Возвращение в заброшенный дом

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

## ПРАВИЛА ИГРЫ

**KOSMOS**

## О чем эта игра?

Настойчивый звонок в дверь прервал ленивые утренние сборы. Полицейский на пороге дома заставил вас насторожиться. «Здравствуйте, я детектив Рон Кенбаф, – представитель закона предъявил удостоверение и продолжил, – обнаружено заброшенное строение в лесу, мы полагаем, что оно имеет отношение к тому делу с домом, где вас запер этот беглец, Артур...»

Мурашки пробегают у вас по спине, и вы поправляете: «Артур Фанбек. Доктор... Этот жуткий замок. Да, в самом начале он держал нас в домишке в лесу, но ведь полиция схватила его. Почему беглец? Он что, сбежал?»

Полицейский, подчеркнуто глядя в сторону и смущенно кашлянув, подтверждает вашу догадку: «Ну, да. Но нам, похоже, удалось найти ту самую хижину, там можно обнаружить новые зацепки. Пройдемте со мной, чтобы убедиться в этом. Вы ведь хотите помочь расследованию?» – Детектив улыбается.

Ситуация настораживает и вы, несомненно, желаете видеть Артура Фанбека за решеткой, чтобы положить конец всему ужасу, в который он раз за разом погружал вас. И вот вы сидите в полицейской машине и едете за город, в лес, навстречу сгущающимся в небесах тучам. Тяжелое предчувствие сжимает грудь. Больше пяти лет вы вообще не ходили в леса...

**Важно! Не приглядывайтесь к компонентам игры** до начала игры!  
Пока **не** присматривайтесь к странным предметам, **не** смотрите лицевые стороны карточек. Дождитесь, пока игра сама не скажет сделать это.

## Состав игры

- 83 карточки:
  - 23 карточки загадок
  - 30 карточек ответов
  - 30 карточек помощи
- 1 диск Декодер
- 5 странных предметов
- 3 сложенных листа
- 1 стена
- 1 пол



## Дополнительные компоненты

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

## Подготовка к игре

Положите **диск Декодер** в центр стола.  
Аккуратно 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.*

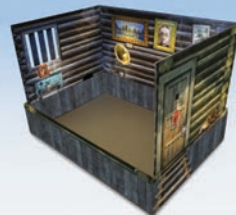
Убедитесь, что карточки **загадок** и **ответов** лежат по порядку их цифр и букв. Разложите карточки **помощи** по стопкам, согласно изображенным на них символам. Карточки помощи с одинаковыми символами должны лежать по порядку (лицом вниз) таким образом: нижней положите карточку «Решение», на нее карточку «Подсказка 2», а верхней – «Подсказка 1».

Каждый экземпляр игры тщательно упаковывается вручную. Но изредка ошибки возможны. На этапе подготовки к игре убедитесь, что все компоненты находятся на своих местах и, если вы чего-то не обнаружили – свяжитесь с нами, не начиная игру.

[office@zvezda.org.ru](mailto:office@zvezda.org.ru)

## Сборка дома

- А** Выньте картонный ложемент из нижней части коробки и поместите стену между картонным ложементом и бортами коробки так, чтобы дверь была ориентирована наружу и совпала с лестницей, нарисованной на внешней боковой стенке коробки.
- Б** Переверните картонный ложемент и положите его на место – так он закрепит стену.



**В** Положите пол так, чтобы коврик «Вытирайте ноги» оказался перед дверью, и прижмите его. Положите шкаф и игровой автомат на предназначенные для них места.



Остальные странные предметы держите под рукой.

**Важно!** Не трогайте шкаф, игровой автомат или остальные странные предметы до получения указаний в игре.

В начале игры вы находитесь **СНАРУЖИ!**

## Где игровое поле?

В этой игре нет игрового поля. Вообразите сами, что вы видите в игре, и где что находится. В начале игры вам **доступны только внешняя сторона здания и диск Декодер.**



В дальнейшем вы будете получать **карточки загадок**, странные предметы и сложенные листы, которые встретятся на иллюстрациях или в тексте. Как только это произойдет, вы возьмете соответствующий компонент и **изучите его.**

**Странные предметы** можно использовать только тогда, когда вы найдете их. Пока вы их не нашли, пускай спокойно лежат на столе.



### Пример:

Если вы увидите подобную иллюстрацию, вы можете **сразу же** взять соответствующий предмет (в данном случае **карточку загадки** из стопки, открыть ее и посмотреть.



## Ход игры

**Ваша цель узнать тайну запертого шкафа как можно быстрее!**

У вас получится это сделать, разгадывая встречающиеся по ходу игры загадки.



**Важно:** вы можете **писать** на компонентах игры, а также **сгибать, рвать и резать их**, если это требуется для поиска решения. Ведь 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 появляются в книге – **каждой загадке соответствует свой символ**. Чтобы продвинуться дальше, введите полученный после решения загадки трехзначный код на диске Декодере под соответствующим символом.

На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Разгадывая конкретный код, сверяйтесь с **изображениями символов** на карточках и обращайте внимание на малейшие детали! Введите

полученный 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 **321**. Вы ввели эту комбинацию под значком символа  на диске Декодера.


В маленьком окошке вы увидели **номер карточки Ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть (в данном случае это 1).

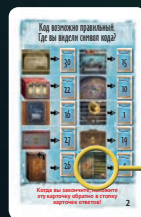


### ➔ Код возможно правильный?

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

### ➔ Где вы могли видите символ кода?

Хороший вопрос! Скорее осмотрите уже доступные вам компоненты. Там вы заметите, что **некоторые** объекты **помечены символами**. В нашем примере внешняя сторона входной двери помечена символом квадрата .



Видите на карточке ответа входную дверь с квадратом на ней и стрелка указывает на карточку ответа 4? Смело берите ее из стопки и открывайте.

Примечание: вы непременно должны видеть помеченный символом объект. Как и в настоящем квесте открывать то, что вы не нашли – нельзя.

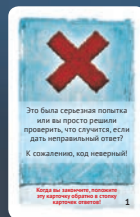


### → Код действительно правильный?

Если это так, **вторая карточка ответа** покажет, что вам делать дальше. Вы найдете одну или несколько новых карточек загадок или странных предметов, которые вы должны **достать и тут же открыть их**.

### → 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.



#### Важно:

- При любом, правильном или неправильном, ответе – непременно возвращайте все карточки Ответов обратно в стопку.
- Все коды могут быть получены логическим путем. Не перебирайте варианты на диске наугад.



## Нужна помощь?

Если вы застряли и не знаете, как продвинуться дальше, игра может помочь вам. Для каждого кода существуют 3 карточки помощи, отмеченные символом данной загадки.

Карточка помощи «**Подсказка 1**» содержит минимальную полезную информацию и перечисляет карточки загадок, которые 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.

**Важно!** Карточки помощи предназначены для определенной загадки и помечены соответствующим символом (так же как и на диске Декодере). Для других загадок они бесполезны.

Наберитесь терпения – некоторые загадки можно раскрыть, только найдя ответы на несколько предыдущих загадок. Не все компоненты будут доступны сразу, и будут доставаться вам постепенно, в процессе игры. Не стесняйтесь брать карточки помощи, если чувствуете, что застряли. И использованную карточку помощи отправьте в сброс лицом вверх.

## Дополнительные игровые материалы

В дополнение к находящимся в коробке компонентам вам будут полезны ножницы, ручка или карандаш и бумага. Также потребуются часы или секундомер.

## Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку таинственного шкафа в Заброшенном доме. Карточка ответа скажет вам об этом.

Не забудьте запустить часы или секундомер в начале игры, чтобы знать, сколько времени вам потребовалось на прохождение.

Ниже вы найдете таблицу успехов. Учитывайте **только те карточки помощи, которые дали вам подсказку или решение загадки.**

Если на карточке была информация, которую вы и так знали, не учитывайте эту карточку.

	Без карточек помощи	1-2 карточки помощи	3-5 карточек помощи	6-10 карточек помощи	> 10 карточек помощи
< 60 мин.	10 Звезд	8 Звезд	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
< 75 мин.	9 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
≤ 120 мин.	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды
> 120 мин.	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	2 Звезды	1 Звезда

## Игра начинается!

Чего застыли? Запускайте часы и вперед – новые тайны заброшенного дома ждать не будут! Осмотрите дом снаружи и найдите доступную загадку! Если остались вопросы – просмотрите правила повторно.



Авторы игры:  
Инка и Маркус Бранд



**Концепция игры:** Космос,  
Ральф Кверфурт, Сандра Доктерманн

Космос благодарит всех участников проекта Exit, от начала серии в 2016 году до нынешнего момента. Огромное спасибо тестерам, разработчикам, дизайнерам, рекламщикам, маркетологам и техподдержке! Но самые искренние наши слова обращены к игрокам, умеющим найти достойный выход из любой ситуации!

**Иллюстрации обложки:** Сильвия Кристоф

**Художник:** Франц Воквинкель

**Графический дизайн:** Sensit Communication

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)



Делитесь своим опытом игры "Exit" с хэштэгами #exitstrategies  
#exitstrategiesrussia

## СЕРТИФИКАТ

Игроки успешно спаслись из Зброшенного дома:

1 |

2 |

3 |

4 |

дата

страна,  
город

Поздравляем с выдающимся достижением! Благодаря храбрости  
и интеллекту игроков им удалось вернуться домой!

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

Звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка

8418

Лучший игрок команды

