



# Кладбище тьмы

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

**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.

## О чем эта игра?

Благодаря приключениям, связанным с разгадыванием загадок, вы прославились! С вами постоянно связываются люди, которые просят помощи в разгадывании их тайн.

Но в сегодняшней почте вы получаете конверт без обратного адреса. Мало того, внутри нет никакого письма... просто старая тетрадь с заметками о легендарном артефакте вместе со странным диском. Вы быстро делаете несколько информационных запросов и узнаете кое-что об артефакте сэра Реджинальда Врестона. Это именно то приключение, которого вы так долго ждали. Каждые 87 лет, ровно в полночь, луна, как говорят, встает под прямым углом над усыпальницей сэра Врестона, именно в это время можно раскрыть тайну артефакта. И сегодня наступает эта ночь!

Вы немедленно отправляетесь на кладбище, где, по слухам, спрятан артефакт. Действуйте слаженно и разгадайте тайну артефакта как можно быстрее.

**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

85 карточек:

25 карточек Загадок

30 карточек Ответов

30 карточек Помощи

1 Книга

1 Диск декодер

1 Лист пленки с 3 странными предметами  
(разрежьте по пунктирной линии)



Вам потребуется еще что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш** и **ластик**), пара **листов бумаги**, **ножницы** 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.  
Оставьте **«странные предметы»** пока в коробке.  
Разложите карточки на три стопки, в зависимости от того, что изображено на оборотах этих карточек:

- > Карточки Загадок
- > Карточки Ответов
- > Карточки Помощи

*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 этой игре, и что где находится. 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.



Точно также вы будете использовать «**странные предметы**» лежащие в коробке, именно тогда, когда найдете их. Пока вы их не нашли, оставьте их в коробке.

### **Пример:**

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



## **Ход игры**


**Ваша цель раскрыть тайну легендарного артефакта как можно быстрее!**

Вроде все понятно, однако на этом кладбище все заперто на замки, которые открываются только после решения **определенной** загадки. Во время игры вы будете находить различные объекты, которые закрыты **трехзначным кодом**. Чтобы получить доступ к такому объекту, вам необходимо разгадать этот код и ввести его на **диске декодере**. На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует объекту, код которого вы должны разгадать. Вам придется самим определять – какому символу какой код соответствует. Будьте внимательны и обращайтесь внимание на малейшие детали. Если вы уверены, что расшифровали код, введите его под соответствующем символом на диске декодере. Затем посмотрите на номер, который покажется в **окошке** на самом маленьком диске.

Откройте и посмотрите **карточку Ответа с таким же номером**. Если код был неправильным, вам придется продолжить искать решение этой загадки или переключиться на другую. Если код правильный, карточка Ответа покажет вам, что делать дальше.

### Пример:

Для загадки с символом , в качестве решения вы пришли к комбинации **192**.

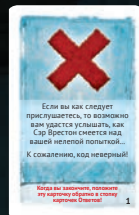
Вы ввели эту комбинацию под значком символа  на диске декодера.

В маленьком окошке вы увидели **номер карточки Ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть.



### → Если код неправильный?

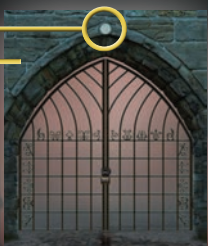
Если это так, карточка Ответа скажет вам об этом. Верните карточку Ответа обратно в стопку и взгляните свежим взглядом на карточки Загадки, которую вам не удалось решить. Возможно, вы что-то не учли. Или еще не все необходимые для разгадки элементы попали к вам в руки. Тогда стоит попытаться решить другую загадку.



### → Код возможно правильный?

Если решение возможно верное, карточка Ответа будет выглядеть вот так:





### ➔ Где вы увидели символ кода?

Хороший вопрос! Чтобы ответить на него, вы должны внимательно рассмотреть картинку в книге или на карточках Загадок. **Все возможные запертые объекты** находятся именно там.

Все эти объекты **отмечены символом**. В нашем примере рассматривается запертые решетчатые ворота с **символом** ● на ней. Поэтому посмотрите на ворота на карточке Ответа – они укажут на следующую карточку Ответа.



**Примечание:** вы должны видеть объект с символом на карточке Загадки или в книге, чтобы открыть

его. Вы не можете открыть что-то, чего вы еще не нашли.

В этом примере рядом с воротами указана карточка Ответа «18».

Найдите эту карточку в колоде. Только эта вторая карточка Ответа скажет вам, действительно ли код правильный.

### ➔ Код действительно правильный?

Если это так, 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 оказался *все-таки* неправильным?

Видимо, вы где-то допустили ошибку. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.

### Важно:

- ➔ При любом, правильном или неправильном ответе – непременно возвращайте все карточки Ответа обратно в стопку карточек Ответа.
- ➔ 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 существует 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.



**Важно!** Берите карточки Помощи только для соответствующих карточек Загадки или загадки из книги. Эти загадки обычно отмечены символом (совпадающим с символом на диске декодере). Карточки Помощи не пригодятся, если вы попытаетесь их использовать до того, как найдете соответствующий символ.

Имейте терпение – некоторые загадки могут быть решены только при помощи нескольких карточек Загадок. **Может быть еще не все нужные попали к вам в руки. Иногда вы должны будете решить другие загадки, чтобы набрать больше карточек Загадок.** Не стесняйтесь брать карточки Помощи, если вы застряли. Использованную карточку Помощи отправьте в сброс.

## Дополнительные игровые компоненты

В дополнение к игровым компонентам, содержащимся в коробке, вам понадобятся **карандаш** и **лист бумаги** для записей и **часы/секундомер** чтобы засечь время.

**Важно:** вы можете **писать** на компонентах игры, а также **сгибать** и **рвать 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. Если вам будет удобно, вы можете пользоваться **ножницами**, чтобы резать компоненты игры, вместо того, чтобы их рвать.

## Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и найдете артефакт. Карточка Ответа скажет вам об этом. Запустите секундомер (или засекайте время) в начале игры, чтобы узнать – за сколько времени вы справились.

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

	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
≤ 90 мин.	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды
> 90 мин.	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	2 Звезды	1 Звезда

## И напоследок

Любые игровые компоненты, связанные с загадкой, которую вы решили, стоит отложить в сторону, но не убирать полностью. Некоторые компоненты могут еще пригодиться. К тому же так

проще сортировать условия решений разных загадок, не путаясь в них. Для разгадывания **некоторых загадок**, вам потребуются **только иллюстрации локаций**.

## Игра начинается

Так чего вы ждете? **Запускайте секундомер** и скорее найдите артефакт, пока не стало слишком поздно! **Теперь** вы можете просмотреть **всю книгу** и начать решать загадки. Если что-то не совсем ясно, не стесняйтесь **подглядывать в правила игры**.

Инка и Маркус Бранд и 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:** Мартин Хоффманн

**Иллюстрация названия:** Михаэла Кинли

**Графический дизайн:** Сенсит комуникейшн

**Редактор:** Ральф Кверфурт

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



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

## СЕРТИФИКАТ

Следующие игроки

1 |

2 |

3 |

4 |

дата

страна,  
город

Нашли таинственный артефакт на кладбище.

Какое замечательное достижение. Большая удача, что они не остались навсегда запертыми в склепе!

Чтобы сделать это понадобилось

минут

и

секунд

Они использовали всего

карточек Помощи

Это принесло им

звезд за выполнение!

Самая интересная загадка

Самая сложная загадка

Игрок, который решил эту загадку

8846

