



8789



Ограбление на Миссисипи

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

О чем эта игра?

Добро пожаловать на борт Королевы Реки!

В 1872 году ваша команда детективов путешествует на колёсном пароходе по Миссисипи. Ваш путь лежит в Новый Орлеан, где вам предстоит расследование зловещего преступления, а пока можно насладиться неспешной поездкой среди извилистых берегов.

Но однажды утром капитан приглашает вас в свою каюту. Прямо здесь, на борту, совершено преступление!

Успешный бизнесмен вез с собой ценные бумаги, и вот они исчезли.

Это ваш час, вам точно нужно взяться за это дело. Сумеете ли вы выследить преступника и вернуть потерянные документы? Только работая вместе, командой, вы сможете добиться успеха.

Узнайте, кто находился на месте преступления, в момент таинственной пропажи.

Распутайте это дело вместе!

Внимание! Не приглядывайтесь к компонентам игры до начала игры! Пока **не** заглядывайте в книгу, **не** смотрите лицевые стороны карточек. Дождитесь, пока «игра» сама не скажет сделать вам это. **Вначале прочитайте правила игры** и убедитесь, что все игроки готовы вместе следовать дальнейшим указаниям.

Состав игры

85 карточек:

8 карточек Подозреваемых

17 карточек Загадок

30 карточек Ответов

30 карточек Помощи

3 странных предмета

1 постер

1 книга

1 диск декодер

8 жетонов Подозреваемых



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

Откройте постер и положите его в центре стола. Возьмите **четыре карточки подозреваемых с буквой А** в верхнем левом углу и положите их **серой стороной вверх** (желтую сторону пока не смотрите!) в центре стола. Рядом с карточками подозреваемых

положите **четыре** соответствующих им **жетона подозреваемых**. Возьмите и положите рядом **книгу** и **диск декодер**. **Странные предметы, остальные четыре карточки подозреваемых** и соответствующие им **жетоны** оставьте пока в коробке.

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

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».

Игровое поле

На постере вы увидите главный зал парохода. С его помощью вам предстоит восстановить цепочку событий во время преступления. На постере расположены места, где сидели подозреваемые, но пока неизвестно кто где располагался. Ещё вы увидите мистера Нагельмакера. Справа от него находится место,



где сидел Преступник во время преступления.

В начале игры в вашем распоряжении окажутся только **постер, четыре карточки подозреваемых (А), четыре жетона подозреваемых, 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. Вы не можете использовать **странные предметы** или **четырёх остальных подозреваемых (Б)** до того момента, пока вам не будет позволено сделать это.

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 как можно быстрее раскрыть преступление!

Это было бы гораздо проще, если бы каждый подозреваемый не предлагал вам решить определенную загадку перед тем, как поделится важной информацией. Как только начнется игра, вы можете открыть книгу и изучить **все страницы.**

Для решения загадки вам необходимо вычислить трехзначный цифровой или цветовой код и ввести его на диске декодере. 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 какой загадке относится код! Вводите 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. Если код не верный, вам нужно продолжить думать над решением этой загадки или отложить эту загадку и перейти к другой. Если код верный, карточка ответа скажет вам, что делать дальше.

Пример:

Для загадки с символом ★, в качестве решения вы пришли к комбинации **248**.

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 1.



⇒ Код неправильный?

Если это так, **карточка Ответа** скажет вам об этом. Положите карточку Ответа обратно в колоду. 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. Или вы еще не нашли всего необходимого для решения этой загадки, в таком случае стоит перейти к решению другой Загадки.



➔ Код **возможно** правильный?

Если решение возможно верное, **карточка Ответа** будет выглядеть примерно так:



➔ Где вы видели символ кода?

Хороший вопрос! Для того чтобы ответить на этот вопрос, вам необходимо взглянуть на **карточки Подозреваемых**. Все они **отмечены символом**. В нашем примере фигурирует «Доктор Но» с **символом** ★. Посмотрите на карточку Ответа, рядом с изображением Доктора Но вы увидите карточку ответа 13, которую вы теперь можете взять из стопки карточек Ответов и посмотреть.



Примечание: вам должна быть доступна карточка подозреваемого, чтобы вы могли решить его персональную загадку. В начале игры вам будут доступны только четыре подозреваемых, отмеченных буквой А.

➔ 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 оказался *все-таки* неправильным?

Видимо вы совершили где-то 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 (если это на 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.

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 помогут, если вы будете 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 решения, так что компоненты игры больше вам не пригодятся. Вы можете пользоваться **ножницами**, чтобы резать компоненты игры, вместо того, чтобы их рвать.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится, когда вы разгадаете последнюю загадку и распутаете преступление.

Чтобы сделать это, вам необходимо сравнить показания **восьми подозреваемых** и вычислить, кто **лжет** о своем местоположении во время преступления. Вы можете узнать это, если никто не сможет подтвердить его или ее показания. Для удобства размещайте жетоны подозреваемых на постере. Карточка ответа скажет вам, когда игра будет окончена.

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

Один финальный совет

Любые игровые компоненты, которые вы уже использовали для правильного решения загадки стоит отложить в сторону. Таким образом вам будет удобнее следить за тем, что вам доступно для решения следующих загадок. Только **иллюстрации комнат** могут применяться **больше**, чем для решения **одной загадки**.

Игра начинается

Так чего вы ждете? **Запускайте секундомер! Теперь** вы можете **открыть книгу** и приступить к решению загадок. Надеемся, что вам понравится «Exit-Квест. Ограбление на Миссисиппи».

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.

Ральф Кверфурт работает редактором игр. Вместе с Сандрой Дохтерман у них появилась идея сделать серию игр EXIT и они спросили Инку и Маркуса, хотели бы те разрабатывать эту серию. Они не колебались ни секунды.

Концепция игры: Kosmos, Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман

Иллюстрации: Клаус Стефан

Иллюстрация обложки: Сильвия Кристоф

Иллюстрация названия: Михаэла Кинле

Графика и графический дизайн: Сенсит коммуникейшн GmbH

Редактор: Ральф Кверфурт

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany
www.kosmos.de



СЕРТИФИКАТ

Игроки:

1 |

2 |

3 |

4 |

на

в

Успешно раскрыли дело «Ограбление на Миссисипи».

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

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