

KUBIX



ДИПЛОМ

Вказані нижче гравці:

Дата

Місце

успішно втекли із Зачарованого лісу.

Це легендарне досягнення варто відзначити казковим бенкетом!

Гравцям на це знадобилося

хвили

і

секунд

Загалом гравці використали

карт підказок.

У підсумку вони отримали

зірок за проходження!

Найкрутішою була загадка

Найважчою була загадка



ПОЧНІТЬ ГРАТИ,
НЕ ЧИТАЮЧИ ПРАВИЛ!



ВІДЕОПРАВИЛА

Зачарований ліс

Гра для 1–4 гравців віком від 10 років.

УВАГА! Не переглядайте ігрові компоненти (карти, книгу тощо)! **Спершу** разом прочитайте правила гри **вголос** і дотримуйтеся зазначених у них інструкцій.

Про що ця гра?

Однієї погожої днини... ви вирішили піти на прогулянку до лісу. Перейшовши єдиний місток на шляху до бору, ви відчували потужний порив вітру й обернулися, а місток позаду... зник, наче й не було його! Ви зупиняєтеся від подиву та розумієте, що навколо вас не просто ліс, а страшні, темні хащі, і до вас наближається здоровенний вовк! Ви завмираєте, сподіваючись, що він вас не помітить. Зненацька вовк починає говорити глибоким, хрипким голосом: «Вітаю! Чого вирішилися? Вовка вперше бачите? Мені потрібна ваша допомога. Я шукаю противнючу маленьку знайдибиду в червоному каптурі. Не бачили її часом?»

«Е-е-е, н-ні, наче ні», — відповідаєте ви, запинаючись. Опанувавши себе, ви питаєте вовка, як вам вибратися з лісу. «Подейкують, що місток з'являється лише тим, кому **спільними зусиллями** вдасться розгадати кілька чарівних загадок. Для цього, мабуть, вам стане в пригоді **таємнича книга й дивний диск-декодер**. Якраз маю їх із собою: беріть, не соромтеся. І не хвилюйтеся: якщо не зможете розгадати всі загадки й вам доведеться залишитися в лісі, ви завжди знайдете собі місце в якійсь казочці... Однаково ви тут на віки вічні!»

УВАГА! Не роздивляйтеся ігрові компоненти до початку гри!
Дочекайтеся відповідних вказівок.

Ігрові компоненти

88 карт:

30 карт підказок

30 карт відповідей

19 карт загадок

9 дивних карт

1 книга

1 диск-декодер

10 дивних предметів:

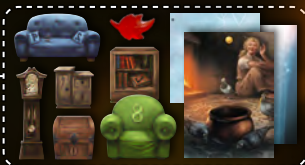
6 меблів

1 карта «Люшка/
сочевиця»

1 крижаний кристал

1 падуча зірка

1 червоний листок



Що ще знадобиться?

Додатково вам знадобиться приладдя для письма (**кулькова ручка** й **олівець**), щонайменше одні **ножиці**, **лінійка** і, можливо, **аркуш паперу** для нотаток. Крім того, вам потрібен **годинник**. Чудово, якщо маєте секундомір.

Підготовка до гри

Покладіть на стіл книгу й диск-декодер.

Обережно вийміть **шість меблів** і **падучу зірку** з картонного аркуша й відкладіть їх на край стола разом із іншими дивними предметами (**Люшкою/сочевицею**, **крижаним кристалом**, **червоним листком**) і **дивними картами**. Вони вам знадобляться пізніше під час гри.

Розподіліть карти на три стоси відповідно до написів на зворотах:

- > **Карти загадок** (червоні)
- > **Карти відповідей** (сині)
- > **Карти підказок** (зелені)

Увага! Не дивіться на лицьовий бік карт!

Переконайтеся, що **карти загадок** і **відповідей** розташовані в порядку зростання цифр і літер на них. Відсортуйте **карти підказок** за десятьма символами, зображеними на них.

Складіть карти з однаковими символами одна на одну в такій послідовності: внизу — карта з написом «РОЗГАДКА», посередині — «2-ГА ПІДКАЗКА», і зверху — «1-ША ПІДКАЗКА». Потім відкладіть стоси карт підказок на край стола.

А де ігрове поле?

У цій грі ігрового поля немає! Ви маєте самотужки з'ясувати, що вам потрібно відшукати в цій грі, й уявляти, який вигляд мають місця. На початку гри вам **доступні лише книга та диск-декодер**.

З часом ви додаватимете до них **карти загадок**, знайдені на ілюстраціях або зазначені в тексті. Щойно це станеться, візьміть відповідну карту зі стосу карт загадок і **подивіться, що є на ній**. У цій грі ви знаходитимете карти загадок **в алфавітному порядку від А до П**.

Приклад:

*Ви побачили зображення карти загадки А на сторінці книги. Після цього ви можете **відразу взяти цю карту зі стосу й подивитися на неї**.*



На лицьовий бік **карти відповіді** можна дивитися лише після того, як ви ввели код у диск-декодер і він спрямував вас до неї.

Відповідно, жоден із **дивних предметів** не можна використати, доки гра не скаже вам, що ви його знайшли. До того часу вони мають залишатися на краю стола!

Перебіг гри

Ваша мета — спільними зусиллями якнайшвидше вибратись із Зачарованого лісу. Це можна зробити, лише розгадавши низку загадок.

УВАГА! Щоб знайти розгадки, вам доведеться **малювати на ігрових компонентах, складати або навіть різати їх**. Усе це можна й часом навіть потрібно робити. (Цю гру можна пройти лише раз: після цього ви знатимете відповіді на всі загадки, тож в ігрових компонентах більше не буде потреби!)

Загадки потрібно розгадувати **в тій послідовності**, в якій вони трапляються в книзі. **Із кожною загадкою пов'язаний окремий символ**, і просуватися вперед у грі можна лише знайшовши правильний **тризначний код**. Якщо ви бачите загадку, уважно ознайомтеся з відповідними сторінками книги та змістом однієї чи кількох згаданих карт загадок. Спільними зусиллями розгадайте загадку та відшукайте правильний тризначний код. Потім введіть код у **диск-декодер**.

На краю диска зображені **десять різних символів**. Кожен із них відповідає коду, який вам потрібно знайти. Дивіться уважно, **який саме символ** зображений на картах і загадках у книзі! Введіть тризначний код під відповідним символом на диску **від краю до центру**. У **віконці** на найменшому колесі диска з'явиться число. Це число вказує на **номер карти відповідей**, яку вам тепер дозволено переглянути.

Приклад:

Ви розгадали загадку із символом  та отримали код **8 6 1**.
Тепер введіть цю комбінацію цифр під символом  на диску-декодері.

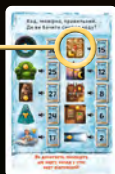
У віконці, що показує **номер карти відповідей**, яку можна взяти зі стосу й подивитися, з'явиться число 21.





➔ Код неправильний?

Якщо це так, ви побачите **X** на карті відповіді. У такому разі варто звірити символ і код. Якщо це не допомогло, слід повернутися до загадки: можливо, вдасться знайти в ній інший код?



➔ Код, імовірно, правильний?

Якщо це так, на карті відповіді ви побачите **перелік** об'єктів і карт.

Де ви бачите символ коду?

На **карті відповіді з переліком** об'єктів і карт ви побачите зображення до кожної **загадки** по черзі. Кожна загадка буде **позначена відповідним символом**.

У нашому прикладі ви намагаєтеся розгадати загадку про імбирне печиво, позначену **символом** . Зображення імбирного печива та символа  на карті спрямує вас до іншої карти відповіді.



У цьому прикладі вам потрібна карта 15. Знайдіть її в стосі. Лише ця **друга карта відповіді** дасть можливість упевнитися, що ви **дійсно** відшукали правильний код.

➔ Код дійсно правильний?

Якщо це так, то на **другій карті відповіді** ви знайдете подальші інструкції. Ви знайдете одну чи кілька карт загадок, які зможете негайно взяти зі стосу й переглянути.

➔ Код насправді неправильний?

У такому разі ви, мабуть, узяли **карту відповідей із X** на лицьовому боці. Перевірте послідовність цифр у коді та звірте символи на диску-декодері й на картах загадок. Якщо код досі не підходить, спробуйте розгадати загадку ще раз і знайти правильний код.



УВАГА! Загадки треба **розгадувати по черзі!** Тобто до наступної загадки чи сторінки книги можна переходити лише після того, як ви розгадали попередній код, і гра каже, що вже можна йти далі!

Пам'ятайте!

- ➔ Зображення загадок наведені на картах відповідей по черзі: починаючи зі стовпчика ліворуч зверху вниз, а далі так само у стовпчику праворуч.
- ➔ Незалежно від того, чи код правильний, чи ні, поверніть усі карти відповідей назад у стос, коли гра просить це зробити.
- ➔ Усі коди можна розгадати, керуючись логікою. Не варто пробувати всі можливі комбінації на диску-декодері.



Потрібна допомога?

Звісно, гра допоможе вам, якщо ви застрягли. Для кожного коду є три карти підказок, які можна відрізнити за символом на звороті.

Кожна карта **«1-ША ПІДКАЗКА»** на додачу до корисної інформації містить перелік карт загадок, які ви вже мали би здобути для розгадки загадки.

Карти **«2-ГА ПІДКАЗКА»** містять конкретнішу інформацію, що допоможе вам знайти вирішення загадки.

Карти **«РОЗГАДКА»** розкривають підхід до розгадування загадки та містять правильний код.

Не бійтеся користуватися картами підказок, якщо застрягли на якомусь етапі. Усі використані карти підказок потрібно покласти горілиць у стос розіграних карт.

Коли кінець гри?

Гра закінчиться, коли ви розгадаєте останню загадку й покинете Зачарований ліс. Про це ви дізнаєтеся, відкривши відповідну карту.

Рейтинг

Розгадати всі загадки — неабияке досягнення! Якщо маєте бажання, таблиця нижче допоможе дізнатися, наскільки добре вам це вдалося. **Рахуючи кількість використаних карт підказок, враховуйте лише ті карти, які містили НОВІ підказки чи розгадки.**

	Без карт підказок	1–2 карти підказок	3–5 карт підказок	6–10 карт підказок	> 10 карт підказок
< 60 хв	10 зірок	9 зірок	8 зірок	6 зірок	5 зірок
< 90 хв	9 зірок	8 зірок	7 зірок	5 зірок	4 зірки
≤ 120 хв	8 зірок	7 зірок	6 зірок	4 зірки	3 зірки
> 120 хв	7 зірок	6 зірок	5 зірок	3 зірки	2 зірки

Гра починається!

Чого ви чекаєте? **Запускайте секундомір!** Розгортайте **книгу** й починайте грати на сторінці 2. Сподіваємося, вам сподобається гра «EXIT: Зачарований ліс»!

Інка та Маркус Бранди, а також видавництво «KOSMOS» хочуть подякувати всім, хто тестував гру й вичитував буклет правил.



Творці гри

Інка та Маркус Бранди живуть зі своїми дітьми Лукасом і Емелі в місті Гуммерсбах у Німеччині. Разом вони видали багато дитячих і сімейних ігор та здобули чимало нагород. Звісно ж, вони — палкі прихильники загадок та ігор-квестів.

Ідея серії ігор «EXIT»: видавництво «KOSMOS» (Ральф Кверфюрт, Сандра Дохтерманн)
Ілюстрації: Міхаель Менцель
Ілюстрація на коробці: Мартін Гоффманн
Оформлення назви та графічний дизайн: Файн Тюнінг
Редактори: Сандра Дохтерманн, Крістін Ганасінскі
Технічна розробка: Моніка Шалль

© 2020 KOSMOS Verlag,
Pfizerstr. 5-7,
70184 Штутгарт,
Німеччина
www.kosmos.de

Надруковано
в Німеччині

Локалізація українською мовою:
Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку
Група компаній «ФАКТОР»
Випусковий редактор: Марія Отрошенко
Перекладач: Андрій Сербовець
Редактор: Марія Отрошенко
Коректор: Ірина Гнатюк
Дизайнер-верстальник: Катерина Шеремет
Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін

Постачальник: ПП «Фактор-Експрес»
Україна, м. Харків, вул. М. Гомоненка, буд. 10
Тел.: 0-800-20-17-04
rozum.com.ua, mail@rozum.com.ua
(ВИДАВНИЦТВО «ROZUM»)



Гра підлягає вторинній переробці.
Відділіть пластик від паперу/картону.



ROZUM