EXIT

A fáraó sírkamrája

1–6 játékos részére,
12 éves kortól

FIGYELEM: Még ne nézzétek meg a játék elemeit (a kártyákat, a füzetet és a többi dolgot), előbb olvassátok el együtt, hangosan a játékszabályt és kövessétek a megadott utasításokat!

A történetetek így kezdődik ...

Egyiptomi városlátogatásotok csúcspontja a Királyok völgye! A tűző napsütésben egy turistacsoporthoz csatlakozva betértek a Tutanhamon sírkamráját rejtő piramisba.

Lejtős folyosókon nyomultok előre a félhomályban. Az egyik terembe beérve hűs levegő csapja meg az arcotokat. A falakat borító díszítés rabul ejti tekinteteket, és csak ekkor veszitek észre azt, hogy elszakadtatok a csoporttól. Ekkor a terem ajtaja egy hatalmas robajjal rátok zárul. Ez biztosan a fáraó sírkamrája, itt mindent rejtély övez és mindent hieroglifákból álló kódok zárnak.

Az egyik kövön egy poros könyv és egy ókori forgatótárcsa fekszik... és most már tudjátok, csak úgy juttok ki a sírkamrából, ha **együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat,** és megszerzitek a kódot az ajtó kinyitásához.

Jobb lesz, ha igyekeztek, különben a kőtömbök fogságában maradtok örökre.

KOSMOS

FIGYELEM: Még ne nézzétek meg a játék elemeit! Ne lapozzatok bele a könyvbe és ne nézzétek meg a kártyákat sem. Várjatok addig, míg erre a szabály konkrét utasítást ad.

A doboz tartalma

83 kártya
- 22 feladatkártya
- 30 megoldáskártya
- 31 segítségkártya

2 különleges kartonelem (piros, zöld)
1 könyv
1 dekóder-tárcsa

A játékhoz szükségetek lesz még **ceruzára, radírra**, több **üres lapra, stopperórára** (vagy erre a funkcióra alkalmas mobiltelefonra). Egyes feladatok megoldása könnyebb **ollóval**, de természetesen olló nélkül is megoldhatjátok.

Előkészületek

Fektessétek a **könyvet** és a **dekóder-tárcsát** az asztal közepére.
A **két különleges kartonlapot** még hagyjátok a dobozban.
Válogassátok szét a **kártyákat** és alakítsatok ki 3 lefordított paklit:

- Feladatkártyák
- Megoldáskártyák
- Segítségkártyák

A kártyák elrendezése közben nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait.
Ellenőrizzétek le lefordítva, hogy a feladatkártyák a megfelelő betűrendben, a megoldáskártyák pedig számsorrendben legyenek. Válogassátok szét lefordítva a segítségkártyákat és szimbólumok szerint tegyétek őket egymás mellé az asztal szélén. Az azonos szimbólumos kártyákból három lap kerüljön mindig egymásra, a következők szerint: legfelül 1. Tipp, alatta a 2. Tipp, legalul pedig a Megoldás legyen.
Kivétel a szimbólum, amihez csak egy „Segítségkártya” van.

Hol a játéktábla?

Ebben a játékban nincsen játéktábla. Ti fedezitek fel a játék különböző helyszíneit, és az egyes helyszíneken megoldandó rejtélyeket. A játék megkezdésekor csak a **dekóder-tárcsa és a könyv** áll a rendelkezésetekre. A játék menetének előrehaladtával folyamatosan bekerülnek a játékba a **feladatkártyák** is. Ezeket vagy egy ábra, vagy egy szöveg adja meg. Ezekben az esetekben kivehetitek az érintett lapokat a feladatkártyák paklijából és megnézhetitek. A **különleges elemek kartont** csak akkor vehetitek ki a dobozból, amikor egyértelmű utasítást kaptok egyik/másik kartonlapka megtalálására, majd a használatára. Addig a játék dobozában kell maradniuk.

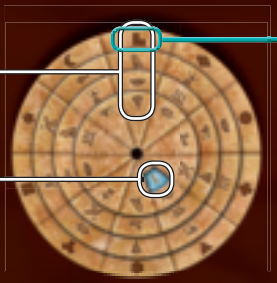
Példa:
Akkor, amikor egy ilyen képpel találkoztok, azonnal kivehetitek a feladatkártya-pakliból a képen látható feladatkártyát.

A játék menete

A célotok az, hogy minél előbb kijussatok a sírkamrából.
Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert a sírkamrában minden egyes zárat valamilyen rejtélyes feladvány véd. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra bukkantok, amiket három hieroglifából álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárakat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani a dekóder-tárcsán. A dekóder-tárcsa legkülső gyűrűjén 10 különböző szimbólum van. Minden szimbólumhoz egyedi kód tartozik. Nektek kell rájönnötök arra is, hogy melyik szimbólumhoz melyik kód tartozik. Mindig figyeljetek a részletekre. Akkor, amikor úgy gondoljátok, hogy feltörtetek egy kódot, állítsátok be azt a megfelelő szimbólum alatt. A dekóder-tárcsa legbelső gyűrűjén lévő kis ablakban ekkor megjelenik egy szám. Ez a szám annak a megoldáskártyának a száma, amit ekkor

megnézhettek. Abban az esetben, ha a kód hibás, vissza kell tennetek a kártyát a helyére és újra kell kezdenetek a kódfejtést, vagy egy másik helyen folytatjátok a keresést. Viszont, ha a kód helyes, a megoldáskártya megadja nektek, hogyan tovább!

Példa:
Sikerült megoldanotok a *szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő hieroglifákat kaptátok:*
Ezt beállítjátok a dekóder-tárcsán a szimbólum alatt. A kis ablakban megjelent egy szám, ami annak a megoldáskártyának a száma, amit ki kell keresnetek és el kell olvasnotok.



➡ Hibás a kód?

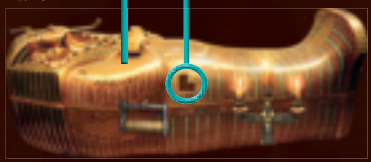
Ha a megoldáskártya az írja, hogy a kód hibás, akkor a kártyát vissza kell tenni a helyére és újra kell kezdenetek a kódfejtést, hátha valamit elsőre nem vettetek észre. Az is előfordulhat, hogy még nem áll elegendő információ a rendelkezésetekre a feladat megoldásához. Ilyen esetben egy másik helyen folytassátok a keresést.

➡ A kód talán helyes?

Akkor így néz ki a megoldáskártyátok:

➡ Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

Jó kérdés! Ennek a megválaszolásához meg kell néznetek a könyvben a képeket vagy a feladatkártyát. Ott minden lehetséges bezárt tárgyat láthattok. Minden bezárt tárgynak van egy szimbóluma.



A példánkban egy szarkofág áll szimbólummal. Nézzétek meg a megoldáskártyán a szarkofág melletti megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 12. megoldáskártyát.

➡ A kód tényleg helyes?

Ebben az esetben a megoldáskártya megmondja nektek azt, hogy hogyan folytassátok tovább. Egy vagy több feladatkártyát is találhattok, amiket meg kell oldanotok. Ezeket azonnal vegyétek ki a pakliból és nézzétek meg.

➡ A kód mégis hibás?

Akkor hibáztatok, és át kell gondolnotok, hogy hogyan juthattok újabb kódhoz.

Fontos:
- ➡ A megoldáskártyát elolvasás után mindig vissza kell tenni a helyére a pakliba, függetlenül attól, hogy a kód helyes-e vagy hibás.
- ➡ Minden kód megfejthető logikus gondolkodással. Az nem vezet eredményre, ha különböző kombinációkat csak úgy kipróbáltok a dekóder-tárcsán.

Segítségre van szükségetek?

Természetesen előfordulhat az, hogy nem juttok tovább egy feladat megoldásában. A játék ilyenkor segít. Minden kódhoz három segítségkártya tartozik, amiket a kártyák hátlapján álló szimbólumról könnyen beazonosíthattok.
Minden segítségkártya **„1. TIPP”** egy hasznos tanáccsal lát el és emellett megmondja nektek azt is, hogy melyik feladatkártyákra van szükségetek a feladat megoldásához.
További segítséggel és kicsit konkrétabb tanáccsal lát el a segítségkártya **„2. TIPP”**.
A segítségkártya **„Megfejtés”** megadja a feladvány megfejtését.

Fontos: Mindig a feladatkártyához, vagy a könyvhöz megadott segítségkártyát vegyétek el. Ezeken a kártyákon a dekóder-tárcsának megfelelő kódok vannak. Nem segít nektek az előrejutásban az, ha olyan segítségkártyát akartok használni, amelyikhez még nem találtatok megfelelő szimbólumú feladatkártyát.

Legyetek türelmesek! Több olyan feladványt is tartalmaz a játék, amelyek megoldásához több feladatkártyára is szükségetek lesz. Nem juttok hozzá sem azonnal, sem pedig sorban minden kártyához. Előfordul, hogy egy másik feladat megoldásával kell foglalatoskodnotok, és csak a másik feladat megoldása után juttok újabb feladatkártyához. Ha kell, kérjetek segítséget, amikor nem juttok tovább a játékban. A használt segítségkártyákat felfordítva gyűjtsétek egy lerakó-pakliba.

Amire még szükségetek lesz a játékhoz

A játékhoz szükségetek lesz még **ceruzára**, több **üres lapra** a jegyzetek készítéséhez és egy **stopperórára** (vagy időmérésre alkalmas mobiltelefonra).

Fontos: A játék részeit összehajthatjátok, kivághatjátok, írhattok rájuk... Minden megengedett, sőt van olyan dolog, ami elkerülhetetlen. A játékot csak egyszer játszhatjátok, mert egy játék után ismerni fogjátok a feladatok megoldásait. Tehát a játék részeire továbbiakban már nem lesz szükségetek. Az egyes alkatrészek kivágásához használhattok ollót, ha nem akarjátok a játék részeit tépkedni.

Mikor ér véget a játék?

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó feladványt is megoldjátok és kiszabadultok a sírkamrából. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd. A játék megkezdésekor indítsatok el egy stopperórát azért, hogy le tudjátok mérni a játékra fordított időt. A következő táblázatban láthatjátok azt, hogy mennyire voltatok sikeresek. A felhasznált segítségkártyák összeszámolásakor csak azokat a kártyákat vegyétek figyelembe, amik új információhoz juttattak titeket. Ha egy segítség-

kártyán olyan információt olvastatok, amit már amúgy is tudtatok, akkor azt a kártyát nem kell beleszámolni a felhasznált segítségkártyákba.

	0 segítségkártya	1–2 segítségkártya	3–5 segítségkártya	6–10 segítségkártya	10+ segítségkártya
< 60 perc.	10 csillag	8 csillag	7 csillag	5 csillag	4 csillag
< 75 perc.	9 csillag	7 csillag	6 csillag	4 csillag	3 csillag
< 90 perc.	8 csillag	6 csillag	5 csillag	3 csillag	2 csillag
> 90 perc.	7 csillag	5 csillag	4 csillag	2 csillag	1 csillag

Még egy utolsó jó tanács

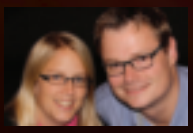
A játék folyamán használt dolgokat mindig tegyétek félre. Így könnyebben átlátjátok a dolgokat és nem használtok el időt a keresgetéssel. Csak a **termek képére lesz több feladatmegoldáshoz** is szükségetek.

A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, és igyekezzetek kijutni a sirkamrából, mielőtt késő lesz. Mostantól lapozgathatjátok a **könyvet**, és elkezdhetitek az első feladat megfejtését.
Ha valamilyen szabály nem egyértelmű, akkor lapozzátok fel a **játékszabályt** és keressétek ki a kérdésre a választ.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnikbp.hu



A tervezők:
Inka & Markus Brand gyermekeikkel Lukas és Emely, Gummersbach-ban élnek. Együtt számtalan, díjazott gyermek és családi játékot alkottak. Természetesen lelkes rajongói a rejtélyeknek és a szabadulószobáknak.

EXIT-Konzept: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illusztráció: Franz Vohwinkel
Csomagolás illusztráció: Silvia Christoph
Cím grafika: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication, München
Kiadó: Ralph Querfurth

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de
Minden jog fenntartva.
MADE IN GERMANY
Termékkód: 751493

EXIT

OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiállítva:

1	2
3	4
5	6

Ezen a napon:

Ebben a városban:

Sikeresen kijutottak a sírkamrából.

Micsoda remek teljesítmény és hatalmas szerencse, hogy nem záródtak be örökre a sírkamrába és sikeresen kiszabadultak!

Ennyi idő felhasználásával: Óra és Perc

A felhasznált segítségkártyák száma:

A megszerzett csillagok száma:

A legjobb feladvány:

A legravaszabb feladvány:

Aki a legtöbb feladványt megoldotta: