



ДИПЛОМ

Вказані нижче гравці:

Дата

Місце

успішно втекли із Зачарованого лісу.

Це легендарне досягнення варто відзначити казковим бенкетом!

Гравцям на це знадобилося

хвилин

і

секунд

Загалом гравці використали

карт підказок.

У підсумку вони отримали

зірок за проходження!

Найкрутішою була загадка

Найважчою була загадка



Зачарований ліс

Гра для 1-4 гравців віком від 10 років.

ПОЧНІТЬ ГРАТИ,
НЕ ЧИТАЮЧИ ПРАВИЛ!



ВІДЕОПРАВИЛА

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 відчули 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 вирячилися? Вовка вперше бачите? Мені потрібна ваша допомога. Я шукаю противнючу маленьку знайдибиду в червоному каптурі. Не бачили її часом?»

«Е-е-е, ні-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 падуца 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 падуцу 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 десятима 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 перейти 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 Кверфурт, Сандра Дохтерманн)
Ілюстрації: Міхаель Менцель
Ілюстрації на коробці: Мартін Гоффманн
Оформлення назви та графічний дизайн: Файн Тюнінг
Редактори: Сандра Дохтерманн, Крістіан 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», Білухівський вулканер: 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.

