



OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiállítva:

Ezen a napon: Ebben a városban:

megfejtették a Kapu a világok között titkát.

Micsoda nagyszerű teljesítmény és hatalmas öröm, hogy nem ragadtak örökre egy másik világban.

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:



Kapu a világok között

1-4 játékos részére, 12 éves kortól

FIGYELEM: Még ne nézzétek meg a játék elemeit! Még ne nyissátok ki a poszttereket és ne nézzétek meg a kártyák előoldalát. Várjatok addig, míg erre a „játék” konkrét utasítást ad. **Ovassátok el együtt, hangosan** a játékszabályt és kövessétek a megadott utasításokat!

Nézzük, miről is szól a történetünk!

Az utolsó kalandotok végén egy ősrégi térkép pottyant az öletekbe, ami valószínűleg egy titokzatos kapuhoz vezet. Együtt indultok a titokzatos kapu felkutatására, mert mindenképpen meg akarjátok fejteni a titkot, amit a kapu őriz.

A térkép egy elhagyatott kanyonba, egy jól eldugott barlang bejáratához vezet. A bejáratához vezető ösvényt annyira benőtték a különböző trópusi kúszónövények, hogy komoly erőfeszítésekbe kerül, a közelébe férkőzni. Itt biztosan nem járt vagy ezer éve egy lélek sem.

A barlang bejáratánál végre rátaláltok a kapura.

A kapu elzárja a barlang bejáratát, az anyaga valamilyen különleges fém, amelyet még sosem láttatok.

A kapu egyszerre nyugtalanít és izgalommal tölt el titeket.

Amikor hozzáértétek, megdöbbenve látjátok, hogy a fémgyűrűk félrecsúsznak...

Sikerül aktiválnotok a kaput?

Vajon hová vezet el titeket?

FONTOS! Még ne nézzétek meg a játék elemeit! Még ne nyissátok ki a poszttereket és ne nézzétek meg a kártyák előoldalát. Várjatok addig, míg erre a „játék” konkrét utasítást ad.

A doboz tartalma

61 kártya

30 megoldáskártya

30 segítségkártya

1 feladatkártya

8 poszter

10 különleges alkatrész

2 műanyag talp

1 dekódertárca



4 gumi



1 csapda



1 kulcs



3 pálca



1 tábla



dekódertárca
2 talpon áll



8 poszter

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

Előkészületek

Hajtsátok be a **dekódertárca** alját a jelölt helyen, majd állítsátok bele a talpakba. A **poszttereket és a különleges játékelemeket** tegyétek az asztal szélére. Válogassátok szét a **kártyákat** és alakítsátok ki 3 lefordított paklit:

- › Feladatkártya
- › Megoldáskártyák
- › Segítségkártyák

A kártyák elrendezése közben nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait.

Ellenőriztétek le lefordítva, hogy a megoldáskártyák a megfelelő 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.

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 **dekódertárcsa** áll a rendelkezésetekre. A játék menetének előrehaladtával folyamatosan bekerül a játékba egy **feladatkártya és a poszterek** - vagy egy, ábra vagy egy szöveg adja meg. Ezekben az esetekben elvehetitek az érintett dolgokat és megnézhetitek. A **játék különleges elemeit** csak akkor használhatjátok, amikor egyértelmű utasítást kaptok egyik/másik dolog megtalálására. Addig az asztal szélén kell maradniuk.



Példa:

Akkor, amikor egy ilyen képpel találkoztok, azonnal elvehetitek az A feladatkártyát.




A játék menete

A célotok az, hogy együtt minél előbb fényt derítsetek a világok közötti kapu titkára.


Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert minden világot valamilyen rejtélyes feladvány véd. Amikor elkezditek a játékot, megnézhetitek a dekódertárcsát. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra bukkantok, amiket három számjegyből álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani a **dekódertárcsán**. A dekódertárcsa legkülső gyűrűjén **10 különböző szimbólum van**. Minden szimbólumhoz **egyedi kód** tartozik. Nektek kell rájönnötök arra is, hogy melyik szimbólumhoz melyik kód tartozik. Mindig figyeljete a részletekre. Akkor, amikor úgy gondoljátok, hogy feltörtetek egy kódot, állítsátok be azt a megfelelő szimbólum alatt. A dekódertárcsa legbelső gyűrűjén lévő kis ablakban ekkor **megjelenik egy szám**.

Ez a szám annak a **megoldáskártyának a száma**, amit ekkor megnézhetek. 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 kódot kaptátok: **897**

Ezt beállítjátok a dekódertárcsán 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 valószínűleg helyes?**

Akkor így néz ki a megoldáskártyátok:




➔ **Hol láthatjátok a kód szimbólumát?**

Jó kérdés! Ennek a megválaszolásához meg kell néznetek a képeket a feladatkártyán vagy a poszttereken. Ott minden lehetséges bezárt dolgot láthattok.

Minden bezárt dolognak van egy szimbóluma.

A példánkban a fogaskerekes kapu áll

 szimbólummal. Nézzétek meg a megoldáskártyán a fogaskerekes kapu melletti megoldáskártya számát.



A példa szerint ki kell venni és meg kell néznie a 6-os megoldáskártyát.



Figyelem: a dolgot a szimbólummal a feladatkártyán vagy valamelyik poszteren meg kell találnotok ahhoz, hogy ki tudjátok nyitni. Nem tudtok kinyitni olyan dolgot, amit még nem találtatok meg. Éppen úgy, mint egy valóságos szabadulósobában.

➔ A kód tényleg helyes?

Ebben az esetben a megoldáskártya megmondja nektek azt, hogy hogyan folytassátok tovább. Kinyithattok egy új posztert, vagy elvehetitek valamelyik **különleges alkatrészt**. 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 dekódertárcsán.

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 milyen játékelemekre 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 poszterekhez megadott segítségkártyát vegyétek el. Ezeken a kártyákon a dekódertárcsának megfelelő szimbólumok vannak. Nem segít nektek az előrejutásban az, ha olyan segítségkártyát akartok használni, amelyikhez még nem találtatok megfelelő szimbólumú rejtvényt.

Legyetek türelmesek! Több olyan feladványt is tartalmaz a játék, amelyek megoldásához több poszterre is szükségetek lesz. **Nem juttok hozzá sem azonnal, sem pedig sorban mindenhez. Előfordul, hogy egy másik feladat megoldásával kell foglalatoskodnotok, és csak a másik feladat megoldása után juttok újabb alkatrészhez.** Ha kell, kérjeteك 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 **stopperóra** (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 megfejtitek kapu titkát. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd. A játék megkezdésekor indítatok el egy stopperórát azért, hogy le tudjátok mérni a játékra fordított időt. **A felhasznált segítségkártyák összeszámolásakor csak azokat a kártyákat vegyétek figyelembe, amik új információhoz juttattak titeket.** Ha egy segítségkártyán 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 **helyek ábrájára lesz több feladatmegoldáshoz** is szükségetek.

A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, és igyekezzetek megfejteni a kapu titkát, mielőtt késő lesz. Mostantól megnézhetitek a **dekódertárcsát**, és elkezdhetitek az első feladat megfejtését. Ha játék közben 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.

Inka és Markus Brand köszönetet mondanak a játék tesztelőinek és a szabályt átolvasóknak.



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.

Ralph Querfurth játékszerző és szerkesztő. Ő dolgozta ki Sandra Dochtermannal együtt az EXIT játékok ötletét, majd ő kérdezte meg 2015-ben Inka-t és Markus-t arról, hogy nem akarnak-e EXIT játékokat tervezni.

EXIT-Konzept: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illusztráció: Martin Hoffmann
Borító illusztráció: Martin Hoffmann
Csomagolás grafika: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication GmbH
Szerkesztés: Ralph Querfurth

© 2020 KOSMOS Verlag,
Stuttgart, Germany
www.kosmos.de
Minden jog fenntartva.
MADE IN GERMANY
Termékkód: 806995

Importálja és forgalmazza:
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122,
www.piatnik.hu
email: piatnik@piatnik.hu