



ПОЧНІТЬ ГРАТИ,
НЕ ЧИТАЮЧИ ПРАВИЛ!



ВІДЕОПРАВИЛА

Зникнення Шерлока Холмса

Гра для 1-4 гравців віком від 12 років.

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

Про що ця гра?

«Пані та панове, перепрошую, що зібрав вас у такий ранній час. Мене звати доктор Джон Ватсон, і я помічник детектива Шерлока Холмса. Ви, безсумнівно, чули про нього у зв'язку зі справою Баскервілів. Уміння містера Холмса становлять значну цінність для поліції, і саме тому я й зібрав усіх вас тут.

Детектив Холмс безслідно зник. Це сталося, коли ми розслідували викрадення людини у Швейцарії, і для мене надзвичайно важливо знайти його; Холмсові мудрість і талант до дедукції незамінні для нашої справи. Я лікар і помічник детектива... і з соромом мушу зізнатися: мені не вдалося виявити його місцезнаходження. Ось чому я звертаюся до вас, найвідоміших лондонських детективів — після містера Холмса, звісно ж. Чи буде ваша ласка допомогти мені відшукати його?

Прекрасно! Тоді рушаймо до помешкання містера Холмса для початку розслідування. У його кабінеті є адресований мені лист, який я хочу вам показати».

УВАГА! Не роздивляйтесь ігрові компоненти до початку гри!
Поки що **не** переглядайте аркуші та **не** дивіться на лицьовий бік карт.
Дочекайтеся, поки сама гра вкаже вам це зробити.

Ігрові компоненти

88 карт:

4 карти особистих повідомлень

21 карта загадок

33 карти відповідей

30 карт підказок

1 диск-декодер

19 дивних предметів

7 аркушів локацій

1 лист

1 матриця

1 мапа міста

1 малюнок парку

Мапа міста



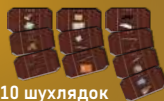
3 дерев'яні палички



2 шафи



10 шухлядок

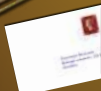


Диск-декодер



4 предмети меблювання

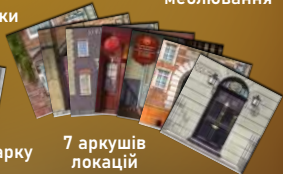
Лист



Матриця



Малюнок парку



7 аркушів локацій

Крім цього, вам знадобиться **письмове приладдя** (в ідеалі **кулькова ручка, олівець і гумка**), один чи кілька **аркушів паперу**, **ножиці**, а також **годинник** (а краще **секундомір**) для відліку часу.

Підготування до гри

Особливе підготування. Візьміть чотири жовті карти особистих повідомлень, не дивлячись на них, і перетасуйте. Після цього роздайте по одній такій карті кожному гравцю. **Не дивлячись на карту**, кожен гравець має сховати її в кишеню. Ви дізнаєтеся, коли настане час дістати цю карту та прочитати. Якщо гравців менш як четверо, покладіть зайві карти особистих повідомлень на край стола, не дивлячись на них.



Спершу покладіть **19 дивних предметів** і **11 складених аркушів** на край стола. Розподіліть **карти** на три стоси відповідно до їхніх зворотів:

- карти загадок
- карти відповідей
- карти підказок

Поки що не дивіться
на лицьовий бік
жодних карт!

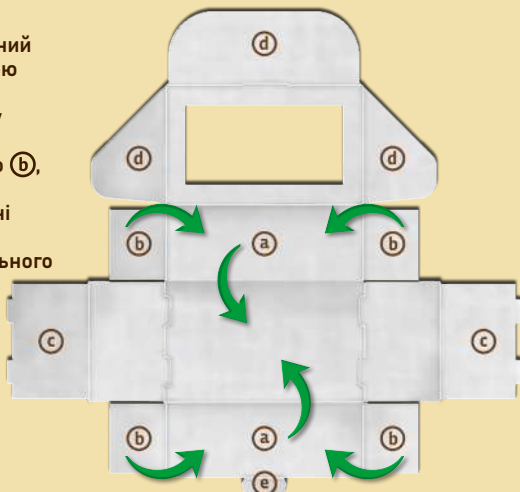
Посортуйте карти підказок відповідно до символів на них.

Покладіть карти з однаковими символами стосом: зверху має бути «1-ША ПІДКАЗКА», нижче «2-ГА ПІДКАЗКА», а внизу — «РОЗГАДКА». Після цього покладіть їх на край стола.

Складання двох шафок

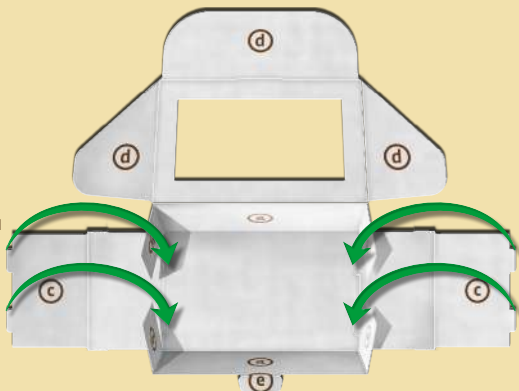
1

Покладіть картонний аркуш шафки білою стороною догори. Загніть усередину чотири клапани, позначені літерою **(b)**, а тоді загніть дві сторони, позначені літерою **(a)**, у бік великого центрального прямокутника (задньої стінки) під кутом 90 градусів.



2

Загніть клапани (c) всередину та поверх клапанів (b) так, щоб виступи на краях потрапили в прорізи задньої стінки й таким чином закріпилися.

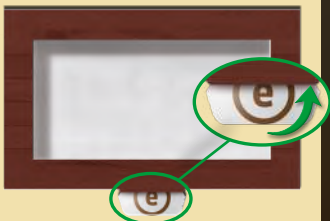


3

Загніть три сторони (d) всередину під кутом 90 градусів і вставте їх таким чином, щоб закрити шафку.

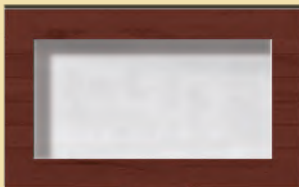


4



Засуньте клапан (e) у проріз.

5



Шафка готова!

Де ігрове поле?

У цій грі його немає! Ви маєте самотужки з'ясувати, що вам треба знайти протягом гри. На початку вам доступні лише аркуш «Бейкер-стріт, 221-Б» і диск-декодер. Упродовж гри ви знаходитимете карти загадок та інші аркуші — або на зображеннях, або за інструкцією в тексті. Щоразу, коли це трапляється, ви можете взяти відповідний компонент і роздивитися його. Так само ви не можете користуватися дивними предметами, доки не отримаєте чітку вказівку, що знайшли котрийсь. А доти вони повинні залишатися на краю стола!



Приклад.

Якщо ви бачите таке зображення, то можете негайно взяти відповідний аркуш (у цьому прикладі лист) або карту загадки й розглянути їх.



Перебіг гри

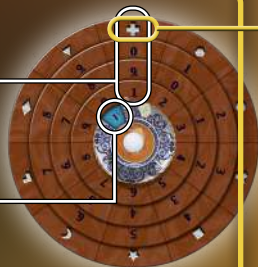
Ваша ціль — якомога швидше розгадати таємницю зникнення Шерлока Холмса.

Це, звісно ж, було б легше, якби кожному замку не відповідала загадка. Щойно гра почнеться, ви зможете розгорнути аркуш «Бейкер-стріт, 221-Б» та вивчити його. Далі впродовж гри ви знаходитимете предмети, замкнені трізначним кодом. Щоб відмикати такі замки, ви маєте розгадувати коди і вводити їх на диску-декодері. На зовнішньому краю диска зображено десять різних символів, які відповідають кодам. Проте вам доведеться самостійно з'ясувати, який символ відповідає якому коду. Радимо приділяти увагу кожній деталі. Якщо вважаєте, що розгадали код, введіть його під відповідним символом на диску. Тоді у віконці найменшого круга з'явиться число.

Це число означає **номер карти відповіді**, яку ви можете взяти й вивчити. Якщо код неправильний, продовжуйте шукати розгадку або спробуйте поки розгадати іншу загадку. Якщо код правильний, то на карті відповіді буде вказано, що робити далі.

Приклад.

Ви вважаєте, що код **0 9 1** — це розгадка загадки із символом . Введіть цю комбінацію на диску-декодері під символом . У маленькому віконці ви побачите **номер карти відповіді**, яку ви можете взяти й роздивитися.



➔ Код неправильний?

Якщо так, то на карті відповіді це буде вказано. У такому випадку поверніть карту до стосу та спробуйте поглянути на цю загадку під іншим кутом. Можливо, ви щось пропустили. Але може бути й так, що ви ще не маєте всієї потрібної для розв'язку інформації. Тож доведеться продовжити пошук деінде.



➔ Код, імовірно, правильний?

Якщо так, то карта відповіді матиме такий вигляд:

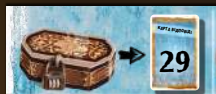


➔ Де ви бачите символ коду?

Гарне питання! Щоб відповісти на нього, уважно роздивіться зображення на картах загадок чи аркушах. На них ви знайдете різноманітні **замкнені предмети**. Кожен із них **позначений певним символом**. У цьому прикладі це скринька із **символом** .



Отже, подивіться на карту відповіді: поряд зі скринькою зображено карту відповіді 29, і тепер ви можете взяти її зі стосу.



Примітка: щоб відкрити **предмет із символом**, ви маєте побачити його на **карті загадки** або **аркуші**. Ви **не можете** отримати доступ до чогось, що ви ще не знайшли — точно як у справжній квест-кімнаті.

➔ Код **дійсно** правильний?

Якщо так, то з карти відповіді ви дізнаєтеся, що робити далі. Наприклад, отримаєте дозвіл розгорнути аркуш, у середині якого знайдете нові карти загадок, які **негайно** зможете взяти зі стосу й переглянути.

➔ Код **насправді** неправильний?

Що ж, у такому випадку ви, мабуть, помилилися. Вам доведеться обдумати загадку ще раз і спробувати інший код.

УВАГА!

- ➔ Незалежно від того, правильний код чи ні, повертайте всі карти відповідей у їхній стос.
- ➔ Усі коди можна розгадати, керуючись логікою. Не варто просто перебирати всі можливі комбінації на диску.

Потрібна допомога?

Гра може допомогти вам, якщо ви десь застрягнете. Для кожного коду є три карти підказок, позначені відповідним символом на звороті.

Кожна карта «**1-ША ПІДКАЗКА**» крім самої підказки містить інформацію про те, які ігрові компоненти ви маєте знайти, щоб розгадати цю загадку.

Кarti «**2-ГА ПІДКАЗКА**» містять більш конкретну вказівку щодо пошуку відповідної розгадки.

А на картах «**РОЗГАДКА**» наводиться повний розв'язок загадки.

УВАГА! Завжди беріть карти підказок для конкретної карти чи загадки з аркуша. Зазвичай вони позначені символом (як на диску-декодері). карти підказок не допоможуть вам, якщо ви не знайшли загадку з відповідним символом.

Тож майте трохи терпіння: деякі загадки можна розгадати, лише отримавши доступ до кількох карт загадок. Ви не завжди матимете їх одночасно. Іноді вам спершу доведеться розгадати інші загадки, щоб отримати доступ до нових ігрових компонентів. Але якщо ви застрягнете, то не соромтеся користуватися картами підказок. Опісля складайте їх горілиць в окремий стос.

Додаткові компоненти

Крім ігрових компонентів, наявних у коробці, вам також знадобляться аркуш паперу та ручка для ведення нотаток і ножиці, а також годинник або секундомір.

УВАГА! Ви можете згинати чи різати ігрові компоненти та писати на них. Це дозволено, а іноді навіть необхідно. Ви можете зіграти в цю гру лише один раз. Після цього ви знатимете всі розгадки, тож ігрові компоненти вам більше не знадобляться. Такий підхід дає змогу використати в грі найцікавіші види загадок.

Коли кінець гри?

Гра завершиться тоді, коли ви розгадаєте останню загадку й розкриєте таємницю зникнення Шерлока Холмса. Ви дізнаєтеся про це з тексту карти.

На початку гри запустіть секундомір, щоб засікти час проходження. За таблицею на наступній сторінці ви зможете визначити, наскільки добре впоралися.

Під час підрахунку використаних карт підказок враховуйте лише ті, з яких ви отримали нові підказки або розгадки. Якщо карта містила лише відому вам інформацію, не рахуйте її.



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

Остання порада

Відкладайте вбік усі ігрові компоненти, за допомогою яких ви успішно розгадали загадку. Так вам буде легше оперувати ними. Єдине, що вам знадобиться для більш як одної загадки — це зображення локацій.

Гра починається!

Чого ви чекаєте? **Запускайте секундомір** і допоможіть доктору Ватсону розкрити таємницю зникнення Шерлока Холмса! **Тепер** ви можете розгорнути аркуш «Бейкер-стріт, 221-Б» та почати розгадувати загадки. Якщо вам щось буде незрозуміло, не соромтеся **зазирати в правила** під час гри.

Ілюстрація на коробці: Мартін Гоффманн
Ілюстрації: Клаус Штефан
Дизайн написів: Мікаела Кінле
Графічний дизайн: Sensit Communication GmbH
Технічна розробка продукту: Моніка Шалль
Редактори: Ральф Кверфюрт і Александра Кунц

© 2022 KOSMOS Verlag,
Пфайзерштрассе, 5-7, Штутгарт, Німеччина.
Усі права застережено.
Надруковано в Німеччині

Локалізація українською мовою:
Випусковий редактор: Тамара Гринчик
Перекладач: Володимир Хільченко
Редактори: Тамара Гринчик,
Володимир Вахрушкін
Коректор: Ірина Гнатюк
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Видавничі процеси: Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін
Видавництво «ROZUM» — настільні ігри
та товари для розвитку
Постачальник: ПП «Фактор-Експрес»,
Україна, м. Харків, вул. М. Гомоненка, 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



Творці гри:

Інка та Маркус Бранди



Ідея серії ігор «EXIT»:

видавництво «KOSMOS» (Ральф Кверфюрт, Сандра Дохтерманн)

Видавництво «KOSMOS» хоче подякувати всім, хто брав участь у розробці, оздобленні та виробництві різних видань серії «EXIT» (ігри, ігри+пазли, календарі, книжки, застосунок). Наводимо їхні прізвища в алфавітному порядку: Біргітта Барлет, Енс Баумайстер, Флоріан Біге, Інка та Маркус Бранди, Гельмут Бюргер, Фелікс Вальбаум, Крістіан Веллеке, Ганна Венцель, Гайко Віндфельдер, Франц Вовінкель, Джуліана Вурганг, Астрід Генн, Аня Герре, Міхаель Гефельманн, Мартін Гоффманн, Крістін Ганасінські, Свен Годенрат, Сандра Дохтерманн, Маріон Енгельке, Катя Ерміч, Ян Злотош, Андреа Катніг, Алісія Кауфманн, Ральф Кверфюрт, Стефані Керн, Йоран Кесслер, Ґіорґос Кіафас, Мікаела Кінле, Ліллі Кіршманн, Комікон, Сільвія Кріштоф, Александра Кунц, Вольфганг Людтке, Іна Люттербюзе, Анна та Мо Майбахи, Міхаель Менцель, Клаудіа Мюллер, Патрік Мюллер, Рені Нюрнбергер, Ліна Оллефс, Ральф Паоке, Андреас Реш, Нікколо Рідель, Торстен Саков, Крістіан Саксенедер, Аліна Сарцевич, Армін Сіннвелл, Деріл Тяхья, Арнд Фішер, Дімітріс Чассапакіс, Моніка Шалль, Даніела Шеннвелл, Максміліан Шиллер, Вольфганг Шмідтс, Верена Шминець, Клаус Штефан, Софія Штробль, Буркгард Шульц, Сінді Ягер

Ми також хотіли б подякувати всім колегам із відділів маркетингу, продажів, преси та інших:

Маріелла Бехерер, Ліна Веґенер, Марі Квоттлендер, Ізабелль Кемпбелл, Ельке Кенцле, Маттіас Кенцле, Джулія Кормонт, Саскія Крамм, Крістін Креппель, Фрея Луфт, Ванесса Людвіг, Сільке Руофф, Анна Сатрапа, Ґабрієла Серано Беаль, Марія Фернанда Феррейро, Шанель Хенкель, Роланд Шмідт

Дякуємо також усім тестувальникам гри.

І останнє, але не менш важливе: велике спасибі вам, любі гравці!

Дякуємо за вашу підтримку та ентузіазм! Бо що б то були за головоломки, якби їх ніхто не розгадував? :-D

Огляд ігор серії «EXIT»



РІВЕНЬ Новачок

Звичайна прогулянка в лісі обернулася чимось дійсно неочікуваним. Варто було вам перейти місточок, як він тут же зник і вам почали траплятися дивовижні казкові створіння та навіть ще дивовижніші головоломки. Що тут діється, і як вам тепер знайти вихід?



РІВЕНЬ Експерт

Одне вбивство, вісім підозрюваних. На щастя, всесвітньо відомий приватний детектив Ахіллес Пуссо також у цьому поїзді — але він пропав. Чи зможете ви розкрити цю справу, використовуючи його матеріали, до того, як «Східний експрес» прибуде до Константинополя?



ДИПЛОМ

Гравці

дата

місце

розкрили справу про зникнення Шерлока Холмса.

Яке видатне досягнення і як добре, що правда вийшла назовні.

Для цього їм знадобилося

хвилин

і

секунд

Загалом гравці використали

карт підказок.

У підсумку вони отримали

зірок за проходження.

Найкрутішою була загадка

Найкращою миттю у грі була