



## ДИПЛОМ

Вказані нижче гравці:

Дата

Місце

успішно втекли із Зачарованого лісу.

Це легендарне досягнення варто відзначити казковим бенкетом!

Гравцям на це знадобилося

і

хвилини

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 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. «Подійкують, 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 стопи 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 «Р0ЗГ4ДК4», посередині — «2-Г4 ПІДК4ЗК4», і зверху — «1-Ш4 ПІДК4ЗК4». Потім відкладіть стопи 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 Доктерманн)  
Ілюстрації: Міхаель Менцель  
Ілюстрації на коробці: Мартін Гоффманн  
Оформлення назви та графічний дизайн: Файн Тюнінг  
Редактори: Сандра Доктерманн, Крістін Ганасінські  
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