



Похищение на Диком Западе



ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

Внимание! Пока **НЕ СМОТРИТЕ** на игровые компоненты (карточки, предметы и т. д.). Сначала **прочитайте правила игры** и убедитесь, что **все** игроки готовы **вместе** следовать дальнейшим указаниям.

О чем эта игра?

Письмо вашего друга – шерифа Гримса заставило вас взять билет на поезд и отправиться на берега реки Колорадо, в неприметное поселение с гордым названием «город Фортуна». Шериф писал, что напал на след грабителей золотодобытчиков, столкнулся с непредвиденными трудностями и, не вдаваясь в подробности, пригласил вас в гости, на празднование поимки преступников.

Вы немедленно двинулись в путь, однако, прибыв в город, узнали, что шериф Гримс выехал на розыск и с тех пор его никто не видел. Вы находите записную книжку Гримса и странный диск.

Время уходит. Паровоз, доставивший вас в город, нуждается в мелком ремонте, но вскоре его загрузят углем, разведут пары и он двинется в обратный путь, увозя среди пассажиров неопознанных преступников, которые растворятся среди бескрайнего пограничья.

Успеете ли вы вместе найти пропавшего друга и разоблачить коварных похитителей золота и людей?

Важно: Вы можете сгибать, резать и рисовать на игровых компонентах. Беречь их не имеет смысла – ведь, решив загадку, вы запомните ответ и способ решения. Больше они вам не пригодятся, но принесут удовольствие в процессе поиска решений.

Состав игры

85 карточек:

- 23 карточки загадок
- 30 карточек ответов
- 32 карточки помощи
- 1 записная книжка
- 9 странных предметов
- 6 локаций
- 1 карта города
- 1 диск Декодер



Дополнительные компоненты

Еще вам потребуется что-нибудь, **чем можно писать** (лучше всего **карандаш** и **ластик**), **ножницы**, **линейка**, пара **листов бумаги** и **часы** (лучше **секундомер**), чтобы следить за временем. Зубочистка очень поможет, но можно обойтись и без нее.

Подготовка к игре

Положите карту города, сложенные листы и странные предметы на краю стола.

Разложите карточки на три стопки, в зависимости от того, что изображено на оборотах этих карточек:

- > карточки загадок (красные)
- > карточки ответов (голубые)
- > карточки помощи (зеленые)

*Не подсматривайте
в лицевую часть карточек.*

Убедитесь, что карточки **загадок** и **ответов** лежат по порядку их цифр и букв. Разложите карточки **помощи** согласно изображенным на них символам. Карточки помощи с одинаковыми символами должны лежать по порядку (лицом вниз) таким образом: нижней положите карточку **«Решение»**, на нее карточку **«Подсказка 2»**, а верхней – **«Подсказка 1»**.

Каждый экземпляр игры тщательно упаковывается вручную. Но изредка ошибки возможны. На этапе подготовки к игре убедитесь, что все компоненты находятся на своих местах и, если вы чего-то не обнаружили – свяжитесь с нами, не начиная игру.
(office@zvezda.org.ru)

Где игровое поле?

В этой игре нет игрового поля. Вообразите сами, что вы видите в игре, и где что находится. В начале игры вам доступны только **записная книжка** и **диск Декодер**.

В дальнейшем вы будете получать **карточки загадок**, странные предметы и сложенные листы – которые встретятся на иллюстрациях или в тексте. Как только это произойдет, вы возьмете соответствующий компонент и **изучите его**. **Странные предметы** можно использовать только тогда, когда вы найдете их. Пока вы их не нашли, пускай спокойно лежат на столе.

Пример:

Если вы увидите подобную иллюстрацию, вы можете **сразу же** взять соответствующий компонент (в нашем случае это карточки **П** и **Р**) и изучить его.





Ход игры

Ваша цель – помочь вашему другу – шерифу Гримсу и найти его похитителей. Конечно, было бы куда проще, если бы все локации были открыты сразу, но в настоящих детективах так не бывает. Вам придется сопоставить множество деталей, чтобы разгадать каждую загадку, прежде чем вы добьетесь успеха. В начале игры вам доступна только **закрытая** записная книжка шерифа и диск Декодер. В процессе игры вы будете сталкиваться с предметами, запертыми **трехзначным кодом**. Чтобы продвинуться дальше, надо ввести полученный после решения загадки трехзначный код на **диске Декодере** – под соответствующим символом.

На краю диска есть **10 разных символов**. Каждый символ соответствует коду, который вы должны разгадать. Найти соответствие символа и кода вам предстоит самостоятельно. Старайтесь не упустить ничего, обращайте внимание на малейшие детали! Введите полученный трехзначный код под соответствующим символом – **сверху вниз**. Затем посмотрите на номер, который покажется в **окошке** на самом маленьком диске. Этот номер укажет, какую **карточку ответа** вы можете посмотреть. Если ответ неправильный, вам стоит поискать другой ответ или


попробовать решить другую загадку. Если решение верное – карточка подскажет вам, что делать дальше.

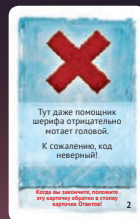
Пример:

Вы считаете, что код **691** является решением загадки . Введите эту комбинацию под значком  на диске Декодере. В маленьком окошке вы увидели **номер карточки ответа**, которую вы можете достать из стопки и посмотреть; в данном случае это **2**.



→ Если код неправильный?

Если это так, карточка ответа скажет вам об этом при помощи **знака** . Верните карточку в стопку ответов и попробуйте взглянуть на загадку по-другому. Может быть какая-то мелочь ускользнула от вашего внимания. Может быть вы получили не всю нужную информацию. Еще раз проверьте, правильно ли вы ввели код и под нужным ли символом. Попробуйте решить другую доступную загадку или найти новый способ решения этой.



→ Код **возможно** правильный?

Если решение возможно верное, на **карточке ответа** будут изображения объектов, на которых вы могли видеть символ загадки.





→ Где вы видите символ кода?

Хороший вопрос! Скорее осмотрите уже доступные вам компоненты. Там вы заметите, что **некоторые** объекты **помечены символами**. В нашем примере коробочка помечена символом

На карточке ответа найдите такую же записную книжку и увидите, какую теперь надо взять карточку ответа (в нашем случае это карточка 28).



Внимание! Вы должны найти предмет, отмеченный символом на карточке загадки, в локации или на странных предметах, **уже доступных** вам в игре. Нельзя открывать то, чего вы еще не нашли – как в настоящем квесте!

→ Код действительно правильный?

Если это так, **вторая карточка ответа** покажет, что вам делать дальше. Вы найдете одну или несколько новых карточек загадок, локаций или странных предметов, которые вы должны **достать и тут же открыть**.

→ Код оказался *все-таки* неправильным?

Видимо, где-то допущена ошибка. Подумайте еще над этой загадкой и получите другой ответ.

Важно:

- При любом, правильном или неправильном ответе – непременно возвращайте все карточки ответов обратно в стопку.
- Все коды могут быть получены логическим путем. Не перебирайте наугад все возможные варианты на диске.

Нужна помощь?

Если вы застряли и не знаете, как продвинуться дальше, игра может помочь вам. Для каждого кода существуют 3 карточки помощи, отмеченные символом данной загадки.

Карточка помощи **«Подсказка 1»** содержит минимальную полезную информацию и перечисляет карточки загадок, которые надо найти, чтобы попытаться узнать правильный код для соответствующего символа.

Карточка помощи **«Подсказка 2»** содержит более конкретную информацию для поиска правильного кода для соответствующего символа.

Карточка помощи **«Решение»** содержит полное решение и правильный ответ для соответствующего символа.

Важно! Карточки помощи предназначены для определенной загадки и помечены соответствующим символом (так же, как и на диске Декодере). Для других загадок они бесполезны.

Наберитесь терпения – некоторые загадки можно раскрыть, только найдя ответы на несколько предыдущих загадок. Не все компоненты будут доступны сразу и будут доставаться вам постепенно в процессе игры. Не стесняйтесь брать карточки помощи, если чувствуете, что застряли. Использованную карточку помощи положите в сброс лицом вверх.

Дополнительные игровые материалы

В дополнение к находящимся в коробке компонентам вам будут полезны ножницы, ручка или карандаш и бумага. Также потребуются часы или секундомер.

Важно: Вы можете сгибать, резать и рисовать на игровых компонентах. Беречь их не имеет смысла – ведь, решив загадку, вы запомните ответ и способ решения. Больше они вам не пригодятся, но принесут удовольствие в процессе поиска решений.

Когда игра заканчивается?

Игра закончится тогда, когда вы разгадаете последнюю загадку и найдете похищенного шерифа. Карточка ответа скажет вам об этом. Не забудьте запустить часы или секундомер в начале игры, чтобы знать, сколько времени вам потребовалось на прохождение. Ниже вы найдете таблицу успехов. Учитывайте **только те карточки помощи, которые дали вам подсказку или решение загадки**. Если на карточке была информация, которую вы и так знали, – не учитывайте эту карточку.



	Без карточек помощи	1-2 карточки помощи	3-5 карточек помощи	6-10 карточек помощи	> 10 карточек помощи
≤ 60 мин.	10 Звезд	8 Звезд	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды
≤ 90 мин.	9 Звезд	7 Звезд	6 Звезд	4 Звезды	3 Звезды
≤ 120 мин.	8 Звезд	6 Звезд	5 Звезд	3 Звезды	2 Звезды
> 120 мин.	7 Звезд	5 Звезд	4 Звезды	2 Звезды	1 Звезда

Совет: откладывайте в сторону материалы, которые вы применили в решении загадок. Иллюстрации локаций и некоторые предметы могут пригодиться несколько раз.

Игра начинается

Чего застыли? Запускайте часы и вперед – похитители коварны и непредсказуемы! Вы можете осмотреть диск Декодер, закрытую записную книжку и начать поиск доступных загадок! Пока книжку нельзя открывать! Если остались вопросы – просмотрите правила повторно.

Инка и Маркус Бранд и Kosmos благодарят всех тестировавших эту игру и вычитывавших правила.



Авторы:

Инка и Маркус Бранд живут вместе со своими детьми Лукасом и Эмилем в городе Гуммерсбах в Германии. Они вместе разработали много детских и семейных игр и выиграли множество наград.

Концепция игры: Kosmos, Ральф Кверфурт, Сандра Дохтерман

Иллюстрации обложки: Сильвия Кристоф

Иллюстрации: Клаус Стефан, Мартин Хоффманн, Антье Стефан

Иллюстрация названия: Михаэла Кинли

Графический дизайн: Сенсит комуникейшн

Техническая разработка: Моника Шалл

Редактор: Ральф Кверфурт

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7 70184 Stuttgart, Germany
www.kosmos.de

