

КВЕСТ КОЛЛЕКЦИЯ

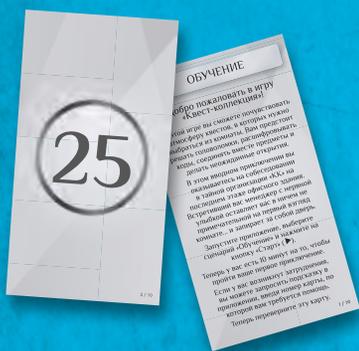
- ▶ От 10 лет и старше
- ▶ 60 минут
- ▶ От 2 до 6 игроков (во все приключения, кроме «Острова доктора Гурса», можно также играть одному)



КОМПОНЕНТЫ

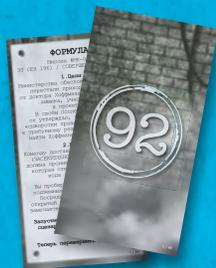
ВАЖНО: НЕ ПРОСМАТРИВАЙТЕ КАРТЫ ДО НАЧАЛА ИГРЫ.

Колода «Обучение» (10 карт)



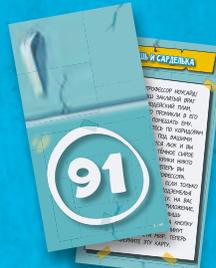
3 колоды по 60 карт (каждая представляет собой одно приключение)

ФОРМУЛА



Сможете найти формулу и выбраться из лаборатории?

МЫШЬ И САРДЕЛЬКА



Погружение в мультяшную видеоигру

Остров доктора Гурса



Невероятное приключение для опытных игроков!

ОБ ИГРЕ

Каждая колода — это завершённый независимый сценарий. Окунитесь в увлекательное приключение и попробуйте совместными усилиями выполнить свою миссию. У вас есть один час реального времени, чтобы преодолеть все подстерегающие вас препятствия и разгадать все загадки.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Чтобы научиться играть в эту игру, мы рекомендуем вам начать с колоды «Обучение», в которой вам будут объяснены все правила. Вы можете пройти обучающий сценарий, даже **не** читая этих правил. Всё что вам нужно — это выполнить указанные ниже инструкции по подготовке к игре.

- ▶ Положите стартовую карту (с названием приключения) в центр стола стороной с текстом вверх.
- ▶ Остальные карты положите рядом в виде колоды рубашкой вверх.
- ▶ Запустите приложение (см. раздел «**Приложение**» на стр. 7), выберите название приключения «**Обучение**» и положите ваше мобильное устройство так, чтобы им могли пользоваться все игроки.
- ▶ Один из игроков вслух зачитывает текст на стартовой карте, затем запускает таймер в приложении и переворачивает эту карту. Игра начинается!

Примечание: вы можете делать заметки по ходу игры — для этого вам понадобится бумага и карандаш.

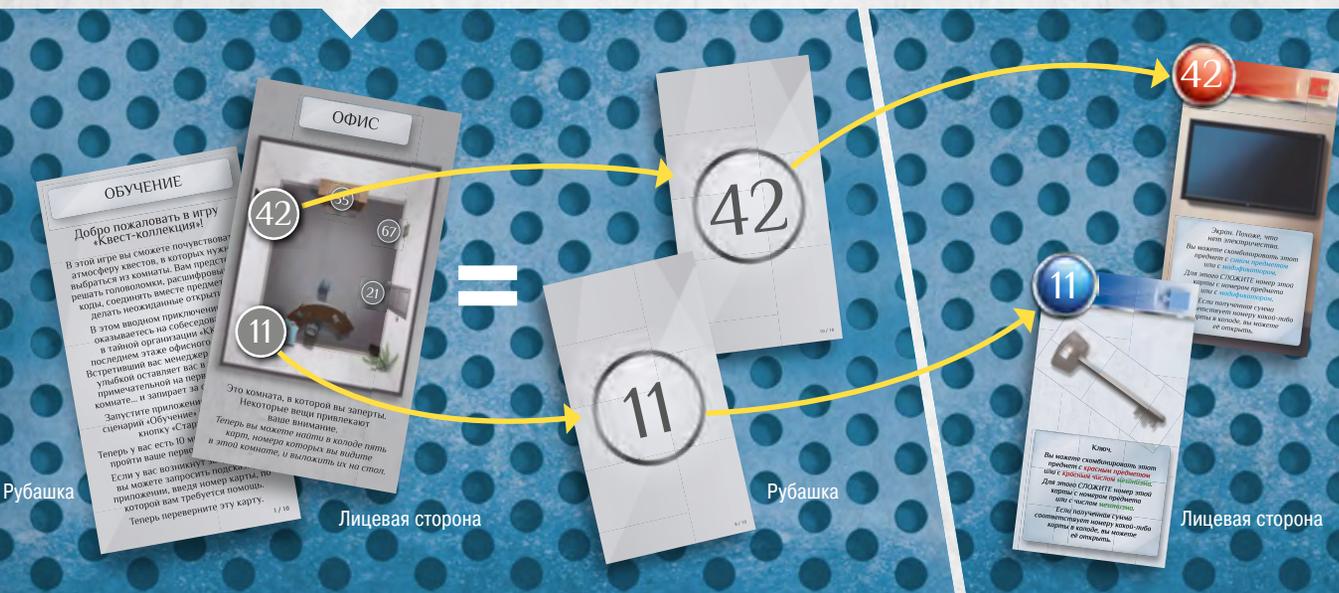


ПРАВИЛА ИГРЫ



На обратной стороне стартовой карты изображена ваша первая комната в игре. В этой комнате вы найдёте числа и буквы, указывающие на определённые карты в колоде (соответствующие числа и буквы изображены на рубашках этих карт).

Каждый раз, когда на какой-либо карте вы видите число или букву, вы можете найти соответствующую карту в колоде и, перевернув её лицевой стороной вверх, выложить на стол. Открытые карты располагайте на столе таким образом, чтобы их могли видеть все игроки.



Игра проходит в реальном времени. Чтобы успешно завершить приключение, игроки должны работать как одна команда.

У каждого из игроков должна быть возможность в любой момент взять колоду карт. Вы можете назначить одного

из игроков ответственным за поиск нужной карты в колоде и выкладывание её на стол; вы также можете поделить эту обязанность между несколькими игроками.

Запрещено раскладывать на столе ещё не открытые карты колоды.



ВЫ МОЖЕТЕ ВСТРЕТИТЬ НЕСКОЛЬКО ТИПОВ КАРТ.

ПРЕДМЕТЫ (КАРТЫ С КРАСНОЙ ИЛИ СИНЕЙ ПОЛОСОЙ НАВЕРХУ)

Предметы могут иногда взаимодействовать с другими предметами (см. раздел «Комбинирование предметов» на стр. 4).



Предмет 35 – это комод.

Предмет 11 – это ключ.

МЕХАНИЗМЫ (КАРТЫ С ЗЕЛЁНОЙ ПОЛОСОЙ НАВЕРХУ)

С механизмами нужно проводить различные операции.

Чёрные числа, изображённые на этих картах, никогда не указывают на другие карты, поэтому не ищите их в колоде (см. раздел «Механизмы» на стр. 5).

В механизме 67 – 6 контактов, обозначенных чёрными числами (эти числа не указывают ни на одну из карт в колоде).



КОДЫ (КАРТЫ С ЖЁЛТОЙ ПОЛОСОЙ НАВЕРХУ)

Встретив такую карту, вам нужно будет ввести комбинацию в приложение, чтобы продолжить ваше приключение (см. раздел «Коды» на стр. 6).



На карте 21 изображена закрытая дверь с цифровым кодом. Введя правильный код, вы откроете эту дверь.

ДРУГИЕ КАРТЫ (С СЕРОЙ ПОЛОСОЙ НАВЕРХУ)

Среди таких карт могут быть:

- ▶ Карты **места**, на которых изображена комната с находящимися в ней предметами.
- ▶ Карты с результатом **взаимодействия с предметом**.
- ▶ Карты штрафов, которым подвергаются игроки, совершив ошибку.
- ▶ Карты модификаторов (см. раздел «Модификаторы» на стр. 5).

Карта слева – комната.
Карта посередине – результат взаимодействия с предметом.
Карта справа – штраф.



КОМБИНИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ



Иногда у вас будет возможность комбинировать предметы (например, ключ и дверь). Для этого нужно сложить их номера (числа, указанные в красном или в синем кружке) и найти в колоде карту с номером, соответствующим полученному значению. Комбинировать можно только предметы, обозначенные числами.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: карты с красным номером можно комбинировать только с картами с синим номером. НИКАКАЯ другая комбинация невозможна (синий + синий, красный + красный, синий + серый и т. д.)

Вы решили вставить ключ (11) в комод (35). Вы ищете в колоде карту с номером 46 (11+35). И находите её! Вы открываете комод и узнаёте, что внутри.



= 46



СБРАСЫВАНИЕ КАРТ



На полосе в верхней части некоторых карт вы можете обнаружить перечёркнутые числа и буквы. Это означает, что карты, обозначенные одним из указанных чисел или букв, следует немедленно убрать в сброс, поскольку они больше не будут использоваться в игре.

После того, как вы открыли комод (46), вы должны убрать в сброс карту ключа (11) и карту комода (35).



ШТРАФЫ



Некоторые действия в игре приводят к тому, что вы теряете время. Если вы откроете из колоды карту штрафа (шляпа), вы должны выполнить все указанные на ней инструкции (вы потеряете некоторое количество времени, обычно несколько минут). Затем эта карта всегда отправляется в сброс.



МОДИФИКАТОРЫ



На некоторых картах вы можете встретить модификаторы. Это синие числа со знаком «+» перед ними, изображённые внутри синих символов кусочка пазла. Эти числа **никогда не указывают** на какие-либо карты. Их нужно складывать с красными числами (см. **золотое правило**).

Вы восстановили электричество (карта 25) и получили модификатор (+6), который вы можете прибавить к одному из красных номеров вместо того, чтобы использовать номер самой карты (25).



МЕХАНИЗМЫ



Прежде, чем вы сможете использовать механизм (карту с зелёной полосой наверху), вы должны понять, как он работает, получив соответствующие инструкции на определённой стадии приключения. На таких картах есть несколько чёрных чисел со знаком «+» перед ними. Эти числа **никогда не указывают** на карты в колоде и могут складываться только друг с другом. Сумма нужных чисел даст вам одно **единственное красное число**, которое вы затем сможете прибавить к одному из синих чисел (см. **золотое правило**).

В ходе игры вы узнали, как использовать механизм (67): нужно соединить контакты +3 and +6. В результате вы получили красное число (=9). Помимо этого, для механизма требуется провод (16); поэтому вы решаете сложить номер карты провода (16) и найденную ранее сумму двух контактов (=9). Теперь вы можете взять карту (25) (16+9).

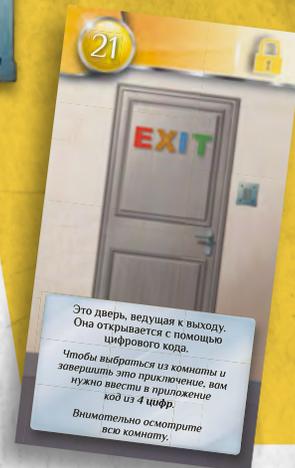


КОДЫ



Иногда в процессе игры вы будете сталкиваться с кодами (карты с жёлтой полосой наверху) – замками с кодовой комбинацией, дверьми с цифровым кодовым замком и т. д. Чтобы их открыть, вам нужно найти правильный код. Этот код нужно ввести в приложение (см. раздел «**Приложение**» на стр. 7) и получить подтверждение (вводить номер самой карты не нужно).

Коды всегда состоят из 4 цифр. Если введённый вами код правильный, приложение укажет вам, что нужно сделать для продолжения. Если код окажется неверным, вы потеряете некоторое количество времени (несколько минут).



СПРЯТАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ



Иногда вам нужно пристальнее вглядываться в карты, поскольку на них можно обнаружить спрятанные числа или буквы. Эти числа и буквы соответствуют картам, которые вам нужно взять из колоды.

Примечание: если вы не знаете, что делать дальше, вы можете нажать в приложении кнопку «Спрятанный предмет», чтобы получить подсказку о ближайшем спрятанном предмете.

Видите спрятанное число на карте 46? Загляните **внутрь** комода.



ПОДСКАЗКИ



27

Во время игры вы можете запрашивать подсказки. Нажмите в приложении кнопку «Подсказка» и введите **номер одной из открытых карт**, по которой вам требуется помощь.

В
123

Чтобы получить подсказку по карте, обозначенной буквой, введите **число, указанное под этой буквой**.

КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается, как только вы пройдёте приключение до конца и остановите таймер. После этого вы можете узнать количество набранных вами очков и оценку вашего прохождения приключения (от 0 до 5 звёзд).

Игра **НЕ** заканчивается, когда таймер доходит до 00:00. Вы всё ещё можете завершить ваше приключение. Но помните, что это отрицательно скажется на вашем итоговом результате.

Приложение UNLOCK! можно бесплатно скачать в App Store и Google Play. С его помощью вы можете следить за своим временем, получать штрафы, вводить коды и пользоваться подсказками. **ЭТО ПРИЛОЖЕНИЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДЛЯ ИГРЫ** (после скачивания подключение к Интернету больше не потребуется). В начале игры вам нужно выбрать язык. После этого перед вами откроется экран, где вы сможете выбрать приключение.



ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- А** Приключение: пролистывая пальцем изображения на экране, вы можете выбирать разные приключения, входящие в комплект игры. Напоминание: если вы играете в первый раз, мы рекомендуем вам начать с приключения «Обучение».
- Б** Нажмите кнопку «Играть», чтобы перейти к игре.

ЭКРАН ИГРЫ

- А** Оставшееся время: если таймер достигает 00:00, вы всё ещё можете завершить приключение.
- Б** Старт/Пауза: эта кнопка начинает, останавливает и возобновляет игру. При этом появляется контекстная справка.
- В** Подсказка: вы можете запросить подсказку, введя номер карты, по которой вам требуется помощь.
- Г** Штраф: если вы откроете карту штрафа, то на ней может быть указано, что вы должны нажать эту кнопку. После этого вы потеряете некоторое количество времени (несколько минут).
- Д** Код: для карт кодов (с жёлтой полосой наверху) требуется кодовая комбинация, которую вы можете ввести, нажав эту кнопку.
- Е** История подсказок: позволяет вам заново посмотреть ранее полученные подсказки и спрятанные предметы.
- Ж** Звук: включает и выключает фоновую музыку.
- З** Спрятанный предмет: вы можете узнать местонахождение спрятанного предмета, если ваше приключение не продвигается вперёд.



ПОДСКАЗКИ/КОДЫ



Если вы нажмёте на кнопку «Подсказка» или «Код», перед вами появится цифровая клавиатура, с помощью которой вы сможете ввести код или номер комнаты для подсказки.

- А** Цифровая клавиатура: используйте её, чтобы ввести код или номер. Кнопка «С» удаляет все введённые цифры.
- Б** Подтверждение: нажатием кнопки «ОК» вы подтверждаете введённый вами код или номер, после чего вы получите соответствующее сообщение.
- В** Закрыть: вы можете закрыть цифровую клавиатуру, ничего не вводя.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Когда вы завершите приключение, вы автоматически перейдёте к этому экрану. В некоторых случаях вы получите сообщение с информацией о том, чем закончилось приключение, или с указанием взять последнюю карту.

- А** Результаты игры: эти данные подводят итоги вашего приключения. В первой строке указано итоговое время прохождения и количество запрошенных подсказок. Во второй строке указано время, потерянное из-за штрафов (в скобках указано количество штрафов). В третьей строке указано время, потерянное из-за неправильно введённых кодов (в скобках указано количество неверных кодов).
- Б** Оценка прохождения: количество полученных звёзд (от 0 до 5) зависит от ваших успехов в прохождении приключения. Эта оценка основана на том, сколько вам понадобилось времени на прохождение и сколько подсказок вы запросили.



ПАМЯТКА

ТИПЫ КАРТ

Предмет (дверь, ключ...)



Сложите

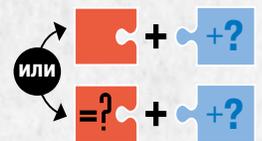


Модификатор

▶ 1 СИНЕЕ ЧИСЛО
(отличное от номера самой карты)

Сложите

или

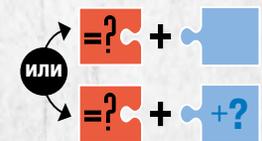


Механизм

▶ Необходимо понять, как он работает, чтобы получить 1 КРАСНОЕ ЧИСЛО

Затем сложите

или



Код (разные виды замков)

▶ Всегда состоит из 4 цифр

▶ Нужно ввести в приложение

Серые карты

▶ Другие виды карт (комнаты, взаимодействия, штрафы)

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: МОЖНО СКЛАДЫВАТЬ ТОЛЬКО КРАСНОЕ ЧИСЛО С СИНИМ ЧИСЛОМ. ОСТАЛЬНЫЕ КОМБИНАЦИИ НЕВОЗМОЖНЫ.

СОВЕТЫ

Будьте организованными:

- ▶ дайте колоду одному из игроков или разделите её между несколькими игроками;
- ▶ внимательно читайте текст на картах и делитесь мнениями друг с другом;
- ▶ убирайте карты в сброс, когда получаете соответствующее указание (и проверяйте, не допустили ли вы ошибку: в сбросе должны находиться только те карты, номера которых вы встречали зачёркнутыми).

Всё ещё не знаете, как двигаться дальше?

- Иногда, чтобы продвинуться в приключении, необходимо составить комбинацию из карт, найти код или понять, как работает механизм. В случае затруднения:
- ▶ если карта кажется вам слишком сложной, попросите подсказку, указав номер карты (хотя это и отрицательно скажется на итоговой оценке вашего прохождения);
 - ▶ возможно, вы пропустили какой-нибудь спрятанный предмет. Нажмите кнопку «Спрятанный предмет» в приложении.

АВТОРЫ / ИЛЛЮСТРАТОРЫ

ФОРМУЛА

Сценарий: Сирил Дёмэг
Иллюстрации: Пьер Сантамария
www.behance.net/pierresantamaria

МЫШЬ И САРДЕЛЬКА

Сценарий: Элис Кэрролл
Иллюстрации: Legruth
www.mgueritte.co

Остров доктора Зурса

Сценарий: Тома Коэ
Иллюстрации: Флориан де Жезенкур
www.degesart.com

Перевод: Александр Кожевников



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLid.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Издано JD Éditions - SPACE Cowboys:
238, Rue des Frères Farman,
78530 BUC - France
© 2017 SPACE Cowboys.
Все права защищены.