EXIT
EL JUEGO

CERTIFICADO

Las siguientes jugadoras y jugadores

el día de

lograron salir del misterioso museo.

¡No está nada mal! Por suerte, no se pasarán la vida rodeados de bustos y antiguallas.

Para ello emplearon minutos y segundos

En total usaron cartas de ayuda,

por lo que su puntuación final fue de estrellas.

El acertijo más emocionante fue

El acertijo más difícil fue

EXIT EL JUEGO

De 1 a 4 jugadores
A partir de 10 años

El museo misterioso

ATENCIÓN: no miréis todavía los componentes del juego (cartas, cuaderno, etc.) Leed primero este manual en voz alta y seguid atentamente las instrucciones.

¿De qué va este juego?

¡Es vuestro último día de vacaciones en Florencia! Mientras vais paseando tranquilamente por las estrechas callejuelas de la ciudad de repente se desata un chubasco. Cuando salís corriendo para poneros a cubierto os topáis con un hombre vestido de forma un tanto curiosa. Con un aire intrigante, os entrega un extraño disco de mármol junto con el folleto de un museo. Después masculla algo así como "el tesoro de la Santa María", "entrada gratis" y "pasadlo bien" y desaparece en medio del chaparrón. ¿Un tesoro? ¿Entrada gratis? ¡Allá que vais!

Pero cuando entráis en el imponente museo no veis a nadie más. Incluso la taquilla está cerrada. Decepcionados, decidís dar media vuelta cuando la gigantesca puerta por la que entrasteis se cierra delante de vuestras narices. ¡Os habéis quedado encerrados! Miráis a vuestro alrededor angustiados. Allí donde parece haber la única otra salida hay un torniquete con un extraño símbolo. Un momento... ¿no habíais visto antes ese símbolo?

Y luego os dais cuenta: **tendréis que cooperar entre todos para resolver el enigma del museo y así poder escapar. Si no, puede que acabéis formando parte de su colección permanente...**

DEVIR

IMPORTANTE: ¡no examinéis ninguno de los componentes del juego antes de empezar la partida! **No hojeéis** todavía el cuaderno ni miréis tampoco el anverso de las cartas. Esperad a que el propio juego os lo indique.

Componentes

85 cartas
- 30 cartas de ayuda
- 30 cartas de resolución
- 25 cartas de acertijo

1 cuaderno

1 disco descodificador

2 curiosos objetos

Otros componentes necesarios

Además, necesitaréis **algo para escribir** (a poder ser, lápiz y goma de borrar) así como un **reloj** (o un **cronómetro**, si es posible) para controlar el tiempo. También necesitaréis unas **tijeras y papel** para tomar notas.

Preparación del juego

Dejad el cuaderno y el descodificador en el centro de la mesa.

Dejad el objeto "tot" y el cordel a un lado. Durante la partida ya se os dirá cuándo podéis examinarlos.

Separad las cartas en tres montones en función del texto que aparece en el dorso de cada una:

- **Cartas de acertijo** (naranjas)
- **Cartas de resolución** (azules)
- **Cartas de ayuda** (verdes)

Sobre todo, no miréis el anverso de ninguna de las cartas.

Comprobad que las cartas de acertijo y las cartas de resolución estén ordenadas correctamente (ya sea alfabética o numéricamente). Separad las cartas de ayuda según el símbolo que tengan y apilad las cartas con el mismo símbolo de tal modo que la carta con la "1ª PISTA" quede arriba, la carta con la "2ª PISTA" quede debajo de ésta y la carta "SOLUCIÓN" debajo de la pila. Dejad luego las 10 pilas de cartas a un lado de la mesa.

¿Dónde está el tablero?

¡Este juego no tiene tablero! Tendréis que averiguar vosotros mismos qué es lo que hay que descubrir y cómo son las salas. Cuando empiece el juego, solo dispondréis del cuaderno y el descodificador. A medida que vayáis avanzando, iréis añadiendo cartas de acertijo, ya sea porque las encontréis en alguna ilustración o en algún texto. Cuando así sea, podréis tomar la carta correspondiente del mazo de cartas de acertijo y mirarla.

Ejemplo
Si encontrarais una ilustración como esta, podríais sacar de inmediato la carta de acertijo con una A y mirarla.

Las cartas de resolución solo se pueden examinar si habéis introducido algún código en el disco descodificador que os indique la carta de resolución que hay que mirar.

Del mismo modo, solamente podréis usar los objetos que apartasteis al principio cuando se os diga explícitamente que los habéis encontrado. Hasta entonces, dejadlos a un lado.

Desarrollo del juego

Vuestro objetivo es salir de este misterioso museo lo antes posible. Obviamente, lograrlo sería mucho más fácil si no fuera porque os esperan un montón de acertijos que tendréis que resolver para poder avanzar.

IMPORTANTE: podéis escribir sobre los componentes del juego, doblarlos o recortarlos... No solo está permitido, sino que a veces puede que sea necesario. Solamente podréis jugar una vez con este juego dado que, una vez terminado, ya sabréis la respuesta a todos los acertijos y ya no necesitareis ninguno de los componentes.

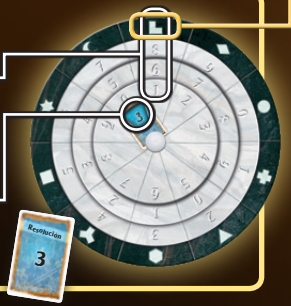
Los acertijos os permitirán avanzar por el cuaderno. A cada momento os encontraréis con puertas y objetos cerrados. Tanto unos como otros muestran un símbolo, y solo podréis abrirlos usando un código compuesto por tres cifras. Cuando os lo indiquen, podréis examinar las cartas de acertijo y las páginas del cuaderno señaladas. Luego tendréis que pensar detenidamente en el acertijo para encontrar el código de tres cifras. Cuando creáis que ya lo habéis encontrado, deberéis introducirlo en el disco descodificador.

En la rueda exterior del disco aparecen 10 símbolos distintos, cada uno de los cuales se corresponde con un acertijo distinto. Fijaos bien en el símbolo que aparezca en las cartas y en los objetos representados en el cuaderno. Para introducir el código deberéis poner cada una de las tres partes del código debajo del símbolo pertinente, empezando por la rueda exterior del disco. En la ventanilla de la rueda más pequeña aparecerá un número. Este número es el número de la carta de resolución que podréis mirar

Ejemplo

*Estáis convencidos de que la solución al acertijo con el símbolo es el código **8 6 1**.* Introducís esta combinación *debajo del símbolo en el descodificador.*

En la ventanilla aparece el número 3, lo cualindica que podréis tomar la carta 3 del mazo de cartas de resolución y leerla.



➡ Si el código no fuera correcto

Si os habéis equivocado, en la carta veréis una X. Comprobad que el símbolo y el código son los correctos. De ser así, tendréis que darle alguna vuelta más al acertijo para llegar a un código distinto.

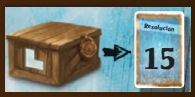
➡ Si el código tal vez sea correcto

En este caso, la carta de resolución transitoria tendría un aspecto como la imagen de la izquierda.

¿Dónde habéis visto el símbolo?

En la carta de resolución transitoria aparecen las distintas puertas y objetos que tendréis que abrir dispuestos en orden. Cada uno de ellos tiene un símbolo.

En el ejemplo anterior intentabais abrir la caja de madera que tiene el símbolo . Para ello tendréis que buscar en la carta de resolución transitoria dónde aparece la caja con el símbolo. Al encontrarla os indicará que tendréis que revelar otra carta de resolución. Siguiendo con el ejemplo, aquí se os indicaría que revelarais la carta de resolución 15. Tendríais que buscar esta carta de resolución y sacarla del mazo. Esta segunda carta de resolución os dirá si realmente habéis introducido el código correcto o no.



➡ Si el código definitivamente es correcto

De ser así, la segunda carta de resolución os indicará qué debéis hacer a continuación. Os señalará una o más cartas de acertijo que podréis sacar del mazo y mirar inmediatamente.

➡ Si el código resulta ser incorrecto

En este caso os toparéis con una carta con una X. Comprobad si habéis introducido correctamente el código siguiendo el orden adecuado y aseguraos de que el símbolo del descodificador sea el mismo que el del acertijo. Si el código definitivamente es incorrecto, señal que habéis cometido algún error. Tendréis que volver a pensar en el acertijo y buscar otra solución.

IMPORTANTE: tendréis que resolver los acertijos por orden. Es decir, no podréis empezar a resolver otro acertijo ni pasar a la siguiente página del cuaderno hasta que no hayáis descifrado y resuelto el código anterior y el juego os indique que podéis seguir adelante.

Recordad:

- **En las cartas de resolución transitoria veréis las puertas y objetos cerrados dispuestos en orden (empezando por la columna izquierda, de arriba abajo, y luego la columna derecha).**
- **Tanto si acertáis como si os equivocáis, devolved todas las cartas de resolución al mazo.**
- **Todos los códigos pueden descifrarse usando la lógica. No tiene mucho sentido que intentéis probar con todas las combinaciones posibles que el disco permite.**

¿Necesitáis ayuda?

Si no sabéis cómo seguir, el juego os puede ayudar. Cada acertijo tiene tres cartas de ayuda que se pueden identificar fácilmente a partir del símbolo que aparece en el dorso.

La carta **"1ª PISTA"**, aparte de daros una pista inicial que ya es útil por sí sola, también os indicará qué deberíais haber encontrado para poder resolver el acertijo correspondiente.

La carta **"2ª PISTA"** os dará una ayuda algo más concreta para encontrar la solución al acertijo correspondiente.

La carta **"SOLUCIÓN"** os indicará como resolver el acertijo y os dará el código que necesitáis.

No os preocupéis si tenéis que recurrir a las cartas de ayuda porque os habéis quedado encallados. Una vez utilizadas, dejad las cartas de ayuda en una pila de descarte aparte.

¿Cuándo termina el juego?

El juego terminará cuando hayáis resuelto el último acertijo y logréis salir del museo. Una carta os lo indicará.

Puntuación

Resolver todos los enigmas ya es un éxito de por sí. Pero si queréis obtener una puntuación, en la tabla siguiente podréis ver cómo lo habéis hecho. **Al calcular el número de cartas de ayuda utilizadas, solo deberíais contar las que os hayan dado alguna solución o pista nueva.**

	Sin cartas de ayuda	1 – 2 cartas de ayuda	3 – 5 cartas de ayuda	6 – 10 cartas de ayuda	> 10 cartas de ayuda
< 60 min	10 estrellas	9 estrellas	8 estrellas	6 estrellas	5 estrellas
< 75 min	9 estrellas	8 estrellas	7 estrellas	5 estrellas	4 estrellas
≤ 90 min	8 estrellas	7 estrellas	6 estrellas	4 estrellas	3 estrellas
> 90 min	7 estrellas	6 estrellas	5 estrellas	3 estrellas	2 estrellas

Empieza el juego

¿A qué estáis esperando? **¡Poned en marcha el cronómetro!** A partir de ahora ya podéis comenzar mirando la **página 2 del cuaderno**. ¡Disfrutad del juego y salid deprisa del museo!

Inka y Markus Brand así como todo el equipo de Kosmos quisieran dar las gracias a los probadores del juego y a los revisores del manual.

Los autores

Inka y Markus Brand viven con sus hijos Lukas y Emely en Gummersbach, Alemania. Han diseñado varios juegos familiares e infantiles y han conseguido numerosos premios. Obviamente, les encantan los acertijos y las salas de escape.

Ralph Querfurth es el responsable de esta edición. Fue quien tuvo la idea junto con Sandra Dochtermann de crear la serie de juegos EXIT, y en 2015 les pidió a Inka y Markus si querían ponerse a trabajar en ello. Los dos aceptaron al momento.

Concepto de EXIT: Kosmos (Ralph Querfurth y Sandra Dochtermann)
Ilustraciones: Michael Menzel
Ilustración de la portada: Silvia Christoph
Diseño del título: Michaela Kienle
Diseño gráfico: Sensit Communication
Redacción: Katja Ermitsch
De esta edición
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción y adaptación: Oriol Garcia
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

DEVIR

Devir Iberia S. L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

KOSMOS

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Stuttgart, Alemania
Todos los derechos reservados
FABRICADO EN ALEMANIA

04/19