



# OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiállítva:



Ezen a  
napon:



Ebben a  
városban:



Sikeresen megjavították a repülőgépet és sikeresen landoltak.

Gratulálunk a nagyszerű teljesítményükhöz!

Ennyi idő felhasználásával:



óra

és



perc

A felhasznált segítségkártyák száma:



A megszerzett csillagok száma:



A legjobb feladvány:



A legravaszabb feladvány:





# Repülés az ismeretlenbe

1-4 játékos részére, 10 éves kortól

**FIGYELEM:** Még ne nézzétek meg a játék elemeit (a kártyákat, a füzetet és a többi dolgot), előbb olvassátok el együtt, hangosan a játékszabályt és kövessétek a megadott utasításokat!

## Nézzük miről is szól a történet!

A legénység tagjaiként egy Barbadosba tartó utasszállító repülőgép fedélzetén utaztok. Ezt a repülőutat számtalanszor megtették már. Természetesen sok dolgot átéltetek a repülő fedélzetén... technikai problémák, heves turbulencia, utazócsoportok, akik Hamburg, Berlin, London vagy Amszterdam városokba repülnek, hogy ott egy úgynevezett „Escape Room” (szabadulószoja) élményt átéljenek.

Még homály fedi azt, ami ma rátok vár, de semmi jóval nem kecsegtet az időjárás előrejelzés, ami szerint „kissé nyugtalan” utatok lesz. Már bele is repültetek egy vihar közepébe, ami olyan heves, hogy még titeket, a gyakorlott legénység tagjait is enyhe pánikba ejt. A felhők feketék körülöttetek, és néha egy vakító villámlás hasítja ketté az égboltot. Az esővíz valahogy bejutott a gépházba, és egymás után gyulladnak fel a vezérlőben a különböző részek meghibásodását jelző lámpák. Ez az utazás lesz életetek legizgalmasabb repülőútja.

Oldjátok meg a rejtvényeket, javítsátok meg a repülő meghibásodott részeit, hogy biztonságosan landolhassatok.

**FIGYELEM: Még ne** nézzétek meg a játék elemeit! **Ne** lapozzatok bele a könyvbe és **ne** nézzétek meg a kártyákat sem. Várjatok addig, míg erre a szabály konkrét utasítást ad.

## A doboz tartalma

87 kártya

30 segítségkártya

31 megoldáskártya

26 feladatkártya

1 tükörlapka

1 könyv

1 dekódertárcsa

1 lap a biztonsági információkkal

4 különleges

karton alkatrész

3 „nyomtatott áramkör”

1 „vészkijárat-térkép”



## További szükséges eszközök

A játékhoz szükségetek lesz még egy **fekete filctollra** és egy **ceruzára**, **radírra**, legalább egy **ollóra**, több **üres lapra**, **stopperóra** vagy időmérésre alkalmas mobiltelefonra.

## Előkészületek

Fekessétek a **könyvet** és a **dekódertárcsát** az asztal közepére.

A **4 különleges karton alkatrészt** óvatosan nyomkodjátok ki a kartonelemekből, a **lapot a biztonsági információkkal** a **tükörlapkával** együtt tegyétek félre, ezekre most még nem lesz szükségetek.

Válogassátok szét a **kártyákat** és alakítsatok ki 3 lefordított paklit:

- > **Feladatkártyák** (piros)
- > **Megoldáskártyák** (kék)
- > **Segítségkártyák** (zöld)

A kártyák elrendezése közben nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait.

Ellenőrizzétek le lefordítva, hogy a **feladatkártyák** a megfelelő betűrendben, a **megoldáskártyák** pedig számsorrendben legyenek. Válogassátok szét lefordítva a **segítségkártyákat** és szimbólumok szerint tegyétek őket egymás mellé az asztal szélén. Az azonos szimbólumos kártyákból három lap kerüljön mindig egymásra, a következők szerint: legfelül 1. Tipp, alatta a 2. Tipp, legalul pedig a Megoldás legyen.

## Hol a játéktábla?

Ebben a játékban nincsen játéktábla. Ti fedezitek fel a játék különböző helyszíneit, és az egyes helyeken megoldandó rejtélyeket. A játék megkezdésekor **csak** a **dekódertárcsa** és a **könyv** áll a rendelkezésetekre.



A játék menetének előrehaladtával folyamatosan bekerülnek a játékba a **feladatkártyák** is. Ezeket vagy egy ábra, vagy egy szöveg adja meg. Ezekben az esetekben **kivehetitek** az érintett lapokat a feladatkártyák paklijából és **megnézhetitek**.

### **Példa:**

Az „A” feladatkártya képét látjátok a könyvben.

**Azonnal** kivehetitek a feladatkártya-pakliból a képen látható feladatkártyát, és **megnézhetitek**.



Egy **megoldáskártyát** csak azután nézhettek meg, miután a dekódertárcsán a megfelelő kódot beállítottátok, és a megfelelő megoldáskártyára vonatkozó információhoz jutottatok.

A **különleges elemeket**, a **tükörlapkát**, vagy a **lapot a biztonsági információkkal** csak akkor vehetitek magatokhoz, amikor egyértelmű utasítást kaptok egyik/másik dolog megtalálására.

Addig az asztal szélén kell maradniuk.

# A játék menete



A célotok az, hogy minél rövidebb idő alatt megjavítsátok a repülőt azért, hogy biztonságosan landoljatok. Ez biztosan egyszerű lenne, ha nem várna rátok számos megfejtenivaló rejtvény.

**Fontos:** A játék részeit összehajthatjátok, kivághatjátok, írhattok rájuk... Minden megengedett, sőt van olyan dolog, ami elkerülhetetlen. A játékot csak egyszer játszhatjátok, mert egy játék után ismereni fogjátok a feladatok megoldásait. Tehát a játék részeire továbbiakban már nem lesz szükségetek.

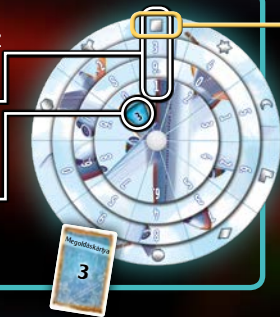
Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző szimbólumokkal ellátott **dolgokra és zárt ajtókra bukkantok**, amiket három számjegyből álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani a **dekódertárcsán**.

A dekódertárcsa legkülső gyűrűjén **10 különböző szimbólum van**. Minden szimbólumhoz **egyedi kód** tartozik. Nektek kell rájőnnötök arra is, hogy **melyik szimbólumhoz** melyik kód tartozik. Mindig figyeljetek a részletekre. Akkor, amikor úgy gondoljátok, hogy feltörtetek egy kódot, állítsátok be azt a megfelelő szimbólum alatt. A dekódertárcsa legbelső gyűrűjén lévő kis ablakban ekkor **megjelenik egy szám**. Ez a szám annak a **megoldáskártyának a száma**, amit ekkor megnézhetek.

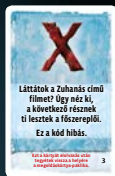
## Példa:

Sikerült megoldanotok a  szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő kódot kaptátok: **3 9 1** ————  
Ezt beállítjátok a dekódertárcsán a  szimbólum alatt.

A kis ablakban megjelent egy **szám**, ami annak a **megoldáskártyának a száma**, amit ki kell keresnetek és el kell olvasnotok, esetünkben ez a 3-as kártya.

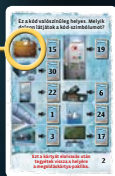






## ➔ Hibás a kód?

Ha a **megoldáskártya** egy **X**-el azt írja, hogy a kód hibás, akkor a kártyát vissza kell tennetek a helyére. Nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha valamit elsőre nem vettetek észre, vagy egy másik helyen kell folytatnotok a kódfejtést





## ➔ A kód valószínűleg helyes?

Akkor kaptok egy **megoldáskártyát áttekintéssel**.

### Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

A **megoldáskártyán áttekintéssel** sorban egymás alatt látjátok minden bezárt dolog és bezárt ajtó képét. **Minden bezárt dolognak és ajtónak van egy szimbóluma.**

A példánkban a koffert szeretnétek kinyitni, amin  szimbólum áll. Nézzétek meg a megoldáskártyán a koffer  **szimbólummal** melletti megoldáskártya számát. Így egy további megoldáskártyához juttok.

A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 15-ös megoldáskártyát. Vegyétek ki ezt a kártyát a pakliból és nézzétek meg. **Erről a kártyáról** fogjátok megtudni, hogy a megoldásokat **tényleg** jó-e.

## ➔ A kód tényleg helyes?

Ebben az esetben az **újabb megoldáskártya** megmondja nektek azt, hogy hogyan folytassátok tovább. Egy vagy több feladatkártyát is találhattok, amiket meg kell oldanotok. Ezeket **azonnal vegyétek ki** a pakliból és **nézzétek meg**.

## ➔ A kód mégis hibás?

Akkor a **megoldáskártya** egy **X**-el adja tudtotokra, hogy hibáztatok. Ellenőriztétek a beállított kódot, valamint azt, hogy a megfelelő szimbólum alá állítottátok-e be a kódot. Nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha rájöttök arra, hogy hol hibáztatok.



**Fontos: a rejtvényeket sorban egymás után kell megoldanotok.**  
Ez azt jelenti, hogy mindig csak a következő rejtvényvel folytathatjátok a játékot, és **csak akkor lapozhattok a könyv következő oldalára**, ha megfejtettetek egy rejtvényt.

Ne felejtsetek el!

- ➔ A megoldáskártyán áttekintéssel sorban egymás alatt látjátok minden bezárt dolog és bezárt ajtó képét. Először a bal oldali oszlopban, majd a jobboldaliban.
- ➔ Függetlenül attól, hogy a kód helyes-e vagy hibás, a megoldáskártyát elolvasás után mindig vissza kell tenni a helyére a pakliba.
- ➔ Minden kód megfejthető logikus gondolkodással. Az nem vezet eredményre, ha különböző kombinációkat csak úgy kipróbáltok a dekódertárcsán.



## Segítségre van szükségetek?

Természetesen előfordulhat az, hogy nem juttok tovább egy feladat megoldásában. A játék ilyenkor segít. Minden kódhoz három segítségkártya tartozik, amiket a kártyák hátlapján álló szimbólumról könnyen beazonosíthattok.

Minden segítségkártya „**1. Tipp**” egy hasznos tanáccsal lát el és emellett megmondja nektek azt is, hogy melyik feladatkártyákra van szükségetek a feladat megoldásához.

További segítséggel és kicsit konkrétabb tanáccsal lát el a segítségkártya „**2. Tipp**”.

A segítségkártya „**Megfejtés**” megadja a feladvány megfejtését.

Ha szükségetek van rá, ne habozzatok igénybe venni a segítségkártyákat, amikor nem juttok tovább a játékban. A használt segítségkártyákat felfordítva gyűjtsétek egy lerakó-pakliba.

# Mikor ér véget a játék?

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó feladványt is megoldjátok és a repülőtök biztonságosan landolt. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd.

## Értékelés

Minden rejtvényt megfejtettetek? Szép teljesítmény! Ha azt is szeretnétek tudni, hogy milyen jól teljesítettetek, akkor nézzétek meg a táblázatban az eredményeket. **A felhasznált segítségkártyák összeszámolásakor csak azokat a kártyákat vegyétek figyelembe, amik új információhoz juttattak titeket.**

	0 segítségkártya	1 – 2 segítségkártya	3 – 5 segítségkártya	6 – 10 segítségkártya	10+ segítségkártya
< 60 perc	10 csillag	9 csillag	8 csillag	6 csillag	5 csillag
< 75 perc	9 csillag	8 csillag	7 csillag	5 csillag	4 csillag
≤ 90 perc	8 csillag	7 csillag	6 csillag	4 csillag	3 csillag
> 90 perc	7 csillag	6 csillag	5 csillag	3 csillag	2 csillag

## A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórá**t, nézzétek meg a **könyv 1. oldalát**, és kezdjétek el az első feladat megfejtését.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft.

Inka és Markus Brand köszönetet mondanak a játék tesztelőinek és a szabályt átolvasóknak.



### A szerzők:

**Inka & Markus Brand** gyermekeikkel Lukas és Emely, Gummersbach-ban élnek. Együtt számtalan, díjazott gyermek és családi játékot alkottak. Természetesen lelkes rajongói a rejtélyeknek és a szabadulósobáknak.

**EXIT-Konzept:** KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)  
**Illusztráció:** Fiore GmbH  
**Borító illusztráció:** Silvia Christoph  
**Cím grafika:** Fine Tuning  
**Grafika:** Sensit Communication GmbH  
**Szerkesztők:** Ralph Querfurth  
**Technikai fejlesztő:** Monika Schall

© 2019 KOSMOS Verlag,  
Stuttgart, Germany  
www.kosmos.de  
Minden jog fenntartva.  
MADE IN GERMANY  
Termékkód: 805691

Importálja és forgalmazza:  
Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel.: 388-4122,  
www.piatnik.hu  
email: piatnik@piatnik.hu