



0:00:01

תחנת הקוטב

מאיים 1-4 שמקנים, פינאיי 12+

אזהרה: אין להסתכל על חלקי המשחק (הספר, הקלפים וכו') בשלב זה! תחילה, יש לקרוא את המדריך יחד ובקול רם, ולעקוב אחר כל ההוראות בתשומת לב.

מה בדיוק קורה במשחק?

זהו בוקר נפלא ונעים יחסית לקוטב - רק מינוס 15 מעלות צלסיוס! אתם חלק מצוות מחקר גדול המחולק למספר קבוצות. בקבוצה IMB-Q-12, אתם חוקרים את שינויי מזג האוויר הקיצוניים בקוטב הצפוני. הכל סודי ביותר, ואין לכם מושג מה הקבוצות האחרות חוקרות. כבר שבועיים שלא שמעתם ולא ראיתם את קבוצה מס' IMB-Q-13.



לפתע אזעקת הפינאי הופעלה! אתם רצים לדלת, אך היא כבר ננעלה באופן אוטומטי. דרך החלון אתם מזהים את שאר קבוצות המחקר ממהרות למסוקים. אתם היחידים שנשארתם מאחור... אתם מצליחים להשתחל דרך תעלת האווורור לחדר הסמוך. גם חדר זה נעול. המעבדה הושמדה לחלוטין ואתם תוהים לעצמכם מה התרחש כאן. אתם מוצאים ספרון מסתורי ודיסק מוזר.

נראה שהחדר מאובטח על ידי קודנים. תצליחו לברוח בזמן רק אם תצליחו לפצח את כל הקודים בזמן. אחרת, זה יהיה הסוף שלכם.



www.hakobia.com

אזהרה: אין לעיין באף אחד מחלקי המשחק לפני תחילת המשחק עצמו! אין לעיין בספר המשחק, ואין להסתכל בצד הקדמי של קלפי המשחק. יש לחכות עד שהמשחק עצמו - יגיד שאפשר לעשות זאת.



חלקי המשחק

84 קלפים

24 קלפי חידה

30 קלפי תשובה

30 קלפי עזרה

2 פריטים מוזרים

1 ספר

1 דיסק מפענח

בנוסף לכך, יש צורך בכלי כתיבה ומחק, משהו לרשום עליו ושעון (בעדיפות לסטופר), על מנת לעקוב אחרי הזמן.

אם יש אפשרות גם מספריים יוכלו לעזור במשחק אך הם לא הכרחיים על מנת לשחק בו.

הקמת המשחק

יש להניח את הספר ואת הדיסק המפענח באיזור מרכזי בין כל השחקנים. את הפריטים המוזרים ניתן להשאיר בקופסה לעת עתה. את הקלפים יש לפצל לשלוש חפיסות שונות לפי הגב שלהם:

< חפיסת חידות

< חפיסת תשובות

< חפיסת עזרה

עדיין אין להסתכל על קדמת הקלפים בשלב זה!

יש לוודא שחפיסות החידה והתשובה מסודרות לפי סדר עולה על פי האותיות או המספרים שבגב הקלפים (1 או א' תמיד יהיו הקלף הראשון בחפיסה). את חפיסת העזרה יש לפצל לכמה חפיסות נפרדות לפי הצורות שעל גב הקלפים - וגם כאן כל חפיסה נפרדת תסודר לפי סדר עולה על פי המספרים. (הקלף שעליו רשום "רמז ראשון" תמיד יהיה הראשון בחפיסה).

היכן לוח המשחק?



למשחק זה אין לוח משחק! אתם צריכים לפענח בעצמכם מה עליכם למצוא במשחק ואיך החדרים נראים.

בתחילת המשחק רק הספר והדיסק המפענח זמינים.

בהמשך המשחק, בהתאם להתקדמות שלכם - יתווספו קלפי חידה שיזכרו בטקסט או יוצגו באיורים.

כאשר זה יקרה - תוכלו להרים את הקלף המתאים מהחפיסה - ולהתבונן בו.

באותו אופן, הפריטים המוזרים בקופסה יהיו זמינים לשימוש רק כשהמשחק יגיד לכם במפורש שמצאתם אותם! עד לשלב זה - הם יישארו בקופסת המשחק.

דוגמא: בתמונה המוצגת, אתם יכולים באופן מיידי להרים את קלף החידה מהחפיסה ולבחון את התוכן המופיע בקדמת הקלף.



מהלך המשחק

מטרת המשחק שלכם היא לברוח יחדיו מתחנת הקוטב בזמן הכי קצר שתצליחו. יש לעיין בספר המשחק לעומק ולנסות למצוא בו את הסמלים השונים של החידות המופיעות על גבי הדיסק המפענח.

המשימה הייתה קלה יותר אם לא כל מנעול בחדר היה מוצפן בחידה כזו או אחרת.

במהלך המשחק, תמשיכו למצוא בחדר פריטים שנעולים בקוד שמכיל שלושה מספרים.

על מנת לקבל לפריטים אלו גישה - תצטרכו להדין את הצירוף הנכון בדיסק המפענח, אשר בקצה שלו - תוכלו למצוא עשרה סמלים שונים.

כל סמל מייצג קוד שצריך לגלות, אבל עליכם מוטלת המשימה לגלות איזה סמל שייך לאיזה קוד.

עליכם להיות קשובים ומרוכזים לכל סימן ולכל פריט - ואם אתם חושבים שמצאתם את הקוד - הזינו אותו מתחת לסמל המתאים לכך בדיסק המפענח. ואז - הסתכלו דרך החלון הפתוח בגלגל הקטן ביותר כדי לראות את המספר שהתקבל.

המספר שבחלון הפתוח מייצג את המספר של קלף התשובה שאותו יש לקחת. אם קלף התשובה לא נכון - אתם תצטרכו למצוא פתרון אחר לחידה אותה התבקשתם לפתור, אבל - אם התשובה היא נכונה - קלף התשובה יציין בפניכם את הדרך בה עליכם להמשיך.

דוגמא:

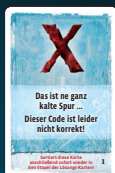


עבור החידה בצורתם מצאתם את ספרות הקוד 221, אותם הזנתם מתחת לצורה המבוקשת המופיעה בקצה העליון של הדיסק. בחלון הקטן מופיעה הספרה של קלף התשובה שאתם רשאים לקחת מחפיסת קלפי התשובה ולעייין בו.

← אם הקוד לא נכון?

אם כך, קלף התשובה יציין זאת, ובמקרה זה פשוט החזירו אותו למקומו בחפיסת קלפי התשובה, וחפשו אחר פתרון אחר לחידה שנשאלתם.

אולי יש משהו שלא שמתם לב אליו, או שאולי עדיין אין לכם מספיק רמזים שיעזרו לכם לפתור את החידה באופן נכון - עליכם פשוט להמשיך ולחפש במקומות אחרים אחר רמזים שיעזרו לכם למצוא את הפתרון.

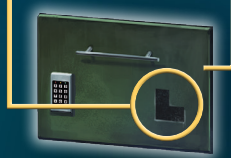


← אם הקוד נכון?

אם כן - קלף התשובה יידאה כך...

← איפה ניתן לראות את הצורה שקשורה לקוד שצריך להזין?

שאלה מצוינת! כדי לענות עליה - תחילה יש להסתכל היטב בתמונה שבספר או על קלף החידה. כל הפריטים הנעולים יכולים להמצא במקומות אלו, וכולם מסומנים בצורה מסוימת - כמו כאן לדוגמא, ניתן לראות על המגידה את הצורה.





בהמשך לדוגמא - אתם תוכלו לראות את קלף התשובה עם המספר הנכון - ליד המגירה, שמציין שעליכם לקחת את קלף מס' 21 מהחפיסה. הערה: תצטרכו לראות את הפריט עם הסמל על קלף החידה או בספרון על מנת לפתוח אותו. לא תוכלו לפתוח משהו שעוד לא מצאתם--- כמו בחדר אמיתי.

← אם הקוד באמת נכון?

אם כן, קלף התשובה יסביר כיצד יש להמשיך את המשחק - ובעיקר יאפשר לקחת ולהסתכל באופן מיידי - על קלף חידה אחד נוסף לפחות מחפיסת קלפי החידה.

← אם הקוד בסופו של דבר לא נכון?

ובכן, במקרה זה כנראה שעשיתם טעות, ואתם תאלצו לחשוב עוד קצת על פתרון אחר לחידה.

חשוב:

- ← בין אם אתם צודקים ובין אם לא - החזירו את קלפי התשובה חזרה לחפיסת קלפי התשובה, בסוף השימוש בקלף.
- ← כל הקודים יכולים להמצא לפי הגיון - לא אמורים לנסות כל קומבינציה אפשרית של קודים על גבי דיסק הפיענוח.

צריכים עזרה?

כמובן שבמידה ונתקעתם - המשחק יאפשר לכם אפשרות לקבל עזרה. לכל קוד יש שלושה קלפי עזרה שניתן לזהות לפי הצורה המופיעה על הגב של קלפי העזרה הרלוונטיים, והם ממוספרים לפי סדר, כאשר:
קלף עזרה מספר 1 ירמוז איוה קלפי חידה יהיו רלוונטיים כדי למצוא את הפתרון.
קלף עזרה מספר 2 יספק רמז ישיר יותר לגבי פתרון החידה הקשורה לצורה שהוא מציג.
וקלף העזרה האחרון - יציג את הפתרון לחידה.

חשוב: תמיד יש לקחת את קלף העזרה הקשור לקלף החידה או החידה שבספר. החידה תהיה מזוהה על ידי צורה כלשהיא (שתתאים לאחת מעשרת הצורות שבקצה החיצוני של דיסק הפיענוח). לקחת קלפי עזרה סתם לא תעזור, אם לא באמת מצאתם את החידה עם הצורה הרלוונטית.

מעט סבלנות - יש חידות שניתן לפתור רק בעזרתם של כמה קלפי חידה קודמים, ולא תמיד יהיה לכם את כולם באופן מיידי. תחילה תאלצו לחשוף את עצמכם לכמה חידות כדי לראות את התמונה הגדולה יותר, ואם זה עדיין לא נראה הגיוני - אין מה להתבייש לגבי קבלת מעט עזרה מקלפי העזרה הקיימים - בשביל זה הם שם.

אביזרי משחק נוספים

בנוסף לחלקים המצויים בקופסא - אתם גם תצטרכו כלי כתיבה ומשוה לרשום עליו. בנוסף לכך - גם שעון / סטופר יהיה הכרחי.

חשוב: ניתן לקפל, לקרוע או לכתוב על חלקי המשחק הנתונים - זה מותר ולעיתים אף נדרש. בכל מקרה - המשחק הוא חוויה חד פעמית - שלאחריה הפתרון כבר ידוע וחלקי המשחק לא יהיו נחוצים שוב. אם תרצו בכך - תוכלו להשתמש במספרים כדי לחתוך את החלקים, במקום סתם לקרוע אותם.

מתי המשחק נגמר?

המשחק נגמר כאשר פתרתם את החידה האחרונה, וברחתם מתחנת הקוטב. קלף מסויים יציין זאת במפורש. בתחילת המשחק יש להפעיל סטופר (או לזכור מה היה זמן התחלת המשחק), כדי לבדוק כמה זמן לקח לכם. ניתן להסתכל על הטבלה בעמוד הבא כדי לראות כמה טובים הייתם. כאשר לוקחים בחשבון קלפי עזרה - יש להחשיב רק כאלה שנתנו לכם מידע שלא ידעתם קודם לכן.

אם קלף עזרה נתן לכם מידע שכבר ידעתם - אתם לא צריכים לכולול אותו בחישוב.

| | | | | | |
|------------------|----------------|---------------|---------------|---------------|---|
| מעל 10 קלפי עזרה | 6-10 קלפי עזרה | 3-5 קלפי עזרה | 1-2 קלפי עזרה | בלי קלפי עזרה |  |
| 4 כוכבים | 5 כוכבים | 7 כוכבים | 8 כוכבים | 10 כוכבים | מתחת לשעה |
| 3 כוכבים | 4 כוכבים | 6 כוכבים | 7 כוכבים | 9 כוכבים | מתחת לשעה וחצי |
| 2 כוכבים | 3 כוכבים | 5 כוכבים | 6 כוכבים | 8 כוכבים | מתחת לשעתיים |
| 1 כוכב | 2 כוכבים | 4 כוכבים | 5 כוכבים | 7 כוכבים | מעל שתיים |

טיפ אחד אחרון

כל פריט משחק שנעשה בו שימוש ועזר לכם לפתור חידה - ניתן לשים בצד. אתם אולי תצטרכו אותו שוב, אבל בדרך זו - תוכלו לעקוב אחרי החומרים בקלות יתרה בלי לבלבל ביניהם. חלק מהחידות, הדבר היחידי שתצטרכו - הוא הציור של החדר.

המשחק מתחיל

למה אתם מחכים? התחילו את הסטופר וצאו מתחנת הקוטב לפני שיהיה מאוחר מידי!

כעת אתם יכולים לדפדף בספר המשחק ולהתחיל לפתור חידות, ואם משהו איננו ברור או מובן - אל תתביישו לחזור ולקרוא שוב את מה שיעזור לכם בספר ההוראות של המשחק.

אינקה ומרקוס ברנד, וצוות קוסמוס מוסרים תודה לכל צוות בודקי המשחק והחוקים.

יוצרי המשחק:

אינקה ומרקוס ברנד גרים עם ילדיהם לוקאס ואמילי. הם הוציאו לאור מגוון משחקים לילדים ולמשפחה זכוכי בפרסים רבים. כמובן שהם גם חובבים נלהבים של חידות וחדרי בריחה.



EXIT-Konzept: KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustration: Franz Vohwinkel
Cover-Illustration: Silvia Christoph
Titel-Grafik: Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication, München
Redaktion: Ralph Querfurth

תרגום ועריכה לגרסה העברית:
אפרים היומן, יאיר שריג
הגהה: שולמית שריג, תהילה בראון
גרפיקה: פוית מורי 2design

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
Info@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.Nr. 692872

המשחק משוק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ,
ח.פ. 51-3146696
טל: 03-9702192 | העבודה 27, ראש העין 4801777
חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:

הקוביה משחקים  

hakubia_games



תעודת הצלחה במשחק

רשימת השחקנים:

 | 2 | 1 | 4 | 3 | 6 | 5

בתאריך

ברחתם בהצלחה מתחנת הקוטב!

איזה הישג מרשים! כמה ברי מזל אתם שברחתם ולא נשארתם נעולים שם לנצח!

 שניות

-1

 דקות

כדי לעשות זאת - נדרשו לכם

קלפי עזרה.

השתמשתם בסך הכל ב-

כוכבים.

הרווחתם סך הכל

החידה המגניבה ביותר הייתה

החידה הקשה ביותר הייתה

והשחקן/ית שפתר/ה אותה היה/הייתה