



# המוזיאון המסתורי

אגאים, 1-4 שחקנים, ביולי 10 ומילא

**אזהרה: נא לא להתבונן עדיין בחלקי המשחק (הספר, הקלפים וכו')! תחילה, יש לקרוא את חוברת ההוראות ביחד ובקול רם ולמלא בקפדנות את כל ההנחיות המפורטות בה.**

## רוצים לדעת במה מדובר?

זהו יומכם האחרון בחופשה בפלורנס! אתם מטיילים להנאתכם בסמטאות העיר כשלפתע מתחיל לרדת גשם שוטף. אתם מחפשים מחסה ופוגשים באדם קצת מוזר... באווירה חשאית הוא מוסר לידכם דיסק מסתורי יחד עם עלון של מוזיאון, וממלמל לכם משהו על "אוצר הפנינה הכחולה", "כרטיסים בחינם" ו- "תיהנו", ואז נעלם לתוך הגשם הכבד. אוצר אבוד? כרטיסים בחינם? נשמע נהדר!

מסתבר שהמוזיאון נמצא ממש על ידכם! אתם נכנסים פנימה ומגלים מוזיאון מפואר ביותר. הדבר המוזר הוא, שנראה שאתם היחידים בבניין... אפילו הקופה סגורה! מאוכזבים, אתם מחליטים לעזוב, כשלפתע הדלת הענקית של המוזיאון נסגרת ממש מולכם! אתם נעולים בפנים! אתם מחפשים דרך החוצה, אך נראה שהדרך היחידה לצאת היא דרך שער הכניסה המסתובב, שמעליו יש סמל מוזר. חכו! הסמל הזה מוכר לכם מאיפה שהוא, לא?



ואז אתם מבינים:  
תצליחו להימלט מהמוזיאון רק אם תעבדו יחד כצוות ותפתרו את כל החידות.  
אם לא, כנראה שתהפכו לחלק מתערוכת המוזיאון...



www.hakubia.com

**אזהרה: אין לעיין מקרוב באף חלק מחלקי המשחק לפני תחילת המשחק עצמו! אין לרדוף עדיין בתוכנייה ואין להסתכל בצד הקדמי של קלפי המשחק. המתינו עד ש"המשחק" - יורה לכם לעשות זאת.**

## חלקי המשחק



85 קלפים

30 קלפי עזרה

30 קלפי תשובה

25 קלפי חידה

ספרון

דיסקית פענוח

2 פריטים מוזרים

## אביזרי משחק נוספים

בנוסף לכך, תצטרכו אמצעי כתיבה (מומלץ עט סימון/טוש שחור ועפרון), זוג מספריים אחד לפחות, ואם אפשר - גם דפים לכתיבה. תצטרכו גם שעון (עדיף שעון עזר - סטופר).

## סידור ראשוני של המשחק

הניחו את הספרון ואת דיסקית הפענוח על השולחן לפניכם. בעדינות הוציאו מהאריזה את הפריט המוזר עליו מוטבע "TOT" ואת החוט, והניחו אותם לצד קופסת המשחק על השולחן. תזדקקו להם רק בשלב מאוחר יותר במשחק.

חלקו את הקלפים לשלוש חפיסות שונות לפי הכיתוב של גבם:

הקפידו לא להסתכל עדיין על החזית של אף קלף!

- < חפיסת קלפי חידה (אדומים)
- < חפיסת קלפי תשובה (כחולים)
- < חפיסת קלפי עזרה (ירוקים)

וודאו שחפיסות קלפי החידה וקלפי התשובה מסודרות לפי סדר עולה של האותיות או המספרים שבגב הקלפים (1 או א יהיה תמיד הקלף העליון בחפיסה).

את קלפי העזרה חלקו לקבוצות לפי הסמל המופיע על גב הקלפים - וסדרו גם שלשות של קלפים אלה לפי סדר עולה: הקלף המסומן "רמז ראשון" יהיה הקלף העליון בכל חפיסה, תחתיו יונח הקלף "רמז שני", וקלף "פתרון" יהיה התחתון.



## היכן לוח המשחק?

במשחק זה אין לוח משחק! אתם צריכים לפענח בעצמכם מה עליכם למצוא במשחק ואיך נראית הסביבה שאתם פועלים בה. בתחילת המשחק יעמדו לרשותכם הספרון ודיסקית הפענוח בלבד.

בהמשך המשחק, בהתאם להתקדמות שלכם - תפגשו קלפי חידה - אשר יוצגו באיורים או יזכרו בכתובים.

כאשר אתם נתקלים בקלפים אלה - אתם רשאים לשלוף את הקלף המתאים מערמת קלפי החידה ולבחון אותו.



### לדוגמא:

אם תפגשו איור דומה לזה, אתם רשאים מיד לקחת את קלף החידה המתאים מהחפיסה ולעיין בחזית הקלף.

בקלפי תשובה תוכלו להסתכל רק לאחר שתזינו קוד בדיסקית הפענוח ותופנו לקלף התשובה המתאים.

בדומה לכך, תורשו להשתמש בפרטים המוזרים המונחים בצד רק כאשר תקבלו הוראה מפורשת לכך. עד לשלב זה - השאירו אותם לצד הקופסה!

## מהלך המשחק

מטרתכם במשחק היא לעבוד בשיתוף פעולה כדי להימלט מהמוזיאון המסתורי במהירות המרבית. אין ספק שהיה קל יותר לבצע את המשימה אם לא כל דבר היה נעול בקוד סודי, שניתן לפענחו רק על ידי פתרון חידה...

**חשוב:** בכדי לפתור את החידות, ניתן **לקפל או לקרוע את חלקי המשחק או לכתוב עליהם** ... הדבר מותר ולעיתים אף נדרש. בכל מקרה משחק זה נועד להעניק לכם חוויה חד פעמית - שבסופה כבר תכירו את כל החידות ולא תזדקקו עוד לחלקי המשחק!

פתרון החידות יתבצע על פי סדר הופעתם בספרון המשחק. במהלך המשחק תיתקלו שוב ושוב בחפצים ובדלתות נעולים. כל אחד מהם מסומן בסמל וייפתח אך ורק בעזרת קוד בן שלושה אברים המורכב מספרות או מאיורי יצורים ימיים. כשאתם נתקלים בחידה, בחנו בדקדקנות את קלפי החידה ואת עמודי הספרון הקשורים לחידה זו. נסו למצוא בכוחות משותפים את הדרך לפתור את החידה ולפענח את הקוד המתאים בן שלושת האברים. אם אתם חושבים שמצאתם את הקוד - הזינו אותו בדיסקית הפענוח. במעגל החיצוני של הדיסקית מופיעים עשרה סמלים שונים. כל סמל מייצג קוד אחד שעליכם לפרוץ.

שימו לב לסמלים המופיעים בקלפים ועל הפריטים הפזורים בספרון! הזינו את הקוד בעל שלושת החלקים תחת הסמל בדיסקית, כאשר אתם מתחילים מהמעגל החיצוני ומתקדמים פנימה. לבסוף, התבוננו במספר שיופיע בחלון הפתרון שבגלגל הקטן ביותר.

מספר זה מייצג את מספר קלף התשובה שאתם רשאים לבחון כעת.



### לדוגמא:

אתם סבורים שהקוד "861" הוא פתרון החידה המסומנת בסמל הריבוע. הציבו ספרות אלה מתחת לסמל הריבוע המופיע בגלגל החיצוני של דיסקית הפענוח. בחלון הקטן מופיע מספרו של קלף התשובה שאתם רשאים לשלוף כעת מחפיסת קלפי התשובה ולעיין בו - במקרה זה, 3.

## ← האם הקוד שגוי?

במקרה שטעיתם, תקבלו קלף תשובה המסומן ב-X. בדקו שוב שהזנתם את הקוד הנכון תחת הסמל הנכון. אם לא מצאתם את הטעות, החזירו את הקלף למקומו בחפיסת קלפי התשובה, ונסו למצוא פתרון אחר לחידה שניסיתם לפתור.



## ← האם יש אפשרות שהקוד נכון?

אם כן - תקבלו קלף אפשרויות תשובה המציג סדרה של קלפים ופריטים.



## ← היכן נמצא הסמל של החידה שאתם עוסקים בה?

קלף אפשרויות התשובה מציג בפניכם דלתות וחפצים נעולים. כל אחד מהם מסומן בסמל מסוים. נמשיך בדוגמה שלנו, ונניח שאתם מבקשים לפתוח את ארגז העץ המסומל בסמל L. חפשו את ארגז העץ עם סמל ה L בקלף אפשרויות התשובה שקיבלתם בעקבות פתרון החידה הקודמת. תמונת הארגז מפנה אתכם לקלף התשובה הבא. בדוגמה זו, הארגז מפנה אתכם לקלף 20. שלפו קלף תשובה זה מהחפיסה. רק על פיו תוכלו לדעת אם הקוד שפענחתם הוא באמת הקוד הנכון.



## ← האם הקוד באמת נכון?

אם צדקתם, קלף התשובה השני ידריך אתכם כיצד להמשיך במשחק. על פי הנחיותיו תוכלו לקחת מחפיסת קלפי החידה קלף חידה חדש או יותר ולעיין בו מיד.

## ← ואם בסופו של דבר מתברר שהקוד שגוי?

במקרה זה תקבלו קלף תשובה המסומן ב-X. בדקו האם סידרתם נכון את הספרות או את סמלי היצורים הימיים והשוו את הסמל בדיסקית הפענוח לסמל המופיע על קלפי החידה. אם למרות הכל מתברר שהקוד שגוי, תאלצו להשקיע מחשבה נוספת ולמצוא פתרון אחר לחידה.



**הערה חשובה:** עליכם לפתור את החידות בסדר הנכון! במילים אחרות, אתם רשאים לעבור לחידה הבאה או להפוך דף בספרון רק לאחר שפתרתם נכון את החידה הקודמת וניתנה לכם הוראה להתקדם!

1. 2.



זכרו!

- ← בקלפי אפשרויות התשובה, החפצים והדלתות הנעולים מוצגים לפי הסדר מלמעלה למטה, בשתי עמודות - העמודה השמאלית תחילה ולאחריה העמודה הימנית.
- ← בין אם אתם צודקים ובין אם לאו - אם קלף מורה לכם להשיבו לחפיסת קלפי התשובה בתום השימוש, עשו זאת מיד.
- ← ניתן לפענח את כל הקודים על פי ההיגיון - אל תתפתו לנסות כל קומבינציה אפשרית של מספרים על גבי דיסקיית הפענוח.

## צריכים עזרה?

אל דאגה. אם אתם נתקעים, המשחק מאפשר לכם לקבל עזרה. לרשותכם עומדים שלושה קלפי עזרה לכל קוד, מסומנים בסמל זהה על גב הקלפים וממוספרים לפי הסדר.

קלף "רמז ראשון" מציג בפניכם רמז ראשוני ומועיל, ובנוסף מפרט אלו קלפי חידה ועמודים בספרון נחוצים לכם כדי שתוכלו למצוא פתרון לחידה המבוקשת.

קלף "רמז שני" מספק רמז ישיר יותר לגבי פתרון החידה המבוקשת. קלף הפתרון - מציג את הדרך למציאת הפתרון לחידה זו ואת הקוד הנכון. אל תתביישו להיעזר מעט בקלפי העזרה הקיימים - לכן צרפנו אותם למשחק. בסיום השימוש בקלפים, הניחו אותם פתוחים בחבילת הקלפים המשושמים.

# איך מסתיים המשחק?

המשחק מסתיים כאשר השחקנים מגיעים לפתרון החידה האחרונה, והצלחתם להימלט מהמוזיאון המסתורי. אחד הקלפים יבשר לכם זאת במפורש.

## העריכו את הביצועים שלכם!

פתרתם את כל החידות! כל הכבוד, הישג אדיר! הטבלה שלפניכם תסייע לכם להעריך את רמת הביצוע שלכם. בספירת קלפי העזרה ששימשו אתכם, קחו בחשבון רק את אלה שחידשו לכם רמזים או פתרונות שלא הכרתם. אם קלף מזו לא חידש לכם דבר, אינכם צריכים לכלול אותו בחישוב.

מלל 10 קלפי עזרה	10-6 קלפי עזרה	5-3 קלפי עזרה	2-1 קלפי עזרה	ללא קלפי עזרה	
5 כוכבים	6 כוכבים	8 כוכבים	9 כוכבים	10 כוכבים	פחות מ-60 דקות
4 כוכבים	5 כוכבים	7 כוכבים	8 כוכבים	9 כוכבים	פחות מ-90 דקות
3 כוכבים	4 כוכבים	6 כוכבים	7 כוכבים	8 כוכבים	פחות מ-120 דקות
2 כוכבים	3 כוכבים	5 כוכבים	6 כוכבים	7 כוכבים	מעל 120 דקות

## המשחק מתחיל

למה אתם מחכים? הפעילו את שעון העצר! כעת המשחק מתחיל. פתחו את הספרון והתחילו בעמוד 2. מקווים שתיהנו ממשחק המוזיאון המסתורי - חדר הבריחה מסדרת EXIT!

יצרי המשחק וצוות קוסמוס מוסרים תודה לכל צוות בודקי המשחק והתוקים.

### יוצרי המשחק:

**איניקה ומרקוס ברנד** גרים עם ילדיהם לוקאס ואמילי. הם הוציאו לאור מגוון משחקים לילדים ולמשפחה וזכו בפרסים רבים. כמובן שהם גם חובבים נלהבים של חידות וחדרי בריחה.  
**ראלף קופפרט** הינו עורך משחקים. יחד עם סנדרה דוכטרמן הוא הגה את רעיון משחקי חדר הבריחה של אקוייט וב-2015 פנה אל מרקוס ואיניקה ברנד כדי לפתח אותם. השניים לא היססו לדרג.



EXIT-Konzept: KÖSMOS,  
Ralph Querfurth, Sandra Tochtermann  
Illustration: Michael Menzel  
Cover-Illustration: Silvia Christoph  
Titel-Grafik: Michaela Kienle  
Grafik: Sensit Communication GmbH  
Redaktion: Katja Ermitsch  
Technische Entwicklung: Monika Schall

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstr. 5-7, 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. 694227

המשחק משווק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ, ח.פ. 3146696-59  
טל: 03-9702192 | העבודה 27, ראש העין 4801777  
חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:

הקוביה משחקים   hakubia\_games

תרגום ועריכה לגרסה העברית: אפרים היומן  
הגהה: יאיר שריג, מיכל שטרן, תהילה פולסקי,  
אפרת גייגר  
גרפיקה: פוית מורי 2design

# תעודת הצלחה במשחק

רשימת השחקנים:

2

1

4

3

בתאריך

הצלחתם להימלט מהמוזיאון המסתורי.

הישג מרשים בהחלט! היה לכם מזל גדול... כמעט נתקעתם בעבר הרחוק!

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

