



1 a 6 Jogadores
12 anos ou mais

A Cabana Abandonada

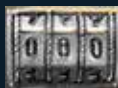
CUIDADO: Não olhem ainda para o material de jogo (cartas, livro, etc.)!
Primeiro, leiam este manual juntos em voz alta e sigam as suas instruções cuidadosamente.

Do que se trata este jogo?

Um grupo de amigos estão num carro, a caminho de umas férias bem merecidas. A animação é geral enquanto conversam sobre passar alguns dias relaxantes na praia e umas noites emocionantes a brincar com jogos na casa que alugaram para a temporada. A última coisa que precisavam é que o carro resolvesse avariar...

Acabam por parar numa estrada deserta à beira do bosque. Será melhor usar o telemóvel para chamar um reboque? Impossível, não há rede na área. Já é tarde e avizinha-se uma tempestade. A chuva fica cada vez mais forte. Começa a cair um dilúvio. Deixam o carro para trás e vão procurar um abrigo. Deparam-se com uma cabana no bosque. A construção parece bem deteriorada e também parece estar desocupada. Felizmente, a porta está aberta... Acabam de encontrar um lugar para passar a noite!

No dia seguinte, descobrem que a porta foi trancada com um cadeado de combinação. Todas as janelas têm barras espessas de metal. É claro que não as conseguiram ver na escuridão da noite. À vossa frente encontra-se um **caderno** e um **disco estranho**, parecido com um descodificador. Começam a perceber que não conseguirão sair desta cabana enquanto não decifram juntos uma série de enigmas para poder abrir o cadeado. Mas apressem-se! É preciso fugir antes que o vosso arrepiante “anfitrião” volte para casa...



IMPORTANTE: Não examinem nenhum material do jogo antes da partida começar. Não espreitem o livro nem olhem para as cartas. Esperem até o jogo vos dizer para fazer isso.

Componentes

86 cartas

23 Cartas de Enigma

30 Cartas de Resposta

33 Cartas de Ajuda

3 Objetos estranhos (vermelho, verde e azul)

1 Livro

1 Disco decodificador



Além disso, vão precisar de **alguma coisa para escrever** (a melhor opção é um **lápiz** e uma **borracha**), algumas **folhas de papel** e um **relógio** (o ideal é um **cronómetro**) para controlar o tempo. Se acharem interessante, poderão usar uma **tesoura**. A tesoura facilitará o jogo, mas não é absolutamente necessária.

Preparação do jogo

Coloquem o **livro** e o **disco decodificador** sobre a mesa. Deixem os “**objetos estranhos**” na caixa, por enquanto. Dividam as **cartas** em três pilhas, de acordo com o que está escrito nos seus versos:

- Cartas de Enigma
- Cartas de Resposta
- Cartas de Ajuda

Por enquanto, não olhem para a parte frontal das cartas.

Certifiquem-se de que as Cartas de Enigma e de Resposta estão dispostas, por ordem crescente, de acordo com o número ou letra impresso nelas. Organizem as Cartas de Ajuda de acordo com os seus símbolos e coloquem-nas sobre a mesa. Disponham as cartas com o mesmo símbolo, umas sobre as outras, de modo que a carta “1ª PISTA” fique sobre a carta “2ª PISTA” e que a última fique sobre a carta de “SOLUÇÃO”.

Onde está o Tabuleiro?

Este jogo não tem tabuleiro! Os jogadores terão de descobrir sozinhos o que devem encontrar no jogo e qual a aparência das salas. No início do jogo, as únicas coisas que estarão disponíveis aos jogadores serão o livro e o disco descodificador.

À medida que o jogo avança, os jogadores irão acrescentar as **Cartas de Enigma** – que serão encontradas em ilustrações ou citadas nos textos.

Sempre que isto acontecer, podem retirar as cartas correspondentes da pilha de Cartas de Enigma e examiná-las.

Da mesma maneira, só vão usar os “**objetos estranhos**” que se encontram na caixa quando o jogo disser explicitamente que estes foram encontrados. Até lá, deixe-os intocados na caixa.



Exemplo

Se encontrarem uma ilustração como esta, podem tirar imediatamente a Carta de Enigma correspondente da pilha e examiná-la.



Desenvolvimento do Jogo



O vosso objetivo é escaparem todos juntos da cabana abandonada o mais rápido possível.

Isto certamente seria mais fácil se todas as fechaduras e cadeados da sala não estivessem protegidos por enigmas. Durante o desenrolar do jogo, o grupo encontrará objetos que estão protegidos por um código composto de um número com três dígitos ou um código de cores. Para ter acesso a eles, têm de descobrir qual é o código e usá-lo no **disco descodificador**. Na borda do disco existem 10 **símbolos diferentes**. Cada símbolo representa um código a ser decifrado. Mas vão ter que descobrir que símbolos pertencem a que códigos. Prestem atenção a todos os detalhes. Se acharem que conseguem decifrar um código, introduzam-no sob o símbolo correspondente no disco. Depois, olhem através do **visor**, no círculo menor, para ver um número.

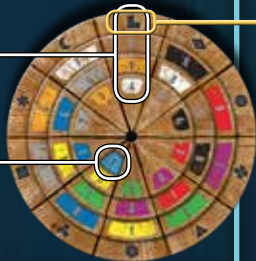
Este número indica o **número da Carta de Resposta** que, então,

vão poder examinar. Se o código estiver incorreto, terão de continuar à procura de uma solução ou, por enquanto, passar para outro enigma. Se o código estiver correto, a Carta de Resposta vos dirá como continuar.

Exemplo

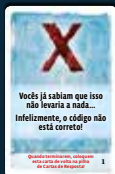
Para o enigma com o símbolo , o grupo descobriu os dígitos “8 7 4” como solução. Vão inserir essa combinação sob o símbolo  no disco descodificador.

Através do visor, irão ver o número da Carta de Resposta que podem tirar da pilha e examinar.



➔ O código não está correto?

Se estiver incorreto, a Carta de Resposta assim o indicará. Neste caso, simplesmente devolvam a carta à pilha e olhem de novo para o enigma que não conseguiram resolver. Talvez haja alguma coisa que passou despercebida. Ou pode ser que ainda não tenham todas as pistas que necessitam para resolver o enigma. Neste caso, vão ter de continuar por outro lado qualquer.




➔ É possível que o código esteja correto?

Em caso afirmativo, a Carta de Resposta vai-se parecer com isto:



➔ Onde é que irão ver o símbolo-código?

Boa pergunta! Para respondê-la, vão ter que olhar cuidadosamente para as imagens no livro ou nas Cartas de Enigma. Todos os objetos trancados existentes podem ser encontrados nesses sítios. Todos estes objetos estão marcados com um símbolo. O nosso exemplo envolve o cofre com o símbolo .



Vamos continuar com este tipo de exemplo:
A seguir, olhem para a Carta de Resposta mostrada junto ao cofre na carta. Irão ver que, agora, devem tirar a Carta de Resposta 1 da pilha.



➡ **Será que o código está realmente correto?**

Se estiver, a Carta de Resposta vai-vos dizer como continuar. Irão encontrar uma ou mais Cartas de Enigma que poderão ser tiradas da pilha e examinadas imediatamente.

➡ **Será que o código está mesmo errado?**

Bem, neste caso, devem ter cometido um erro. Apenas vão ter que pensar mais sobre o assunto para descobrir uma resposta diferente.

IMPORTANTE:

- ➡ Correto ou incorreto – devolvam todas as Cartas de Resposta à respetiva pilha.
- ➡ Todos os códigos podem ser resolvidos com base na lógica. Não devem simplesmente tentar utilizar todas as combinações possíveis no disco.

Precisam de alguma ajuda?

Claro que o jogo pode-vos prestar alguma ajuda se ficarem enalhados nalguma parte da partida. Para cada código, existem três Cartas de Ajuda que podem ser identificadas pelo símbolo no seu verso. Além de fornecer uma pista útil inicial, cada Carta de Ajuda com os dizeres “1ª PISTA” também os informa quais são as Cartas de Enigma que devem encontrar para conseguir resolver o enigma correspondente.

As Cartas de Ajuda com os dizeres “2ª PISTA” oferecem uma informação mais concreta no sentido de resolver o enigma correspondente.

As Cartas de Ajuda com os dizeres “SOLUÇÃO” têm a solução do enigma.

IMPORTANTE: Tirem sempre as Cartas de Ajuda referentes a uma específica Carta de Enigma ou enigma no livro. Estes enigmas são normalmente identificados por um símbolo (igual a um símbolo existente no disco decodificador). Não adianta nada usar as Cartas de Ajuda se não tiverem encontrado um enigma com um símbolo correspondente.

Tenham um pouco de paciência – alguns enigmas só podem ser resolvidos com a ajuda de várias Cartas de Enigma. Nem sempre as vão ter todas disponíveis imediatamente. Às vezes, terão de resolver outros enigmas para conseguirem obter mais cartas. Mas, não tenham medo de usar as Cartas de Ajuda se se virem enalhados. Depois de usarem uma Carta de Ajuda, coloquem-na na pilha de descarte.

Material de jogo adicional

Além do material que já vem na caixa, vão precisar de **lápiz e papel** para tomar notas.

Também vão precisar de um **relógio/cronómetro**.

IMPORTANTE: Os jogadores podem **riscar, dobrar ou rasgar o material...** Tudo isto é permitido e, algumas vezes, até mesmo necessário. O grupo só pode jogar o jogo uma vez – depois disso já saberão todos os enigmas, e não precisarão mais do material. Se preferirem, podem usar uma **tesoura** para cortar o material em vez de rasgá-lo.

Quando é que o jogo termina?

O jogo termina quando o grupo tiver resolvido o último enigma e escapado da cabana abandonada. Uma carta vos dirá isso. Liguem o cronómetro (ou vejam a hora) no início do jogo, para saberem de quanto tempo precisaram.

Podem consultar a página seguinte para saberem o vosso desempenho no desafio.

Quando estiverem a calcular o número de Cartas de Ajuda usadas, é claro que apenas as cartas que deram ao grupo novas pistas ou

soluções devem ser contabilizadas. Se uma Carta de Ajuda só trazia informações que o grupo já sabia, não a incluíam no cálculo.



	Nenhuma Carta de Ajuda	1-2 Carta de Ajuda	3-5 Carta de Ajuda	6-10 Carta de Ajuda	> 10 Carta de Ajuda
< 60 min.	10 estrelas	8 estrelas	7 estrelas	5 estrelas	4 estrelas
< 75 min.	9 estrelas	7 estrelas	6 estrelas	4 estrelas	3 estrelas
< 90 min.	8 estrelas	6 estrelas	5 estrelas	3 estrelas	2 estrelas
> 90 min.	7 estrelas	5 estrelas	4 estrelas	2 estrelas	1 estrela

Um último conselho

Qualquer material do jogo que usaram com sucesso para solucionar um enigma deve ser posto de lado, mas não arrumado. Podem vir a precisar de alguns destes materiais mais tarde. Mas, desta maneira, vão ter mais facilidade em manter o controlo do material e não deixar que eles se misturem. Para **muitos dos enigmas**, irão precisar apenas das **ilustrações da cabana**.

Começa o Jogo

Do que é que estão à espera? **Liguem o cronómetro** e saiam da cabana antes que seja tarde demais! Agora, já podem **examinar o livro** e começar a resolver os enigmas. Se alguma coisa não estiver clara não hesitem em **consultar o manual durante o jogo**.

Inka & Markus Brand e Kosmos agradecem a todos aqueles que leram as regras e testaram o jogo.



Os Autores:

Inka & Marcus Brand vivem com seus filhos Lukas e Emely em Gummersbach, na Alemanha. Eles já publicaram diversos jogos infantis e familiares e ganharam vários prêmios. E, é claro, são ávidos fãs de enigmas e jogos de fuga.

Conceito de Exit: KOSMOS

(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Ilustrações: Franz Vohwinkel

Ilustração da Capa: Silvia Christoph

Logo do Título: Michaela Kienle

Design Gráfico: Sensit Communication

Edição: Ralph Querfurth

Edição da versão em português:

Marcelo Fernandes e Rui Ferrão

Tradução: Marquito Maia

Adaptação gráfica: Antonio Catalán



Distribuído em Portugal
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial
Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
www.devir.com.br
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

KOSMOS

© 2016 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
info@kosmos.de, kosmos.de



CERTIFICADO

Os seguintes jogadores

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

No dia

de

Conseguiram escapar da cabana abandonada.

Que feito notável! Felizmente, eles não vão ter que passar a vida inteira trancados dentro da cabana!

Eles demoraram

minutos

e

segundos

para escapar.

No total, eles usaram

cartas de ajuda.

Com isto obtiveram

estrelas na avaliação.

O enigma mais emocionante foi

O enigma mais difícil foi

e ele foi resolvido pelo(a) jogador(a)