



CERTIFICADO



Os seguintes jogadores

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

No día

de

Conseguiram escapar do laboratório secreto.

Não é ruim! Felizmente eles não terão que passar a vida inteira trancados em um laboratório!

Eles usaram para escapar

minutos

e

segundos

No total, eles usaram

cartas de ajuda,

com uma pontuação final de

estrelas.

O enigma mais emocionante foi

O enigma mais difícil foi

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



1 a 6 Jogadores
12 anos ou mais

O Laboratório Secreto



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

Do que se trata este jogo?

“Dinheiro Fácil”, vocês provavelmente pensaram quando viram o anúncio no jornal procurando cobaias para uma pesquisa médica. Por isso, vocês se inscreveram imediatamente para a entrevista na data mais próxima.

Vocês chegaram na hora marcada no endereço que receberam pelo telefone. Vocês entram num laboratório moderno e notam todo tipo de recipientes e aparatos científicos estranhos espalhados por toda parte. Mas, tem alguma coisa errada. Não tem ninguém lá a não ser vocês.

De repente, começa a sair vapor de um tubo de ensaio e vocês começam a sentir tontura...

Vocês acordam com uma grande dor de cabeça e não demoram muito a perceber que a porta foi trancada. Sobre a mesa, vocês encontram um **caderno** e um **disco estranho** que não estavam lá antes.



O laboratório parece estar cheio de enigmas. **A única maneira de vocês escaparem é conseguindo resolver todos os enigmas em tempo.**

Caso contrário, vocês serão vítimas desta experiência bizarra que terá consequências nas quais vocês preferem nem pensar.

IMPORTANTE: Não olhem nenhum **material do jogo** antes de a partida começar. **Não** espiem o folheto **nem** olhem as cartas. Esperem até o jogo lhes dizer para fazer isso.

Componentes

85 cartas

24 Cartas de Enigma

30 Cartas de Resposta

31 Cartas de Ajuda

2 Objetos estranhos

1 Folheto

1 Disco decodificador



Além disso, vocês 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 **cronômetro**) para controlar o tempo. Se acharem interessante, vocês podem usar uma **tesoura**. A tesoura facilitará o jogo, mas não é absolutamente necessária.

Preparação do jogo

Coloquem o **folheto** 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 em seus versos:

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

Não olhem para a frente das cartas, por enquanto.

Certifiquem-se de que as Cartas de Enigma e de Resposta estão ordenadas de acordo com o número ou letra impressos nelas.

Organizem as Cartas de Ajuda de acordo com os seus símbolos e coloquem-nas sobre a mesa. Coloquem 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 delas fique sobre a carta de “SOLUÇÃO”.

Exceção: Existe apenas uma Carta de Ajuda com o símbolo

Onde está o tabuleiro?

Este jogo não tem tabuleiro! Vocês terão de descobrir sozinhos o que devem encontrar no jogo e qual é a aparência dos aposentos. No início do jogo, **as únicas coisas que estarão disponíveis para vocês serão o folheto e o disco decodificador**. À medida que o jogo avançar, vocês devem acrescentar as **Cartas de Enigma** – que serão encontradas em ilustrações ou citadas nos textos. Toda vez que isto acontecer, vocês podem pegar as cartas correspondentes da pilha de Cartas de Enigma e olhá-las.



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

Exemplo

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



Desenvolvimento do Jogo

O objetivo de vocês é escaparem todos juntos do laboratório o mais rápido possível.

Isto certamente seria mais fácil se não fosse pelo fato de que todas as fechaduras e cadeados do laboratório estão protegidos por enigmas. Durante o desenrolar do jogo, o grupo encontrará objetos que estão protegidos por um **código composto de três recipientes coloridos**. Para ter acesso a eles, vocês têm de descobrir qual é o código e usá-lo no **disco decodificador**. Na borda do disco existem **10 símbolos diferentes**.

Cada símbolo representa um código a ser decifrado. Mas vocês terão de descobrir quais pertencem aos seus respectivos códigos. Prestem atenção a todos os detalhes. Se acharem que conseguem decifrar um código, usem-no sob o símbolo correspondente no disco. Depois, olhem o **visor**, no círculo menor, para ver um número.

Este número indica o **número da Carta de Resposta** que, neste momento, vocês podem olhar. Se o código estiver incorreto, vocês terão de continuar procurando uma solução ou passar para outro enigma da próxima vez. Se o código estiver correto, a Carta de Resposta lhes dirá como continuar.

Exemplo

O grupo identificou três recipientes    como a solução do enigma com o símbolo .

Vocês usam esta combinação sob o símbolo  no disco decodificador.

Através do visor,, vocês verão o **número da Carta de Resposta** que podem tirar da pilha e olhar.



➔ O código não está correto?

Se estiver incorreto, a carta lhes dirá. Neste caso, simplesmente coloquem a carta de volta na pilha e olhem de novo o enigma que não conseguiram resolver. Talvez haja alguma coisa que passou despercebida. Ou pode ser que vocês não tenham todas as pistas que necessitam para resolver o enigma. Neste caso, vocês terão de recomeçar de algum outro ponto.



➔ É possível que o código esteja correto?

Em caso afirmativo, a Carta de Resposta será assim



➔ Onde vocês verão o símbolo-código?

Boa pergunta! Para respondê-la, vocês terão de olhar cuidadosamente as figuras do folheto ou das Cartas de Enigma. **Todos os objetos trancados existentes** podem ser encontrados nestes lugares.

Todos estes objetos estão **marcados com um símbolo**. Nosso exemplo envolve a garrafa com o símbolo .



Vamos continuar com este tipo de exemplo:
Em seguida, olhem a Carta de Resposta mostrada junto à garrafa na carta. Vocês verão que precisam recuperar a Carta de Resposta 18 da pilha.



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

Se estiver, a Carta de Resposta lhes dirá para continuar. Vocês encontrarão uma ou mais Cartas de Enigma que poderão **ser tiradas da pilha e olhadas imediatamente**.

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

Bem, neste caso, vocês devem ter cometido um engano. Vocês terão apenas de pensar um pouco mais sobre o assunto para descobrir uma resposta diferente.

IMPORTANTE:

- ➔ Correto ou incorreto – devolvam todas as Cartas de Resposta para a sua respectiva pilha.
- ➔ Todos os códigos podem ser resolvidos na base da lógica. Vocês não devem simplesmente tentar utilizar todas as combinações possíveis no disco.

Precisam de alguma ajuda?

Claro que o jogo pode lhes prestar alguma ajuda se vocês empacarem em alguma parte do processo. Para cada código, existem três Cartas de Ajuda que podem ser identificadas pelo símbolo em seu verso. Além de fornecer uma pista útil, toda Carta de Ajuda com os dizeres “**1ª PISTA**” também lhes informa quais são as Cartas de Enigma que vocês 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: Sempre peguem as Cartas de Ajuda relativas a uma Carta de Enigma ou enigma específico do folheto. Estes enigmas são normalmente identificados por um símbolo (com um símbolo correspondente no disco decodificador). Não adianta nada usar as Cartas de Ajuda se vocês 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. Vocês não vão ter sempre todas elas disponíveis imediatamente. Algumas vezes, vocês terão de cuidar de outros enigmas para conseguirem mais cartas. Mas, não sejam tímidos no que se refere a usar as Cartas de Ajuda se vocês se virem presos.

Depois de usarem uma Carta de Ajuda, coloquem esta na pilha de descarte.

Material de jogo adicional

Além do material que já vem na caixa, vocês precisarão de **lápis e papel** para tomar notas.

Vocês também vão precisar de um **relógio/cronômetro**.

IMPORTANTE: Vocês 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 vocês já saberão todos os enigmas, e não precisarão mais do material. Se preferirem, vocês 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 do laboratório secreto. Uma carta lhes dirá isso. Disparem o cronômetro (ou vejam a hora) no início do jogo, assim vocês saberão de quanto tempo precisaram.

Vocês podem consultar a página a seguir para saberem o quão bem foram no desafio.

Quando estiverem calculando o número de Cartas de Ajuda usadas, é claro que somente as cartas que deram ao grupo novas pistas

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

	Sin 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

Uma última dica

Todo o material do jogo que vocês usaram com sucesso para solucionar um enigma deve ser colocado de lado, mas não descartado. Vocês podem vir a precisar de alguns destes materiais novamente. Mas, desta maneira, vocês terão mais facilidade para manter controle do material e não deixarão que eles se misturem. Para **muitos dos enigmas**, vocês precisarão apenas das **ilustrações dos cômodos**.

Começa o Jogo

O que vocês estão esperando? **Disparem o cronômetro** e saiam do laboratório antes que seja tarde demais! **Agora** vocês já podem olhar o **folheto inteiro** 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 Marquito Maia

Tradução: Douglas Quinta Reis

Adaptação gráfica: Antonio Catalán



Distribuído em Portugal
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial
Brejos de Carreiros
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



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