

UTKŃLIŚCIE W MARTWYM PUNKCIE?

Karty wskazówek

Do wszystkich zagadek w grze znajdziecie jedną lub więcej **kart ze wskazówkami**. Weźcie do ręki **STOS KART WSKAZÓWEK** i odłóżcie wierzchnią kartę z powrotem do pudełka. Na wierzchu stosu znajduje się teraz wskazówka dotycząca zamka szyfrowego na karcie startowej. Umieście tę kartę razem z dwiema kartami startowymi.

Każda karta wskazówki pokazuje, do której zagadki lub do którego zamka należy, i daje podpowiedź, jaką wskazówkę otrzymacie na odwrocie. Zdecydujcie wspólnie, czy i (w razie wątpliwości), **którą wskazówkę** chcecie przeczytać. Odwróćcie **wybraną kartę wskazówki** i przeczytajcie co znajduje się na rewersie. Im więcej wskazówek będziecie potrzebować, tym gorsza będzie wasza końcowa punktacja. Dlatego odkładajcie użyte wskazówki na osobny stos.

Specjalny przypadek: Wskazówka wam nie pomogła, ponieważ już posiadaliście tę informację? Odłóżcie więc tę kartę z powrotem do pudełka. Nie jest ona uwzględniana w końcowej punktacji.

Rozwiązaliście zagadkę?

Odłóżcie do pudełka wszystkie **niewykorzystane karty wskazówek** dołączone do tej zagadki. Nie będziecie już ich potrzebować.

Uwaga: Jeśli macie wystarczająco miejsca na stole, możecie podzielić wszystkie karty wskazówek na osobne stosy do późniejszego wykorzystania. Jeśli jednak nie macie dużo miejsca, możecie przeglądać stos kart ze wskazówkami dopiero wtedy, gdy będziecie potrzebowali pomocy przy rozwiązaniu zagadki.

KIEDY ROZPOCZYNA SIĘ GRA?

Właśnie teraz! Przeczytajcie na głos teksty na dwóch kartach startowych. Następnie wspólnie zdecydujcie, jakiego kodu numerycznego szukacie. Pamiętajcie, że zamek wskazuje dokładnie, jak ten kod powinien wyglądać. Sprawdźcie swoje rozwiązanie na odwrocie karty, a następnie postępujcie zgodnie z dalszymi instrukcjami. Dowiedcie się z nich, jak po kolei przygotować pozostałe karty. Na samym końcu znajduje się informacja o rozpoczęciu odmierzenia czasu.

Na tym etapie nie musicie jeszcze czytać ostatniej strony instrukcji. Powodzenia!

ROZWIĄZALIŚCIE OSTATNIĄ ZAGADKĘ?

Udało wam się rozwiązać wszystkie zagadki i już teraz wiecie, co wydarzyło się na pokładzie Enigmy? Nadszedł więc czas, abyście odebrali swoją nagrodę. Zsumujcie wszystkie wskazówki, które wykorzystaliście w trakcie gry. Dodajcie również swoje błędne odpowiedzi. W poniższej tabeli możecie zobaczyć, ile wynosi wasza nagroda pieniężna w SeaCoins*.

Uwaga: Za każdą pełną minutę (przed upływem czasu) otrzymujecie premię w wysokości 1000 SC. Zgadywanie zajęło wam więcej czasu? W takim przypadku będziecie musieli odjąć 1000 SC za każdą dodatkową minutę. Ale nie martwcie się: jeśli wasz wynik zejdzie poniżej zera, Enigma Ubezpieczenia Sp. z o.o. zajmie się resztą.

Błędne odpowiedzi	przy: wskazówkach	0-5 wskazówkach	6-12 wskazówkach	13-20 wskazówkach	21+ wskazówkach
0		100.000 SC	90.000 SC	80.000 SC	70.000 SC
1-3		70.000 SC	60.000 SC	50.000 SC	40.000 SC
4+		50.000 SC	40.000 SC	30.000 SC	20.000 SC

* SeaCoins to nowa kryptowaluta należąca do koncernu „Żegluga w nieznane Sp. z o.o.”

Autor: Leo Colovini **Grafika:** Folko Streese

Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:

G3 G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, Sp. k.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 18A

tel. 63 222 37 01
e-mail: g3@g3poland.com
www.g3poland.com

 YouTube
G3Poland

Wydanie 1. Rok 2023.
Wydrukowano w Chinach.

moses.
© 2021 moses. Verlag GmbH
2. Auflage 2022

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

 studiogochi

ŻEGLUGA W NIEZNANE

UWAGA!

Najpierw należy przeczytać instrukcję. **Nie wolno tasować ani mieszać dwóch stosów kart oraz podglądać ich wcześniej!** Karty są **ułożone w odpowiedniej kolejności**, której nie wolno zmieniać.

Zawartość: 88 kart
Stos kart Enigmy:
5 kart pokładowych, 2 karty startowe,
9 kart wyjścia, 20 kart kajut, 6 kart zakwaterowań

Stos kart wskazówek:
44 karty ze wskazówkami, 2 karty pokładowe

Dodatkowo będziecie potrzebować kartki papieru, długopisów i stopera!

CO SIĘ WYDARZYŁO DO TEJ PORY...

Dwa tygodnie wcześniej: siedząc na ławce w parku rozwiązywaliście krzyżówkę w gazecie. Po wprowadzeniu wszystkich haseł odkryliście, że w rozwiązaniu zawarta jest ukryta wiadomość. Proste szyfry nie stanowią dla was problemu i już po kilku minutach odczytaliście zakodowaną informację. Przeniosła was ona na stronę internetową, na której znajdował się następujący komunikat:

Gratulacje! Wygraliście rejs historycznym żaglowcem **Enigma**. Wymarzona i wyjątkowa wycieczka all inclusive czeka na Ciebie i Twoich przyjaciół. Kliknij tutaj, aby przeżyć niezapomniane chwile.

Brzmi to jak typowy spam, ale zagadki wzbudziły wasze zainteresowanie. Spontanicznie przyjęliście zaproszenie i w ciągu kilku sekund otrzymaliście e-mail z biura podróży.

To było zaledwie dwa tygodnie temu, a wy jesteście właśnie w drodze do przystani, w której cumuje Enigma. Przed wami relaksujący tydzień na pełnym morzu. Zastanawiacie się jednak, dlaczego statek nosi taką tajemniczą nazwę. Podczas tygodniowej podróży będziecie mieli wystarczająco czasu, aby dotrzeć do sedna sprawy.

O CO CHODZI?

Gracie razem i wspólnie próbujecie odkryć tajemnicę Enigmy. Aby to zrobić, musicie najpierw złamać kod do zamków, zebrać różne wskazówki, a następnie wszystko sprytnie ze sobą połączyć. Dopiero wtedy będziecie mogli rozwiązać finałową zagadkę.

ZANIM ZACZNIECIE GRAĆ:

Przygotujcie długopisy i kartkę papieru. Chcacie zagrać na czas? Uszykujcie więc dodatkowo stoper (lub smartfon). Czy uda wam się rozwiązać tajemnicę Enigmy w mniej niż 75 minut?



2



PRZYKOTOWANIE DO GRY:

Wymijcie oba stosy kart z pudełka.

NIE mieszajcie tych stosów i nie patrzcie na ich rewersy!

Weźcie do ręki STOS KART ENIGMY. Odłóżcie wierzchnią kartę z talii z prowarem do pudełka. Następnie weźcie dwie kolejne karty z góry i połóżcie je przed sobą na stole. Są to karty startowe.

Stos kart Enigmy możecie chwilowo odłożyć na bok.

Wszystkie karty w grze można odwracać tylko wtedy, gdy chcecie rozwiązać zagadkę lub jeśli otrzymacie takie polecenie!

JAK DZIAŁAJĄ ZAMKI SZYFROWE?

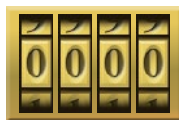


Jedna z dwóch kart startowych przedstawia **zamek szyfrowy**. Za każdym razem, gdy macie przed sobą zamek szyfrowy, musicie znaleźć pasujący **kod numeryczny**. Kod ten zawsze składa się z cyfr **od 1 do 9**. Cyfra 0 nigdy nie jest częścią rozwiązania!

Zamek na karcie zawsze wskazuje, z ilu cyfr składa się szukany kod. Czasami zawiera dodatkowe informacje o ułożeniu lub kolejności poszczególnych cyfr. Przyglądajcie się więc mu dokładnie!

GDZIE ZNAJDUJĄ SIĘ ZAMKI SZYFROWE?

W trakcie gry znajdziecie jeszcze dziesięć zamków szyfrowych. Do każdego z nich **zawsze dołączona jest druga karta z zagadką**. Należy ją rozwiązać, aby **znaleźć szukany kod numeryczny**. W przypadku pierwszego zamka macie już przed sobą odpowiednie karty. Później musicie sami dowiedzieć się, które karty do siebie pasują.



3

MACIE ROZWIĄZANIE?

Gdy już zdecydujecie się na podanie kodu numerycznego, po prostu odwróćcie **kartę z zamkiem i dołączoną do niego kartę z zagadką**. Jeśli prawidłowo dopasujecie ze sobą obie karty, zobaczycie **kod, którego szukacie**. Teraz są trzy możliwości:

- » **1. Wasz kod jest zgodny z kodem na kartach?**
Dobra robota! Oprócz prawidłowego rozwiązania, na odwrocie karty znajdziecie instrukcję dalszego postępowania lub tekst z dodatkowymi informacjami.
- » **2. Wasz kod jest niezgodny z kodem na kartach?**
Szkoda, że się pomyliliście. Ale bez obaw: możecie nadal kontynuować grę, nawet jeśli wasze rozwiązanie jest niepoprawne. Przeczytajcie tekst na odwrocie karty i zanotujcie, że wasza odpowiedź była błędna. W tym celu wystarczy narysować kreskę na kartce. Przyda się to na koniec gry.
- » **3. Grzbiety kart nie pasują do siebie?**
Nic nie szkodzi! W trakcie gry przyporządkowanie zamków i zagadek nie jest już tak oczywiste. Jeśli odwróciliście zamek i zagadkę i te dwie strony kart nie pasują do siebie, odwróćcie karty ponownie i poszukajcie odpowiedniej kombinacji zamka i zagadki.

CZY W GRZE SĄ TYLKO ZAMKI SZYFROWE?

W grze są dwie łamiągłówki, których rozwiązaniem nie jest kod numeryczny. Musicie znaleźć inne rozwiązania tych zagadek. Czy udało się wam rozszyfrować dwie zagadki specjalne? Odwróćcie karty, żeby sprawdzić prawidłową odpowiedź. Na odwrocie – tak jak w przypadku wszystkich łamiągłówek – możecie sprawdzić, czy wasze rozwiązanie jest poprawne.



4