

Následující hráči

1		2	
3		4	
5		6	
dne		v	

se úspěšně dostali z faraonovy hrobky.

Byl to vynikající výkon, a mají velké štěstí, že nemusí zůstat zamčení uvnitř pohřební komory navěky!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl

Tento rébus vyřešil hráč



Pro 1-6 hráčů
věk 12 +

Faraonova hrobka

POZOR: Na hrací potřeby (karty, zápisník, atd.) se zatím **nedívejte!**
Nejdříve si společně nahlas přečtete návod a pečlivě se řiďte uvedenými pokyny.

0 co ve hře vlastně jde?

Cestujete po Egyptě s turistickou výpravou. Zlatým hřebem vaší dovolené je návštěva Údolí králů.

Hrobka krále Tutanchamona se vám zdá zvláště fascinující. Během prohlídky uvnitř zjistíte, že se vám ztratil zbytek výpravy. Bloudíte úzkými chodbami a vaše zaujetí se pomalu mění v paniku.

Náhle se ocitnete v tajemné pohřební komoře a slyšíte strašidelný zvuk. Kamenné dveře se za vámi uzavrou a nemůžete ven.

Rozhlížíte se kolem a objevíte zaprášený sešit se zápisky a starodávný kotouč. Vypadá to, jakoby celá hrobka byla pokrytá tajemnými nápisy a rébusy. **Podaří se vám uniknout pouze tehdy, pokud je včas všechny vyřešíte.**

Pokud ne, budete pod kameny pohřbeni navěky...



DŮLEŽITÉ: Neprohližejte si **žádné hrací potřeby** dříve, než hra skutečně začne!
Nelistujte zápisky a **nedívejte se** na přední stranu karet. Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Hrací potřeby

- 83 karet
- 22 rébusových
- 30 s odpovědí
- 31 s nápovědou
- 2 zvláštní předměty (zelený, červený)
- 1 zápisník
- 1 dešifrovací kotouč



Navíc budete potřebovat něco na psaní (nejlépe tužku a gumu), jeden nebo více papírů a hodinky (nejlépe stopky) ke sledování času. Budete-li chtít, hodí se i nůžky. Nůžky práci usnadní, ale nejsou nutné.

Příprava hry

Připravte si na stůl zápisky Dr. Forda a dešifrovací kotouč.

Zvláštní předměty nechte prozatím v krabici.


Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na zadní straně:

- › červené rébusové karty
- › modré karty s odpovědí
- › zelené karty s nápovědou

Na přední stranu žádné z karet se zatím nesmíte podívat.

Uspořádejte rébusové karty a karty s odpovědí ve vzestupném pořadí podle písmen abecedy nebo čísel. Karty s nápovědou roztřídte podle symbolů.

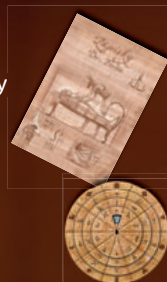
Potom je položte na stranu stolu. Karty stejného symbolu položte na sebe v takovém pořadí, že 1. NÁPOVĚDA je zcela nvrchu, pod ní je 2. NÁPOVĚDA a vespod je karta s ŘEŠENÍM.

Výjimka: Pro symbol  je pouze jedna karta s nápovědou.

Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Sami budete muset zjistit, co máte ve hře hledat a jak místnosti vypadají. Na začátku hry budete mít k dispozici **pouze zápisník a dešifrovací kotouč**.

Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusové karty**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile je najdete, můžete si vzít příslušné karty z balíčku rébusových karet a podívat se na ně. Stejně tak i **zvláštní předměty** můžete použít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby je nechte v krabici!



Příklad:

Pokud najdete tento obrázek, můžete si okamžitě vzít příslušnou rébusovou kartu z balíčku a podívat se na ni.



Průběh hry

Vaším cílem je dostat se co nejdříve společně z pohřební komory.

Bylo by to určitě jednodušší nebýt skutečnosti, že všechny zámky v místnosti jsou zakódované. V průběhu hry budete postupně nacházet předměty, které jsou zamčené na zámek s kódem tvořeným **třemi hieroglyfy**. Chcete-li je odemknout, musíte nejdříve zjistit příslušný kód a vložit jej do **dešifrovacího kotouče**. Po obvodě kotouče najdete **10 různých symbolů**. Každý ze symbolů je přiřazený ke kódu, který je třeba rozluštit. Ale budete muset zjistit, který symbol je přiřazený ke kterému kódu. Věnujte pozornost každému detailu. Pokud si myslíte, že dokážete kód rozšifrovat, vložte jej pod odpovídající symbol na disku. Potom se podívejte do **okénka** na nejmenším kole, kde uvidíte číslo.

Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat. Pokud kód není správný, budete muset pokračovat v hledání řešení nebo se prozatím věnovat jinému rébusu. Pokud je kód správný, řekne vám karta s odpovědí, jak dále pokračovat.


Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali

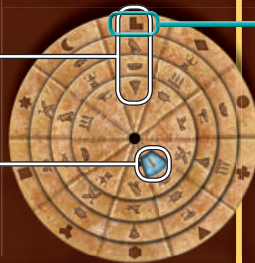
ke kódu z hieroglyfů



Nastavíte tedy tuto kombinaci

pod symbolem  na dešifrovacím kotouči.

V malém okénku se objeví **číslo karty s odpovědí**, kterou si poté můžete vytáhnout z balíčku a podívat se na ni.



➔ **Kód je nesprávný?**

Pokud ano, dozvíte se to z karty s odpovědí. V tom případě prostě vrátíte kartu do balíčku a znovu se podíváte na rébus, který se vám nepodařilo vyřešit. Možná jste něco přehlédli. Nebo možná ještě nemáte vodítka, která vám mohou při řešení pomoci. V takovém případě budete muset zatím pokračovat někde jinde.



➔ **Kód je možná správný?**

Pokud ano, bude karta s odpovědí vypadat takto:

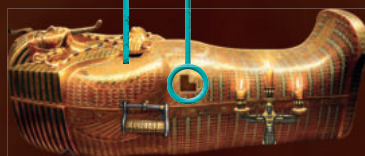


➔ **Kde najdete symbol kódu?**


Dobrá otázka! Budete se muset pečlivě podívat na obrázky v zápisníku nebo na rébusových kartách.

Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**.

Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**.



Naším příkladem je sarkofág, který má na sobě

symbol . Pokračujeme tedy scénářem

tohoto našeho příkladu: Podívejte se

na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě

vedle sarkofágu. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 12.



➔ Je kód *skutečně* správný?

Pokud ano, řekne vám karta s odpovědí, jak pokračovat. Najdete jednu nebo i více rébusových karet, které si můžete **ihned vytáhnout** z balíčku a **podívat se** na ně.

➔ Je kód *ve skutečnosti* nesprávný?

Tak v tom případě jste museli udělat někde chybu. Budete se nad tím muset ještě jednou zamyslet a najít jinou odpověď.

DŮLEŽITÉ:

- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědí do balíčku karet s odpovědí.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na kotouči.

Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete.

Ke každému kódu jsou k dispozici karty s nápovědou, které poznáte podle symbolu na zadní straně.

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, které rébusové karty již musíte mít k dispozici, abyste mohli tento konkrétní rébus vyřešit.

Karta s **2. NÁPOVĚDOU** vám již nabídne poněkud konkrétnější pomoc při hledání řešení tohoto rébusu.

Karta s nápovědou **ŘEŠENÍ** již nabízí celé řešení tohoto konkrétního rébusu.

DŮLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s nápovědou pro konkrétní rébusovou kartu nebo rébus v zápisníku. Tyto rébusy jsou obvykle označené symbolem (odpovídajícím symbolu na dešifrovacím kotouči). Nepoužívejte karty s nápovědou, dokud nenajdete rébus s odpovídajícím symbolem.

Budte trochu trpěliví – některé rébusy lze vyřešit pouze pomocí některých rébusových karet. Nebudete mít vždy k dispozici hned všechny. Někdy se budete muset nejdříve poprat s jinými rébusy, abyste získali více karet. Ale pokud se zaseknete, neostýchejte se použít karty s nápovědou. Jakmile použijete kartu s nápovědou, vložte ji do balíčku s vyhozenými kartami.

Doplňkové hrací potřeby

Kromě potřeb v krabici, budete ještě potřebovat **tužku a papír na poznámky**.

Také budete potřebovat **hodinky/stopky**.

DŮLEŽITÉ: na hrací potřeby můžete **psát, skládat je nebo i trhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete znát všechny rébusy a nebudete hrací potřeby dále potřebovat! Pokud chcete, můžete též místo trhání hracích potřeb použít **nůžky** a vystřihovat.

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a útěkem z pohřební komory. Dozvíte se to z karty. Na začátku hry nastavte stopky (nebo zkontrolujte čas), abyste věděli, jak dlouho vám hra trvala.

Na tabulce na následující straně uvidíte, jak dobře jste si vedli. Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly nová vodítka nebo řešení. Pokud karta s nápovědou obsahovala něco, co jste již věděli, nezahrnujte ji do celkového počtu.



	Žádná karta s nápovědou	1–2 karty s nápovědou	3–5 karet s nápovědou	6–10 karet s nápovědou	> 10 karet s nápovědou
< 60 Min.	10 hvězd	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
< 75 Min.	9 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
< 90 Min.	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy
> 90 Min.	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy	2 hvězdy	1 hvězda

Jeden tip nakonec

Hrací potřeby, které jste použili k vyřešení rébusu, neodhazujte, pouze je odložte stranou. Některé z použitých věcí a pravidel ještě můžete potřebovat. Takto budete mít lepší přehled a materiály se vám nepomíchají.

U některých rébusů potřebujete pouze **obrázky místností**, u jiných se musíte více **rozhlédnout**.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky** a dostaňte se z hrobky dříve, než bude pozdě! Takže **teď** si můžete prohlédnout celý **zápisník** a začít řešit rébusy. Pokud vám nebude něco jasné, neostýchejte se a **vyhledejte si to** během hry **v tomto manuálu**.



Autoři:

Inka & Markus Brandonovi žijí se svými dětmi Lukášem a Emelou v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

Oni sami jsou samozřejmě nadšenými fanoušky rébusů a únikových her.

Další únikové hry:



Tajná laboratoř



Opuštěná chata

Distributor:

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

www.dinotoys.cz

Česká republika



© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Všechna práva vyhrazena.

VYROBENO V NĚMECKU