



Pre 1-4 hráčov
vek 16+

Katakomy hrôzy

POZOR: Na hracie potreby (karty, list atď.) sa zatiaľ nepozerajte!
Najskôr si spoločne nahlas prečítajte návod a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.

0 čo v hre vlastne ide?

Úplne nečakane k vám priplachtil list. Píše Ben, dobrý priateľ a renomovaný archeológ. Hovorí o svojom najnovšom dobrodružstve, ale obáva sa, že hrozí nebezpečenstvo, že sa mu vymkne z rúk. Pokiaľ by sa vám v najbližších dňoch neozval, prosí vás, aby ste ho začali hľadať. A to na mieste, ktoré príliš nebudí dôveru: v parížskych katakombách – mieste posledného odpočinku viac než 6 miliónov ľudí... Stále dúfate, že sa Ben ozve znovu, ale dni ubiehajú a správa od priateľa neprichádza. Nedá sa nič robiť, musíte ho nájsť, pomôcť mu a čo najrýchlejšie ho vyslobodiť zo zúfalej situácie. Znovu vyhrabete jeho list. Sú v ňom riadky, ktoré vám napísal, fotka z Polaroidu a podivný otočný kotúč. Hovoríte si, prečo vám tieto informácie poslal v tak zašifrovanej podobe.



Iba ak spoločne rozlúštíte všetky tajomstvá a vyriešite všetky rébusy, podarí sa vám Bena ešte zachrániť.

Inak ostane nielen on navždy pochovaný v katakombách hrôzy...

Na rozdiel od doterajších únikových hier sa toto dobrodružstvo skladá z 2 častí. Celá hra obsahuje **viac rébusov a trvá dlhšie**. Uprostred hry máte možnosť dať si **pauzu** a hrať ďalej neskôr alebo aj ďalší deň. Samozrejme ale tiež môžete obe časti odhrať naraz, pokiaľ budete chcieť.



DÔLEŽITÉ: Neprehradiajte si **žiadne hracie potreby** skôr, než hra skutočne začne!
Nečítajte si si ešte list a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Hracie potreby

118 kariet

42 s náповедou

28 rébusových

48 s odpoveďou

1 uzamknutá krabička

1 zvláštny predmet
„rituálna sviečka“

2 zvláštne predmety
„kultové predmety“

1 stojanček

1 zvláštny predmet
„kostená palica“

1 dešifrovací kotúč

1 list

1 zvláštny predmet
„prsteň“

1 zvláštny predmet
„stĺp“

1 zložený plagát

1 rám s obrazom

1 fotka z Polaroidu

3 zvláštne predmety
„lebka“

Navyše budete potrebovať niečo **na písanie** (najlepšie **prepisovačku, ceruzku a gumu**), jeden alebo viac **papierov, nožnice, zapaľovač** alebo **zápalky** a **hodinky** (najlepšie stopky) k sledovaniu času.

POZOR: Čajovú sviečku nikdy **nenechávajte horieť bez dozoru** a všimajte si **symboly uvedené na spodnej strane škatule**. Čajovú sviečku zapalujte, iba keď riešite príslušný rébus. **Nezapalujte ju predčasne** a po vyriešení rébusu ju opäť **zahaste**. Horiacu sviečku **premiestňujte len opatrne** – tekutý vosk by mohol vyšlechnúť. **Nič nedržte nad plameňom alebo v plameni!** To pre riešenie rébusu **NIE JE nutné!**

Príprava hry

Prípravte si na stôl **list, fotku z Polaroidu, dešifrovací kotúč a balíček kariet**. Všetko **ostatné** zatiaľ nechajte v škatuli. Roztriedte karty do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- > červené rébusové karty
- > modré karty s odpoveďou
- > zelené karty s nápovedou

Na prednú stranu žiadnej z kariet sa zatiaľ nesmiete pozrieť.

Usporiadajte rébusové karty a karty s odpoveďou vo vzostupnom poradí podľa písmen abecedy alebo čísel. Karty s nápovedou roztriedte podľa symbolov. Potom ich položte na stranu stola. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. NÁPOVEDA je úplne navrchu, pod ňou je 2. NÁPOVEDA a naspodku je karta s RIEŠENÍM.

Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako vyzerajú miestnosti. Na začiatku hry budete mať k dispozícii iba **list, fotku z Polaroidu a dešifrovací kotúč**.

Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty**. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné karty z balíčka rébusových kariet a pozrieť sa na nich. Rovnako tak aj **zvláštne predmety a zapečatené veci** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte v krabici!



Príklad:

Ak nájdete tento obrázok, môžete si **okamžite** vziať príslušnú rébusovú kartu z balíčka a **pozrieť se** na ňu (tu: rébusovú kartu L).





Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne vyslobodiť Bena čo najskôr z katakomb.

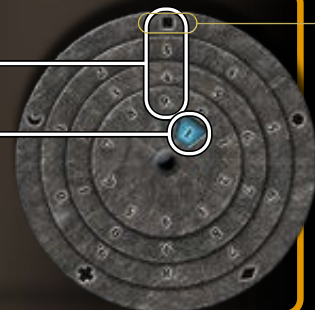
Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočnosť, že všetky zámky sú zakódované. Akonáhle začne hra, môžete si prečítať **list** a prezrieť **fotku z Polaroidu**. V priebehu hry budete postupne nachádzať predmety, ktoré sú zamknuté **trojciferným kódom**. Ak ich chcete odomknúť, musíte najskôr zistiť príslušný kód a vložiť ho do **dešifrovacieho kotúča**. Po obvode kotúča nájdete **5 rôznych symbolov**. Každý zo symbolov je priradený ku kódu, ktorý je treba rozlúštiť. Ale budete musieť zistiť, ktorý symbol je priradený ku ktorému kódu. Venujte pozornosť každému detailu. Ak si myslíte, že dokážete kód rozšifrovať, vložte ho pod zodpovedajúci symbol na disku. Potom sa pozrite do **okienka** na najmenšom kole, kde uvidíte číslo. Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť. Ak kód nie je správny, budete musieť pokračovať v hľadaní riešenia alebo sa zatiaľ venovať inému rébusu. Ak je kód správny, povie vám karta s odpoveďou, ako ďalej pokračovať.

Príklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojčifernému kódu **3 4 9**.

Nastavte teda túto kombináciu pod symbolom  na dešifrovacom kotúči.

V malom okienku sa objaví **číslo karty s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu.



→ Kód je nesprávny?

Ak áno, dozviete sa to z karty s odpoveďou. V tom prípade jednoducho vráťte kartu do balíčka a znovu sa pozriete na rébus, ktorý sa vám nepodarilo vyriešiť. Možno ste niečo prehliadli. Alebo možno ešte nemáte indície, ktoré vám môžu pri riešení pomôcť. V takom prípade budete musieť zatiaľ pokračovať niekde inde.



→ Kód je možno správny?


Ak áno, bude karta s odpoveďou vyzeráť takto:





➔ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky na Polaroide alebo na rébusových kartách. Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**. Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**.

V našom príklade sa jedná o bezpečnostnú schránku, na ktorej je **symbol** . Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte bezpečnostnej schránky. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 25.



Pozor: Predmet so symbolom musíte vidieť na **fotke z Polaroidu**, na **rébusovej karte** alebo niekde inde, aby ste ho mohli otvoriť. Nemôžete otvoriť niečo, čo ste ešte nenašli – rovnako ako v skutočnej únikovej miestnosti.

➔ Je kód skutočne správny?

Ak áno, povie vám karta s odpoveďou, ako pokračovať. Nájdete jednu alebo aj viac rébusových kariet, ktoré si môžete ihneď vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na nich.

➔ Je kód v skutočnosti nesprávny?

Tak v tom prípade ste museli urobiť niekde chybu. Budete sa nad tým musieť ešte raz zamyslieť a nájsť inú odpoveď.

DÔLEŽITÉ:

- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou.
- ➔ Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na kotúči.

Potrebujete pomôcť?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete. Ku každému kódu sú k dispozícii karty s nápovedou, ktoré spoznáte podľa symbolu na zadnej strane.

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodítko a povie vám tiež, ktoré rébusové karty už musíte mať k dispozícii, aby ste mohli tento konkrétny rébus vyriešiť.

Karta s **2. NÁPOVEDOU** vám už ponúkne trochu konkrétnejšiu pomoc pri hľadaní riešenia tohto rébusu.

Karta s nápovedou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu.

DÔLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповедou pre konkrétnu rébusovú kartu alebo rébus v liste. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovačom kotúči). Nepoužívajte karty s náповедou, kým nenájdete rébus so zodpovedajúcim symbolom.

Buďte trochu trpezliví – niektoré rébusy sa dajú vyriešiť iba pomocou niektorých rébusových kariet. **Nebudete mať k dispozícii vždy hneď všetky. Niekedy sa budete musieť najskôr popasovať s inými rébusmi, aby ste získali viac kariet.** Ale ak sa zaseknete, neváhajte použiť karty s náповедou. Akonáhle použijete kartu s náповедou, vložte ju do balíčka s vyhodnenými kartami.

Doplnkové hracie potreby

Okrem potrieb v krabici, budete ešte potrebovať **ceruzku a papier** na poznámky. Tiež budete potrebovať **hodinky/stopky, nožnice, zapalovač/zápalky**.

DÔLEŽITÉ: na hracie potreby môžete **písať, skladať ich alebo aj strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. Hru možno hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete hracie potreby ďalej potrebovať!

Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a tým, že sa vám podarí (snád) zachrániť Bena. Dozviete sa to z karty. Na tabuľke na nasledujúcej strane uvidíte, ako dobre ste si viedli. **Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli nové vodítka alebo riešenie.** Pokiaľ karta s náповедou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahŕňajte ju do celkového počtu.



	Žiadna karta s náповедou	1–4 kariet s náповедou	5–8 kariet s náповедou	9–15 kariet s náповедou	> 15 kariet s náповедou
< 100 Min.	10 hviezd	8 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	5 hviezd
< 120 Min.	9 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	4 hviezd
< 140 Min.	8 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	4 hviezd	3 hviezd
≤ 180 Min.	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezd	3 hviezd	2 hviezd
> 180 Min.	6 hviezd	4 hviezd	3 hviezd	2 hviezd	1 hviezd

Hra začína

POZOR: Na rozdiel od predošlých EXIT únikových hier **EŠTE NESPŮŠTAJTE STOPKY!** Jednoducho začnite hrať. Na čo čakáte? Zachráňte Bena, kým bude neskoro!

Teraz si môžete prezrieť **list** a **fotku z Polaroidu** a začať s riešením rébusu. Pokiaľ vám nebude niečo jasné, nehanbite sa a vyhľadajte si to **počas hry v tomto manuáli**.

Informácie ku hre

Túto hru si môžete zahrať iba 1x. Pri riešení rébusu budete musieť na herný materiál písať, skladat' ho a strihať. To umožňuje riešiť obzvlášť pestré rébusy.

Autori:

Inka & Markus Brandon žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbach v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení.

Ralph Querfurth je hráčsky editor. Spoločne so Sandrou Dochtermannovou prišli s myšlienkou na EXIT hry a spýtali sa Inky a Markusa, či by také hry chceli vyvíjať. Títo dvaja nezaváhali ani na chvíľu.



© 2018 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Edícia Exit: KOSMOS
(R. Querfurth, S. Dochtermann)

Autori: Inka and Markus Brand,
Ralph Querfurth
Ilustrácie obalu: Silvia Christoph
Ilustrácie: Martin Hoffmann
Grafika názvu: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication

Distribútor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.dinotoys.cz
Česká republika
VYROBENÉ V NEMECKU.



To sú Markus, Inka a Ralph. Tí, ktorí vymýšľajú rébusy do EXIT únikových hier.



OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

Dňa

v

sa úspešne dostali z katakomb hrôzy.

Vykonalí ste správne
záverečný rituál?

Áno

(+2 hviezdy)

Nie

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol

Tento rébus vyriešil hráč