



Pro 1-4 hráčov
vek 12+

Lúpež na Mississippi

POZOR: Neprehliadajte si žiadne hracie potreby skôr, než hra skutočne začne! Nelistujte denníkom a **nepozerajte** sa na prednú stranu kariet. Počakajte, až budete vyzvaní počas hry. **Najskôr si spoločne nahlas prečítajte návod** a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.

O čo v hre vlastne ide?

Vítajte na lodi „River Queen“!

Ako tím vyšetrovateľov cestujete v roku 1872 po rieke Mississippi na kolesovom parníku. Užívate si kludnú plavbu do New Orleans, kde máte riešiť jeden prípad. Ale potom si vás v jedno ráno zavolá kapitán. Stal sa zločin – priamo tu na palube! Bol okradnutý jeden pasažier. Tento úspešný podnikateľ pri sebe mal dokumenty neoceniteľnej hodnoty, ktoré teraz zmizli.

Teraz vstupujete do hry vy. Dokážete nájsť páchatel'a a získať späť stratené dokumenty? To sa vám podarí, iba pokiaľ budete spolupracovať ako tím.

Zistite, kto bol v čase činu na mieste krádeže. Vyriešte prípad spoločne!

Herné potreby

85 kariet

8 kariet podozrivých

17 rébusových

30 s odpoveďou

30 s nápovedou

3 zvláštne predmety

1 plagát

1 denník

8 žetónov podozrivých

1 dešifrovací kotúč



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

Príprava hry

Otvorte plagát a umiestnite ho do stredu stola. Umiestnite **4 karty podozrivých označených písmenom A** (**sivou stranou nahor**, pretože ešte nesmiete vidieť žltú stranu!) a **4 zodpovedajúce žetóny** podozrivých. Pripravte si tiež **denník** a **dešifrovací kotúč**. Zvyšné **karty podozrivých**, **žetóny podozrivých** a „**zvláštne predmety**“ zatiaľ nechajte v škatuli.

Ostatné karty roztriedte 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?

Na plagáte vidíte hlavný sál parníka. Tam môžete zrekonštruovať, čo sa v čase činu dialo. Sú tam vyznačené miesta, kde sa zdržiavali ôsmi podozriví. Vidíte aj okradnutého muža – pána Nagelmackersa. Napravo od neho je miesto, na ktorom musel sedieť páchatel'.

Na začiatku máte k dispozícii iba **plagát, 4 karty s podozrivými (A), 4 žetóny podozrivých, denník 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 **zvyšných 4 podozrivých** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli.



Príklad: Ak nájdete tento obrázok, môžete si **okamžite** vziať príslušnú rébusovú kartu z balíčka a pozrieť sa na ňu.



Priebeh hry

Vaším cieľom je čo najrýchlejšie objasniť krádež.

Bolo by to jednoduché, keby vám každý z podozrivých nedal k vylúšteniu rébus, kým vám poskytnú ďalšie informácie. Akonáhle začne hra, môžete si pozrieť **všetky stránky** denníka. K vyriešeniu rébusu musíte zistiť trojmiestny číselný alebo farebný kód a nastaviť ho na dešifrovacom kotúči. Po obvode kotúča nájdete **10 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 **2 4 8**.

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:

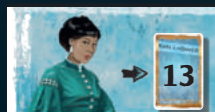


➔ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na **karty podozrivých**.

Všetky tieto osoby sú **označené symbolom**.

V našom príklade sa jedná o podozrivú „Dr. No“, so **symbolom** ★. Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú vedľa doktorky No. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. **13**.



Pozor: Kartu danej podozrivej osoby už musíte mať pred sebou, aby ste mohli riešiť príslušný rébus. Najprv máte iba štyroch podozrivých s písmenom A.

➔ 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 náповедou, 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 náповедou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu.

DÔLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповедou pre konkrétneho podozrivého alebo rébus na kartách. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovacom kotúči). Nepoužívajte karty s náповедou, kým nenájdete rébus so zodpovedajúcim symbolom.

Budte 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 nápovedou. Akonáhle použijete kartu s nápovedou, vložte ju do balíčka s vyhodеныmi kartami.

Doplnkové hracie potreby

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

DÔLEŽITÉ: na hracie potreby môžete **písať, skladať ich alebo aj trhať...** 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! K strihaniu materiálu použijete **nožnice**.

Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a objasnením krádeže. K tomu musíte **porovnať výpovede všetkých ôsmich podozrivých** a zistiť, ktorá osoba **klamala** o mieste, na ktorom sa zdržiavala v čase činu. To bude vtedy, keď túto výpoveď nebude môcť potvrdiť žiadna iná osoba. **Žetóny podozrivých môžete umiestňovať na miesta na plagáte**, aby ste si vyznačili, kto sa podľa vášho názoru zdržiaval, na ktorom mieste. Karta vás bude informovať o skončení hry.

Na tabuľke na nasledujúcej strane uvidíte, ako dobre ste si viedli.

Pri počítaní použitých kariet s nápovedou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli nové vodítka alebo riešenie. Pokiaľ karta s nápovedou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahŕňajte ju do celkového počtu.



	Žiadná karta s náповedou	1 – 2 karty s náповedou	3 – 5 kariet s náповedou	6 – 10 kariet s náповedou	> 10 kariet s náповedou
< 60 Min.	10 hviezd	8 hviezd	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezd
< 75 Min.	9 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezd	3 hviezd
≤ 90 Min.	8 hviezd	6 hviezd	6 hviezd	3 hviezd	2 hviezd
> 90 Min.	7 hviezd	5 hviezd	5 hviezd	2 hviezd	1 hviezd

Jeden tip nakoniec

Hracie potreby, ktoré ste použili na vyriešenie rébusu, neodhadzujte, len ich odložte bokom. Niektoré z použitých vecí a pravidiel ešte môžete potrebovať. Takto budete mať lepší prehľad a materiály sa vám nepomiešajú. U niektorých rébusov potrebujete iba **obrázky miestností**, u iných sa musíte viac **rozhliaďuť**.

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** vyriešte prípad skôr, než bude neskoro! Takže **teraz** si môžete prezrieť **celý denník** a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude nič jasné, neváhajte, a **vyhľadajte si to** počas hry **v tomto manuáli**.

Autori:

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

Ralph Querfurth je autor a herný redaktor. Spoločne so Sandrou Dochtermannovou prišli s myšlienkou na únikové hry a v roce 2015 sa spýtali Inky a Markusa, či by také hry chceli vyvíjať.



© 2019 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: Claus Stephan
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 NĚMECKU.





OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

Dňa

v

úspešne objasnili lúpež na Mississippi.

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