



OSVĚDČENÍ

Následující hráči

1

2

3

4

5

6

dne

v

se úspěšně dostali z opuštěné chaty.

Byl to vynikající výkon, a mají velké štěstí, že nemusí zůstat zamčení uvnitř chaty 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



Opuštěná chata

Pro 1-6 hráčů
věk 12 +

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

0 co ve hře vlastně jde?

Jedete s přáteli autem na zaslouženou dovolenou. Nálada je výborná, bavíte se o tom, jak strávíte několik dní odpočinkem na pláži a o veselých večerech, které budete trávit hraním her ve vašem prázdninovém pronájmu. Rozbité auto je opravdu poslední věc, kterou potřebujete...

Kolem nikdo nejezdí a stojíte na kraji lesa. Možná by šlo zavolat odtahovou službu z mobilního telefonu? Ale jste bez šance, není zde signál. Je už pozdě a hřmí. Déšť je stále silnější. Z nebe se začínají řínout potoky vody. Necháte auto na krajnici a pokoušíte se najít přístřeší. V lese objevíte chatu. Vypadá zchátrale a dveře jsou otevřené – našli jste místo k přenocování!



Ráno zjistíte, že dveře jsou zamčené zámkem na kód. Ve všech oknech jsou silné mříže. V noci jste si jich samozřejmě nevšimli.

V chatě najdete knihu a zvláštní kotouč, zřejmě dešifrovací. Začíná vám docházet, že z chaty se dostanete pouze tehdy, pokud **společně vyřešíte řadu rébusů a otevřete zámek.** Ale spěšťe! Budete se muset dostat pryč dříve, než se vrátí váš strašidelný „hostitel“...



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

Hrací potřeby

86 karet

23 rébusových

30 s odpovědí

33 s nápovědou

3 zvláštní předměty

1 návštěvní kniha

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 knihu 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.

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 zápisky a dešifrovací kotouč**.

Jak se hra postupně odvíjí, budou vám přibývat **rébusové karty**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile odkaz 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 opuštěné chaty.

Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že všechny zámky v místnosti jsou zakódované. V průběhu hry budete postupně nacházet předměty, které jsou zamčené na zámek s **trojčiferným nebo barevným kódem**. 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. Budete také 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 kotouči, 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 „874“.
Nastavíte tedy tuto číselnou 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 knize nebo na rébusových kartách. Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**. Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**. Naším příkladem je trezor,



který má na sobě symbol 

Pokračujte tedy scénářem

tohoto našeho příkladu: Podíváte se

na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě

vedle trezoru. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 1.



➔ 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 kotočci.

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 knize. 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 konkrétních 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 útekem z opuštěné chaty. 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 ještě můžete potřebovat. Takto budete mít lepší přehled a materiály se vám nepomíchají.

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

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky** a dostaňte se z chaty dříve, než bude pozdě! Takže **ted'** si můžete prohlédnout celou **knihu** 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:



Faraonova hrobka



Tajná laboratoř

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