



# OSVEDČENIE

Následujúci hráči

1

2

3

4

5

6

dňa

v

sa úspešne dostali z opustenej chaty.

Bol to vynikajúci výkon, a majú veľké šťastie, že nemusia zostať zamknutí vnútri chaty naveky!

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



## Opustená chata

Pre 1-6 hráčov  
vek 12 +

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

## 0 čo v hre vlastne ide?

Idete s priateľmi autom na zaslúženú dovolenku. Nálada je výborná, bavíte sa o tom, ako strávite niekoľko dní odpočinkom na pláži a o veselých večeroch, ktoré budete tráviť hraním hier vo vašom prázdninovom prenájme. Rozbité auto je naozaj posledná vec, ktorú potrebujete...

Okolo nikto nejazdí a stojíte na kraji lesa. Možno by šlo zavolať odťahovú službu z mobilného telefónu? Ale ste bez šance, nie je tu signál. Je už neskoro a hrmí. Dážď je stále silnejší. Z neba začínajú tiecť potoky vody. Necháte auto na krajnici a pokúšate sa nájsť prístrešie. V lese objavíte chatu. Vyzerá schátralá a dvere sú otvorené - našli ste miesto na prenocovanie!



Ráno zistíte, že dvere sú zamknuté zámkom na kód. Vo všetkých oknách sú silné mreže. V noci ste si ich samozrejme nevšimli. V chate nájdete knihu a zvláštny kotúč, zrejme dešifrovací. Začína vám dochádzať, že z chaty sa dostanete len vtedy, ak **spoločne vyriešite rad rébusov a otvoríte zámok**. Ale poponáhľajte sa! Budete sa musieť dostať preč sôr, než sa vráti váš strašidelný „hostiteľ“...



**DŮLEŽITÉ:** Neprehliadajte si **žiadne hracie potreby** skôr, než hra skutočne začne! **Nelistujte** v knihe a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

## Hracie potreby

- 86 kariet
  - 23 rébusových
  - 30 s odpoveďou
  - 33 s nápovedou
- 2 zvláštne predmety (zelený, červený)
- 1 návštevna kniha
- 1 dešifrovací kotúč



Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie ceruzku a gumu), jeden alebo viac **papierov** a **hodinky** (najlepšie **stopky**) k sledovaniu času. Ak budete chcieť, hodia sa aj **nožnice**. Nožnice prácu uľahčia, ale nie sú nutné.

## Príprava hry

Prípravte si na stôl knihu a dešifrovací kotúč.

Zvláštne predmety nechajte nateraz v krabici.

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 rovnakého symbolu položte na seba v takom poradí, že 1. NÁPOVEĎ je úplne navrchu, pod ňou je 2. NÁPOVEĎ 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 miestnosti vyzerajú. Na začiatku hry budete mať k dispozícii len zápisky a dešifrovací kotúč.

Ako sa hra postupne odvíja, budú vám pribúdať rébusové karty. Odkaz na ne je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle odkaz nájdete, môžete si vziať príslušné karty z balíčka rébusových kariet a pozrieť sa na ne. Rovnako tak aj zvláštne predmety môžete použiť len 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 sa na ňu.





## Priebeh hry

Vaším cieľom je dostať sa čo najskôr spoločne z opustenej chaty.

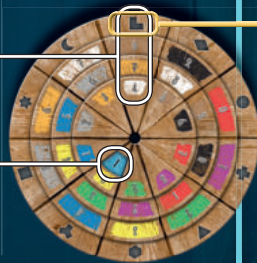
Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočností, že všetky zámky v miestnosti sú zakódované. V priebehu hry budete postupne nachádzať predmety, ktoré sú zamknuté na zámok s kódom tvoreným tromi farebnými nádobami. Ak ich chcete odomknúť, musíte najskôr zistiť príslušný kód a vložiť ho do dešifrovacieho kotúča. Po obvode kotúča nájdete 10 rôznych symbolov. Každý zo symbolov je priradený ku kódu, ktorý je potrebné 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 kotúči, 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  jste se dopracovali ku kódu „874“. Nastavíte teda túto číselnú 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 vrátite 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 vyzerať takto:



### ➔ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky v knihe alebo na rébusových kartách. Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**. Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**. Naším príkladom je trezor,



ktorý má na sebe symbol 

Pokračujeme teda scenárom

tohto nášho príkladu: Pozriete sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte

vedľa trezoru. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 1.



### ➔ 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 ne.

### ➔ 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 náповedou pre konkrétnu rébusovú kartu alebo rébus v knihe. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovacom kotúči). Nepoužívajte karty s náповedou, 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 náповedou. Akonáhle použijete kartu s náповedou, 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.

**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! Ak chcete, môžete tiež miesto trhania hracích potrieb použiť **nožnice** a vystrihovať.

## Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a útekom z opustenej chaty. Dozviete sa to z karty. Na začiatku hry nastavte stopky (alebo skontrolujte čas), aby ste vedeli, ako dlho vám hra trvala.

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

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



	Žiadna karta s náповедou	1–2 karty s náповедou	3–5 kariet s náповедou	6–10 kariet s náповедou	> 10 kariet s náповедou
< 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	5 hviezd	3 hviezd	2 hviezd
> 90 Min.	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezd	2 hviezd	1 hviezda

## 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 rozhliadnuť.

## Hra začína

Na čo ešte čakáte? Spustite stopky a dostaňte sa z hrobky skôr, než bude neskoro! Takže teraz si môžete prezrieť celú knihu a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude nič jasné, neváhajte, a vyhľadajte si to počas hry v tomto manuáli.



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. Aj oni sami sú samozrejme nadšenými fanúškami rébusov a únikových hier.

### Ďalšie únikové hry:



Faraónova hrobka



Tajné laboratórium

Distribútor:  
**Dino Toys**  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
www.dinotoys.cz  
Česká republika



© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Všetky práva vyhradené.  
VYROBENÉ V NEMECKU