



Pro 1-4 hráče
věk 10+

Potopený poklad

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

0 co ve hře vlastně jde?

Hledání pokladu v Karibiku? To zní jako klišé! Pro vás by to měla být vlastně jen zábava – bláznivé dobrodružství, chcete-li. Pouličnímu prodáváči jste za námořní mapu a podivný kotouč ze dřeva dali 10 dolarů. Obojí, jak tvrdí legenda, vás prý dovede k bájnému vraku lodi Santa Maria. Plachetnici, potápěčského průvodce a výstroj bylo jednoduché si najmout. Proč se při této příležitosti rovnou nenaučit i potápnout? Jak naivní jste byli!

A teď? Teď jste doslova všichni na stejné lodi – na širém moři, uprostřed ničeho. Po místě ztroskotání vraku ani stopa. Ta zjevně zfalšovaná mapa nezobrazuje ani to správné moře! Namísto toho tu máte rébus za rébusem...

Jen pokud se vám společně podaří vyluštit všechny kódy, najdete ten vrak a budete z něj moci vyprostit poklad Santa Marie. Pokud ne, tak vám dříve či později dojde vzduch.



DŮLEŽITÉ: Neprohližejte si **žádný herní materiál** dříve, než hra skutečně začne! Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Herní materiál

85 karet

30 s nápovědou

30 s odpovědí

25 rébusových

1 zápisník

1 dešifrovací kotouč

9 zvláštních předmětů

(zlatá mince,
6 drahokamů,
stěžeň, vlajka)



Další potřebný herní materiál

Navíc budete potřebovat něco na psaní (nejlépe **černý fix** a **tužku**), nejméně jedno **nůžky** a v případě potřeby **papír** na poznámky. Kromě toho potřebujete **hodinky**, nejlépe **stopky**.

Příprava hry

Na stůl si připravte **zápisník** a **dešifrovací kotouč**.

Opatrně vyloupněte **stěžeň**, **vlajku** a **zlatou minci** a položte je i s **drahokamy** na stranu, na kraj stolu. Tyto předměty budete ve hře potřebovat až později.

Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na zadní straně:

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

Nezapomeňte: 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 10 symbolů. 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. Potom je položte na stranu stolu.

Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Sami budete muset zjistit, co máte ve hře hledat a jak místo vypadá.

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**.



Příklad:

*Pokud najdete rébusovou kartu A v zápisníku, můžete si **okamžitě** příslušnou rébusovou kartu z balíčku **vzít a podívat se na ni**.*



Na **kartu s odpovědí** se smíte podívat až tehdy, když jste na dešifrovacím kotouči nastavili kód, který vás odkázal na příslušnou kartu s odpovědí.

Stejně tak i **zvláštní předměty** si můžete vzít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na kraji stolu!

Průběh hry


Vaším cílem je společně, co nejrychleji najít vrak lodi Santa Maria a zachránit poklad. Určitě by to bylo jednodušší, kdyby na vás nečekalo plno rébusů, které musíte vyřešit, protože jinak se nedostanete ani o krůček dál!


DŮLEŽITÉ: Při řešení rébusů můžete herní materiál **popisovat, skládat, stříhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. (Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete znát všechny rébusy a nebudete herní materiál dále potřebovat!).

Díky rébusům, které budete **postupně** řešit, se budete propracovávat celým zápisníkem. Opakovaně budete nacházet **zamčené dveře a předměty**. Každý má na sobě symbol a otevřít je můžete jediné s pomocí **trojmístného číselného nebo obrázkového kódu**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušné stránky v zápisníku i na rébusové karty. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojmístný kód. Kód pak vložte pod odpovídající symbol na **dešifrovacím kotouči**.

Na vnějším okraji kotouče je zobrazeno **10 různých symbolů**. Každý symbol zastupuje jeden hledaný kód. Pečlivě dbejte na to, **jaký symbol** je zobrazený na kartách a na předmětech v zápisníku! Trojmístný kód nastavte pod tento symbol na kotouči – **směrem zvenčí dovnitř**. V **okénku** nejmenšího kotouče se pak objeví číslo. Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat.

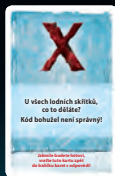
Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojmístnému kódu **861**.

Nastavíte tedy tuto kombinaci pod symbol  na dešifrovacím kotouči.

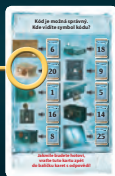
V malém okénku se objeví **číslo karty s odpovědí**, kterou si poté můžete vytáhnout z balíčku a podívat se na ni – zde je to č. 8.





➔ Kód je nesprávný?

Pak se to dozvíte z **karty s odpovědí**, na které bude **X**. Vraťte kartu s odpovědí zpět do balíčku a zkontrolujte symbol i kód. Pokud to nepomůže, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.





➔ Kód je možná správný?

Pak získáte **přehledovou kartu s odpovědí** s přehledem předmětů.

Kde vidíte symbol kódu?

Tato karta s odpovědí ukazuje přehled všech možných zamčených předmětů, které je třeba otevřít. Každý předmět je označen symbolem.

V našem příkladu chcete otevřít dřevěnou bednu se **symbolem** . Proto hledejte na přehledové kartě s odpovědí bednu se symbolem . Ta vás pak odkáže na další kartu s odpovědí.

V příkladu vás odkazuje na kartu č. 20. Vezměte si tuto kartu z balíčku. Teprve tato **druhá karta s odpovědí** vám prozradí, zda je kód **opravdu** správný.



➔ Je kód skutečně správný?

Pokud ano, řekne vám **druhá 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 přesto nesprávný?

Tak v tom případě znovu skončíte u **karty s odpovědí**, na které je **X**. Zkontrolujte pořadí číselného nebo obrázkového kódu a porovnejte symbol na dešifrovacím kotouči se symbolem na rébusových kartách. Pokud je kód přesto nesprávný, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



DŮLEŽITÉ: Musíte řešit rébusy **ve správném pořadí!** Jinými slovy: Smíte pokračovat k dalšímu rébusu nebo otočit další stránku zápisníku pouze tehdy, pokud jste vyluštili předchozí kód a hra vám to v textu dovolí.

Nezapomeňte:

- ➔ Na přehledových kartách s odpovědí jsou zobrazeny dveře a předměty, které máte postupně otevírat – nejdřív v levém sloupci shora dolů a pak v pravém sloupci.
- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědí do balíčku karet s odpovědí, pokud je tak řečeno.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na dešifrovacím kotouči.



Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete.

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

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, co vše potřebujete, 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 a prozradí vám správný kód.

Nebojte se využít karet s nápovědou, pokud nebudete vědět, jak dál.

Použité karty s nápovědou odložte na odkládací balíček lícem nahoru.

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a vymořením se z moře. Dozvíte se to z karty.

Hodnocení

Vyřešit všechny rébusy je hlavní vítězství. Pokud chcete vědět, jak dobře jste si vedli, podívejte se na následující tabulku. **Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly NOVÁ vodítka nebo řešení.**



	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	9 hvězd	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd
< 75 Min.	9 hvězd	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
≤ 90 Min.	8 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
> 90 Min.	7 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spustte stopky!** Nyní smíte otevřít **zápisník** na straně 2 a začít hru. Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře Exit – Potopený poklad.



Autoři:

Inka & Markus Brand žijí se svými dětmi Lukase a Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění. I oni sami jsou samozřejmě nadšenými fanoušky rébusů a únikových her.

Další úniková hra: Mrtvý muž v Orient Expressu



© 2017 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit: KOSMOS
(Ralph Querfurth,
Sandra Dochtermann)

Autoři: Inka and Markus Brand
Ilustrace obalu: Silvia Christoph
Ilustrace: Michael Menzel
Grafika názvu: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication

Distributor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.dinotoys.cz
Česká republika
VYROBENO V NĚMECKU



OSVĚDČENÍ

Následující hráči

1

2

3

4

dne

v

úspěšně zachránili ze dna moře poklad z lodi Santa Maria.

Byl to vynikající výkon, a mají velké štěstí, že jsou tak chytří a šikovní potápěči!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl