



Pre 1-4 hráčov  
vek 10+

## Potopený poklad

**POZOR:** Na herný materiál (karty, zápisník, atď.) sa zatiaľ **nepozerajte!**  
**Najskôr si spoločne nahlas** prečítajte návod a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.

### 0 čo v hre vlastne ide?

Hľadanie pokladu v Karibiku? To znie ako klišé! Pre vás by to mala byť vlastne len zábava – bláznivé dobrodružstvo, ak chcete. Pouličnému predavačovi ste za námornícku mapu a podivný kotúč z dreva dali 10 dolárov. Oboje, ako tvrdí legenda, vás vraj dovedie k bájnemu vraku lode Santa Maria. Plachetnicu, potápačského sprievodcu a výstroj bolo jednoduché si najať. Prečo sa pri tejto príležitosti rovno nenaučiť aj potápať? Takí naivní ste boli!



A teraz? Teraz ste doslova všetci na rovnakej lodi – na širom mori, uprostred ničoho. Po mieste stroskotania vraku ani stopa. Tá zjavne sfaľšovaná mapa nezobrazuje ani to správne more! Namiesto toho tu máte rébus za rébusom...

**Len ak sa vám spoločne podarí vylúštiť všetky kódy, nájdete ten vrak a budete z neho môcť vyslobodiť poklad Santa Marie.**

Ak nie, tak vám skôr či neskôr dôjde vzdych.



**DÔLEŽITÉ:** Neprehliadajte si **žiadny herný materiál** skôr, než hra skutočne začne! Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

## Herný materiál

85 kariet

30 s náповедou

30 s odpoveďou

25 rébusových

1 zápisník

1 dešifrovací kotúč

9 zvláštnych predmetov

(zlatá minca,  
6 drahokamov,  
sťažeň, vlajka)



## Ďalší potrebný herný materiál

Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie **čiernu fixu** a **ceruzku**), najmenej jedny **nožnice** a v prípade potreby **papier** na poznámky. Okrem toho potrebujete **hodinky**, najlepšie **stopky**.

## Príprava hry

Na stôl si pripravte **zápisník** a **dešifrovací kotúč**.

Opatrne vylúpnite **sťažeň**, **vlajku** a **zlatú mincu** a položte ich aj s **drahokamami** nabok, na kraj stola. Tieto predmety budete v hre potrebovať až neskôr.

Roztriedte karty do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

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

Nezabudnite: 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 náповедou** roztriedte podľa 10 symbolov. 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. Potom ich položte na stranu stola.

## Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako miesto vyzerá.

Na začiatku hry budete mať k dispozícii **iba zápisník** a **dešifrovací kotúč**.

Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty**. Odkaz na ne je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si **vziať** príslušné karty z balíčka rébusových kariet a **pozrieť sa na ne**.



### Príklad:

Ak nájdete rébusovú kartu A v zápisníku, môžete si **okamžite vziať** príslušnú rébusovú kartu z balíčka a **pozrieť sa na ňu**.



Na **kartu s odpoveďou** sa smiete pozrieť až vtedy, keď ste na dešifrovacom kotúči nastavili kód, ktorý vás odkázal na príslušnú kartu s odpoveďou.

Rovnako tak aj **zvláštne predmety** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte v krabici!

# Priebeh hry


Vaším cieľom je spoločne, čo najrýchlejšie nájsť vrak lode Santa Maria a zachrániť poklad. Určite by to bolo jednoduchšie, keby na vás nečakalo plno rébusov, ktoré musíte vyriešiť, pretože inak sa nedostanete ani o krôčik ďalej!


**DÔLEŽITÉ:** Pri riešení rébusov môžete na herný materiál **písať, skladať ho, strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. Hru možno hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete herný materiál ďalej potrebovať!

Vďaka rébusom, ktoré budete postupne riešiť, sa budete prepracovávať celým zápisníkom. Opakovane budete nachádzať **zamknuté dvere a predmety**. Každý má na sebe symbol a otvoriť ich môžete jedine s pomocou **trojmiestneho číselného alebo obrázkového kódu**. Keď nájdete rébus, pozrite sa pozorne na príslušné stránky v zápisníku aj na rébusové karty. Spoločne premýšľajte a kombinujte, ako by sa rébus dal vyriešiť, aby ste prišli na správny trojmiestny kód. Kód potom vložte pod zodpovedajúci symbol na **dešifrovačom kotúči**.

Na vonkajšom okraji kotúča je zobrazených **10 rôznych symbolov**. Každý symbol zastupuje jeden hľadaný kód. Starostlivo dbajte na to, **aký symbol** je zobrazený na kartách a na predmetoch v zápisníku! Trojmiestny kód nastavte pod tento symbol na kotúči – **smenom zvonku dovnútra**. V **okienku** najmenšieho kotúča sa potom objaví číslo. Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť.

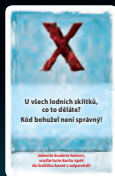
## Príklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojmiestnému kódu **861**.

Nastavíte teda túto kombináciu pod symbol  na dešifrovačom kotúči.

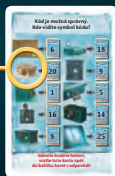
V malom okienku sa objaví **číslo karty s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu – tu je to č. 8.





## ➔ Kód je nesprávny?

Ak áno, dozviete sa to z **karty s odpoveďou** na ktorej bude **X**. Vráťte kartu s odpoveďou späť do balíčka a skontrolujte symbol aj kód. Ak to nepomôže, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.





## ➔ Kód je možno správny?

Potom získate **prehľadovú kartu s odpoveďou** s prehľadom predmetov.

## Kde vidíte symbol kódu?

Táto karta s odpoveďou ukazuje prehľad všetkých možných zamknutých predmetov, ktoré je potrebné otvoriť. Každý predmet je označený symbolom.

V našom príklade chcete otvoriť drevenú bedňu so **symbolom** . Preto hľadajte na prehľadové karte s odpoveďou bedňu so symbolom . Tá vás potom odkáže na ďalšiu kartu s odpoveďou.

V príklade vás odkazuje na kartu č. 20. Vezmite si túto kartu z balíčka. Až táto **druhá karta s odpoveďou** vám prezradí, či je kód **naozaj** správny.



## ➔ Je kód skutočne správny?

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

## ➔ Je kód napriek tomu nesprávny?

Tak v tom prípade znovu skončíte pri **karte s odpoveďou**, na ktorej je **X**. Skontrolujte poradie číselného alebo obrázkového kódu a porovnajte symbol na dešifrovacom kotúči so symbolom na rébusových kartách. Ak je kód napriek tomu nesprávny, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.



**DÔLEŽITÉ:** Musíte riešiť rébusy **v správnom poradí!**

Inými slovami: Smiete pokračovať k ďalšiemu rébusu alebo otočiť ďalšiu stránku zápisníku len vtedy, ak ste vylúštili predchádzajúci kód a hra vám to v texte dovoľí.

Nezabudnite:

- ➔ Na prehľadových kartách s odpoveďou sú zobrazené dvere a predmety, ktoré máte postupne otvárať – najskôr v ľavom stĺpci zhora nadol a potom v pravom stĺpci.
- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou, pokiaľ je tak povedané.
- ➔ Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na dešifrovanom kotúči.



## Potrebuje 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 vodičko 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 a prezradí vám správny kód.

Nebojte sa využiť karty s náповедou, ak nebudete vedieť, ako ďalej. Použitie karty s náповедou odložte na odkladací balíček lícom nahor.

# Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a vynorením sa z mora. Dozviete sa to z karty.

## Hodnocení

Vyriešiť všetky rébusy je hlavné víťazstvo. Ak chcete vedieť ako dobre ste si vedli, pozrite sa na nasledujúcu tabuľku. **Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytly NOVÉ vodička alebo riešenie.**



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

## Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky! Teraz** smiete otvoriť **zápisník** na straně 2 a začať hru. Prajeme vám veľa zábavy a úspechov pri hre Exit – Potopený poklad.



### 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 fanúšikmi rébusov a únikových hier.

### Dalšia úniková hra:

## Mŕtvy muž v Orient Expresse



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

Autori: Inka and Markus Brand  
Ilustrácie obalu: Silvia Christoph  
Ilustrácie: Michael Menzel  
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



# OSVEDČENIE

Následující hráči

1

2

3

4

dňa

v

úspešne zachránili z dna mora poklad z lode Santa Maria.

Bol to vynikajúci výkon, a majú veľké šťastie, že sú tak chytrí a šikovní potápači!

Trvalo im to

minút

a

sekund

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol