



Pre 1-4 hráčov  
vek 10+

## Prekliata horská dráha

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

### 0 čo v hre vlastne ide?

Temné chodby, desivé vytie, strašidelné postavy – je to tá správna zábava pre vás?

To vás iste napadlo, keď ste sa spontánne rozhodli pre návštevu strašidelného zámku niekde na púti. Keď však nastúpите do rozhrkaného vozíka s číslom 521 a pred očami sa vám objaví hrozivá brána, ktorá vyzerá ako roztvorená tlama, trochu vám zovrie žalúdok. Ešte viac vás znepokojí, že nikde nie je ani živej nohy a všade panuje mŕtvolné ticho. Je však už príliš neskoro. Ako keby ho riadila strašidelná ruka, dá sa váš vozík do pohybu, prejde desivou tlamou a zmizne v temnotách...

Tu sa náhle rozoznie diabolský smiech a škrípavý hlas zaburáca do vašich uší: „Hahaha! Príšerne vás vítam na svojej Prekliatej horskej dráhe. Už niet cesty späť – brána za vami sa zavrela. Iba tí najodvážnejší a najmúdrejší nájdu cestu von!

**Jedine ak spolu vyriešite moje rébusy, budete môcť odísť. Inak tu ostanete navždy a premením vás na nové hrôzostrašné exponáty. Hahaha!“**



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

## Herný materiál

88 kariet

30 s nápovedou

30 s odpoveďou

20 rébusových

8 zvláštnych kariet

1 kniha

1 dešifrovací kotúč

8 zvláštnych predmetov  
(6 častí tela, 1 zložený  
list „Mäsožravka“,  
1 tajomný neznámy)



## Ďalší potrebný herný materiál

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

## Príprava hry

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

Opatrne vylúpnite **6 častí tela** z výseku a položte ich aj s **listom „Mäsožravka“** bokom na okraj 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 vyzerať. Na začiatku hry budete mať k dispozícii **iba knihu** 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 rébusovou kartou A v knihe, 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 sa čo najrýchlejšie dostať z Prekliatej horskej dráhy. Určite by to bolo jednoduchšie, keby na vás nečakalo plno rébusov, ktoré musíte vyriešiť, pretože inak sa nedostanete ani o krôčik ďalej!


**DŮLEŽITÉ:** 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 hrať potreby ďalej potrebovať!

Vďaka rébusom, ktoré budete postupne riešiť, sa budete prepracovávať celou knihou. Opakovane budete nachádzať **zamknuté dvere a predmety**. Každý má na sebe **symbol** a otvoriť ich môžete jedine s pomocou **trojmiestneho číselného kódu**. Keď nájdete rébus, pozrite sa pozorne na príslušné stránky v knihe 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 knihe! Trojmiestny kód nastavte pod tento symbol na kotúči – **smerom 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 **258**.

Nastavte teda túto kombináciu pod symbolom  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. 16.





## ➔ 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 dvere so **symbolom** **+**. Preto hľadajte na prehľadovej karte s odpoveďou dvere so symbolom **+**. Tá vás potom odkáže na ďalšiu kartu s odpoveďou.

V príklade vás odkazuje na kartu č. 22. 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** vytiahnuť 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 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 knihy len vtedy, ak ste vylúštili predchádzajúci kód a hra vám to v texte dovolí.

### 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 dešifrovacom 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 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 útekem z prekliatej horskej dráhy. Dozviete sa to z karty.

## Hodnotenie

Vyriešiť všetky rébussy je hlavné víťazstvo. Ak chcete vedieť ako dobre ste si viedli, pozrite sa na nasledujúcu tabuľku. **Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli 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 hviezdy
≤ 90 Min.	8 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezdy	3 hviezdy
> 90 Min.	7 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	3 hviezdy	2 hviezdy

## Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky. Teraz** smiete otvoriť knihu na strane 2 a začať hru. Prajeme vám veľa zábavy a úspechov pri hre Exit – Prekliata horská dráha.



### 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. Je jasné, že sú nadšení riešiteľia hádaniek a fanúšikovia únikových hier!

© 2019 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart, Germany  
Edícia Exit: KOSMOS  
(R. Querfurth, S. Dochtermann)

Autori: Inka a Markus Brand  
Ilustrácie obalu: Silvia Christoph  
Ilustrácie: Michael Menzel  
Grafika: Fine Tuning

Distribútor:  
Dino Toys s. r. o.  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
www.dinotoys.cz  
Česká republika  
VYROBENÉ V NEMECKU.



# OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

dňa

v

úspešne unikli z Prekliatej horskej dráhy.

Uf, aká príšerná úľava! Strašidelná gratulácia k tomuto desivému úspechu!

Trvalo im to

**minút**

a

**sekúnd**

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol