



Pro 1-4 hráče
věk 10+

Tajemné muzeum

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

O co ve hře vlastně jde?

Máte poslední den dovolené ve Florencii! Vesele se procházíte uličkami města, když se najednou spustí liják. Rychle se snažíte někam schovat, když vtom se srazíte s nádherně oblečeným mužem. Spiklenecky vám vtiskne do ruky podivnou mramorovou destičku a brožurku muzea, zamumlá něco o „pokladu Santa Marie“, „volných vstupenkách“ a „dobré zábavě“ a zase zmizí v hustém dešti. Poklad? Volné vstupenky? To vám nikdo nemusí říkat dvakrát!

Ale když vstoupíte do impozantního muzea, nevidíte široko daleko ani živáčka. I pokladna je zavřená! Už, už chcete zklamaně odejít, když se vám najednou zabouchnou obrovská vstupní vrata přímo před nosem. Jste tu zamčení! Vyděšeně se rozhlížíte. Zdánlivě jediný další východ je zablokovaný turniketem s podivným symbolem. Počkejte! Neviděli jste ten symbol už někdy?

Pak si uvědomíte, že **jedině pokud se vám podaří společně vyřešit hádanky muzea, dostanete se odsud. Pokud ne, stanou se z vás brzy taky výstavní kousky...**



DŮLEŽITÉ: Nepohlížejte 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 kniha

1 dešifrovací kotouč

2 zvláštní předměty



Další potřebný herní materiál

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

Příprava hry

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

Opatrně vyloupněte **zvláštní předmět „tot“** a položte ho i s **provázkem** na stranu na okraj 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 knihu 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 knize, 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, se co nejrychleji dostat ze zamčeného Tajemného muzea. 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 celou knihou. Opakovaně budete nacházet **zamčené dveře a předměty**. Každý má na sobě symbol a otevřít je můžete jedině s pomocí **trojmístného číselného kódu**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušné stránky v knize 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 knize! 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. 3.*





➔ 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. 15. 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 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 knihy 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 útekem z muzea. 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? **Spusťte stopky. Nyní smíte otevřít knihu** na straně 2 a začít hru. Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře Exit – Tajemné muzeum.



Autoři:

Inka & Markus Brandonovi žijí se svými dětmi Lukasem a Emelyv Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

Ralph Querfurth je hráčský editor.

Společně se Sandrou Dochtermannovou přišli s myšlenkou na EXIT hry a zeptali se Inky a Markuse, zda by takové hry chtěli vyvíjet. Ti dva nezáváhali ani na chvíli.

© 2018 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit: KOSMOS
(R. Querfurth, S. Dochtermann)

Autoři: Inka and Markus Brand,
Ralph Querfurth
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

dne

v

úspěšně unikli z Tajemného muzea.

Byl to vynikající výkon, a mají velké štěstí, že nejsou navždy ztraceni v cizích časech!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl

