

EXIT
UNIKOVÁ HRA

Pro 1-4 hráčov
vek 12+

Zabudnutý ostrov

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

0 čo v hre vlastne ide?

More je pokojné, slnko sa usmieva z neba. Dokonalé počasie na výlet plachtenicou!

Ale potom v dialke na nebi zbadáte niečo tmavého. Sú to čierne mraky, ktoré sa k vám nezvyčajne rýchlo blížia. Za chvíľu je slnko preč a vás obklopí tma, akú ste vo dne ešte nikdy nezažili. Vládné úplné bezvetrie... ale znenazdajky sa k vám prirúti jediný obrovský náraz vetra a prevráti vám loď. Vypadnete z nej a stratíte vedomie.

Keď sa zase preberiete, zistíte, že ste na pobreží a všade okolo vás čierny piesok. Po vašej lodi nie je ani pamiatky, dokonca ani kusy vraku. Rozhliadate sa okolo seba a nájdete kožený zápisník a zlatý kotúč.

U jednej palmy je priviazaný čln. Vyzerá to, že všetko na tomto ostrove je zabezpečené zámky... a vy si zrazu uvedomíte:

Jedine keď spoločne rozlúštíte všetky kódy, tak sa dostanete preč z ostrova. Keď nie, tak možno tento ostrov už nikdy neopustíte.



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

Hracie potreby

87 kariet

26 rébusových

30 s odpoveďou

31 s nápovedou

5 zvláštnych predmetov

1 zápisník

1 dešifrovací kotúč



Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie prepisovačku, 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 zápisník 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.

Výnimka: Pre symbol  je iba jedna karta s nápovedou.

Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako vyzerá ostrov. 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 odkaz nájdete, môžete si vziať príslušné karty z balíčka rébusových kariet a pozrieť sa na ne. Rovnako tak i 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 spoločne čo najskôr zo zabudnutého ostrova.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočnosťou, že všetky zámky na ostrove sú zakódované. Akonáhle začne hra, môžete si pozrieť všetky stránky zápisníku. V priebehu hry budete nachádzať rôzne predmety, ktoré budú **zamknuté obrázkovým kódom**. Ak ich chcete odomknúť, musíte najskôr zistiť príslušný kód a vložiť ho do **dešifroacieho 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  ste sa dopracovali k trojmístnemu kódu   .

Nastavíte teda túto kombináciu pod symbolom  na 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?

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?

Áno, bude karta s odpoveďou vyzeráť takto:



→ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky v zápisníku alebo na rébusových kartách.

Možno tam nájsť všetky možné zamknuté predmety. Všetky tieto predmety sú označené symbolom .

V našom príklade sa jedná o truhlu s pokladom, na ktorej je symbol .



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenou na karte vedľa truhly s pokladom. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 11.



Pozor: Predmet so symbolom musíte vidieť na rébusovej karte alebo v zápisníku, aby ste ho mohli otvoriť. Nemôžete otvoriť nič, čo ste ešte nenašli - rovnako ako v skutočnej únikovej miestnosti.

→ 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 náповедou pre konkrétnu rébusovú kartu alebo rébus v zápisníku. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovacom kotúči). Nepoužívajte karty s náповедou, 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 náповедou. Akonáhle použijete kartu s náповедou, 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 útekem zo zabudnutého ostrova. 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 viedli.

Prí počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytlí nové vodička alebo riešenie. Pokiaľ karta s náповедou 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. Taktó budete mať lepší prehľad a materiály sa vám nepomiešajú.

U niektorých rébusov potrebujete iba obrázky ostrova, u iných sa musíte viac rozhliadnuť.

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a dostaňte sa zo zabudnutého ostrova skôr, než bude neskoro! Takže **teraz** si môžete prezrieť celý zápisník a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude niečo 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 fanúšikmi rébusov a únikových hier.

Ďalšie únikové hry:



Zakázaný hrad



Polárna stanica

Distribútor:

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

www.dinotoys.cz

Česká republika



© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Všetky práva vyhradené.

VYROBENÉ V NEMECKU



OSVEDČENIE

Následujúci hráči

1

2

3

4

5

6

dňa

v

sa úspešne dostali zo zabudnutého ostrova.

Bol to vynikajúci výkon, a majú veľké šťastie, že nemusia na ostrove zostať 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