

EXIT
UNIKOVÁ HRA

Pro 1-4 hráčov
vek 12+

Zakázaný hrad

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

O čo v hre vlastne ide?

Konečne zase dovolenka!

Tento rok by ste ju mali stráviť v idyllickej dedine v horách. Aby sa vám zasa nestala autonehoda, pôjdete tentoraz samozrejme vlakom! S trojhodinovým oneskorením dorazíte do prázdninového bytu, kde nájdete rôzne prospekty s tipmi na výlet - vrátane impozantného hradu. Leták vyzerá dosť amatérsky vyrobený a vlastnoručne vytlačený, ale vy prosto milujete stredoveké ruiny!

Hneď ďalší deň sa vyberiete na cestu ku hradu. Nie je tu žiadna pokladňa ani žiadni ľudia. Tým lepšie, tak máte aspoň pokoj! Krátko nato vstúpíte to prastarého hradu a vojdete do nádhernej trónnej sály. Zrazu za vami so škripaním, zapaďnú veľké drevené dvere a vy si uvedomíte, že to asi (zase raz) nebol tak dobrý nápad...

Hrad je plný hádaniek. **Jedine ak sa vám podarí spoločne vyriešiť všetky hádanky, dostanete sa odtiaľto.** Ak nie, tak vás odtiaľto váš strašný hosťiteľ nikdy nepustí...



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

Hrací potreby

88 kariet

24 rébusových

31 s odpoveďou

33 s nápovedou

4 zvláštne predmety

1 kniha

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

Pripravte si na stôl knihu 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 miestnosti vyzerajú. 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 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 zakázaného hradu.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočnosťou, že všetky zámky v miestnosti sú zakódované. Akonáhle začne hra, môžete si pozrieť všetky stránky v knihe. V priebehu hry budete nachádzať rôzne predmety, ktoré budú zamknuté kódom tvoreným tromi časťami kľúča. 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

ku kľúčom  .

Nastavíte teda túto kombináciu pod symbolom  na dešifrovacom 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 knihe alebo na rébusových kartách.

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

V našom príklade sa jedná o stôl, na ktorom je symbol .



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenou na karte vedľa stola. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 15.



Pozor: Predmet so symbolom musíte vidieť na rébusovej karte alebo v knihe, aby ste ho mohli otvoriť. Nemôžete otvoriť niečo, 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 náповedou pre konkrétnu rébusovú kartu alebo rébus v knihe. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovačom kotúči). Nepoužívajte karty s náповedou, 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 náповedou. Akonáhle použijete kartu s náповedou, 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 zakázaného hradu. 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.

Pri počítaní použitých kariet s náповedou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytlí nové vodička alebo riešenie. Pokiaľ karta s náповedou 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 hviezd

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. Takto budete mať lepší prehľad a materiály sa vám nepomišajú.

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

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a dostaňte sa z hradu skôr, než bude neskoro! Takže **teraz** si môžete prezrieť celú **knihu** a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude nič jasné, neváhajte, a **vyhľadajte si to** počas hry **v tomto manuáli**.



Autoři:

Inka & Markus Brandonovi žijí se svými dětmi Lukášem a Emelý 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.

Ďalšie únikové hry:



Zabudnutý ostrov



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 vyhrazené.

VYROBENÉ V NEMECKU

EXIT
UNIKOVÁ HRA

OSVĚDČENÍ

Následující hráči

1

2

3

4

5

6

dňa

v

sa úspešne dostali zo zakázaného hradu.

Bol to vynikajúci výkon, a majú veľké šťastie, že nemusia zostať zamknutí vo vnútri zakázaného hradu 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

Rozhodli sme sa pre zlatú
čiernu



stranu truhly.