

ADVENTURE GAMES[®]

ODHALTE PŘÍBĚH

GRAND HOTEL ABADDON

Dobrodružství pro 1–4 hráče od 12 let

V této kooperativní hře jste hosté tajemného Grand hotelu Abaddon. Váš tým prožije příběh ve 3 kapitolách, které sami spoluvytváříte. Hrací doba jedné kapitoly je přibližně 90 minut.

Hru můžete **uložit** kdykoli během hry nebo na konci kapitoly (viz str. 8). To vám umožní hru přerušit a pokračovat v ní později. Hru si samozřejmě můžete také zahrát celou bez přerušení.

Důležité: Neprohlížejte si před hraním hry **herní materiál!** Nelistujte před hraním v Kniže dobrodružství a **nedívejte** se na líc karet nebo žetonů. Počkejte, až vás k tomu hra vyzve.

Herní materiál

18 velkých karet
lokalit (A–R)



75 karet
dobrodružství
(10–84)



6 různých
karet
(H1–H6)

2 karty konce
kapitol (X1 & X2)

4 hrací figurky
se stojánky



6 různých karet
(L1–L6)



5 karet
pravidel
(R1–R5)



4 různé
karty
(F1–F4)



karty postav (C1–C4)



7 karet misí
(M1–M7)



1 Kniha
dobrodružství



1 přehledová
karta



43 různých žetonů



PŘÍPRAVA HRY

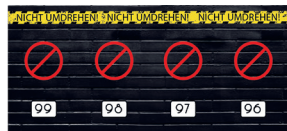
Na stůl připravte Knihu dobrodružství a položte **karty lokalit** a karty dobrodružství na hromádky **lícem dolů**.

Zkontrolujte, zda jsou karty lokalit a karty dobrodružství seřazené v hromádkách vzestupně podle písmen nebo čísel.



Z kartonové mřížky 1 opatrně vyloupněte žetony (postav, otazníků, žetony OK a žetony rituálů). Zasuňte 4 postavy do plastových stojánků stejné barvy. To jsou vaše **hrací figurky**. Ostatní žetony mějte připravené **v zásobě**.

Pozor: Na kartonové mřížce 2 jsou nehráčské postavy (NP), na které narazíte v průběhu hry. Tyto žetony postav si můžete vzít pouze v případě, že vás o to hra výslovně požádá!



Připravená hra by měla vypadat jako na obrázku vpravo. Kartu lokality A vyložte lícem nahoru, tj. **odkrytou**, doprostřed stolu. Nechte okolo ní dost prostoru pro další karty lokalit. Zbývající karty lokalit mějte připravené na **hromádce karet lokalit lícem dolů**.



Pod to položte karty dobrodružství na **hromádku karet dobrodružství lícem dolů** a rozdělte je na karty s čísly (10–84) a 6 dalších hromádek: F1–F4, H1–F6, L1–L6, M1–M7, R1–R5, X1–X2. Karty mají na rubu písmena a/nebo číslice, takže v nich můžete během hry snadno hledat, aniž byste se nechtěně dozvěděli příliš mnoho z příběhu.

Pokud nemáte na stole dostatek místa, můžete seřadit karty s písmeny abecedně na **jednu hromádku** a položit v dosahu na stůl (F1–F4, H1–F6, L1–L6, M1–M7, R1–R5, X1–X2).

Nyní si vyberte příslušnou **postavu**. Pak si vezměte odpovídající **hrací figurku** a **kartu postavy** a také dvě karty dobrodružství z balíčku dobrodružství, které jsou na ní vyznačeny.

Hra pro 2–4 hráče:

Každý hráč hraje alespoň s **jednou postavou**, ale pokud chcete, můžete hrát i s několika (nebo všemi) postavami. V takovém případě rozhodněte, kdo bude hrát se kterými postavami. Nepotřebné karty postav a figurky vraťte do krabičky.

Hra pro jednoho hráče:

Hra se dá velmi dobře hrát jen v jednom hráči. V tom případě budeš hrát za **2 postavy (nebo více postav) současně**. Které si **vybereš, je jen na tobě**.

Obecné informace

Odporuje-li text na kartě nebo v Knize dobrodružství pravidlům v tomto návodu, pak platí text na kartě nebo v Knize dobrodružství!

- Jedná se o **kooperativní hru** založenou na spolupráci. Domluvte se, jak budete postupovat, co budete kombinovat, a která místa si chcete prohlédnout zblízka.
- Na konci hry je **vyhodnocení**, které však pro průběh příběhu není podstatné.
- Doporučujeme, abyste si během vašeho dobrodružství dělali pravidelně **poznámky**. To platí zejména tehdy, když hru uložíte a chcete pokračovat jiný den. Některé texty v Knize dobrodružství vás staví před volbu, ale umožňují se k volbě vrátit později a rozhodnout se jinak. Často budete také tázáni na karty dobrodružství, které (ještě) nemáte. Proto se může vyplatit se na tato místa znovu vrátit.

Nebo můžete používat žetony otazníků. Tyto žetony jsou volně k dispozici a můžete jimi během hry označovat lokality, karty dobrodružství, či jiné žetony. Například, pokud je pro postup v příběhu důležité si zapamatovat, že potřebujete provést něco s předmětem, který ještě nemáte, atd. Pak jednoduše označte lokalitu, nebo kartu dobrodružství, ke které se potřebujete vrátit. **Nezapomeňte však vždy odstranit otazník ve chvíli, kdy splní svůj účel.**

- Na stranách 10–15 najdete nápovědu pro případ, že si nebudete vědět rady. Nápověda odpovídá číslům na kartách dobrodružství, míst nebo žetonů. U všech karet se nabízí možnost, co s nimi můžete dělat nebo co je potřeba, aby se příběh vyvíjel.

Důležité: Nápověda neprozrazuje nic z příběhu a neznamena ani srážku bodů! Takže se nebojte ji využít a raději se na ni opravdu podívejte, než vám nějaká slepá ulička zkazí hru!

PRŮBĚH HRY

Začíná ten, kdo naposledy viděl nějaký duchařský příběh. Každý tah člena týmu postupně prochází těmito **fázemi dobrodružství**:

Výměna karet dobrodružství kdykoli.

1. pohyb hrací figurkou

2. odkrytí karty lokality

3. provedení akce

Poté je na řadě další člen týmu po směru hodinových ručiček.

Kdykoli: Výměna karet dobrodružství

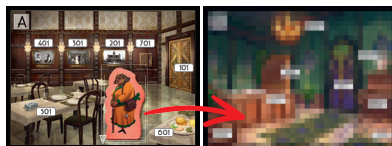
Kdykoli během svého tahu si smíte se členy týmu vyměnit libovolný počet karet dobrodružství, pokud se nacházíte na stejné kartě lokality (povoleno je i 0 karet výměnou za X karet dobrodružství a obráceně).

Varianta volná výměna: Můžete se na začátku hry domluvit, že smíte karty měnit kdykoli, bez ohledu na to, na jaké kartě lokality se nacházíte (pokud některá z karet dobrodružství neříká něco jiného). Příběh se pak bude vyvíjet méně realisticky, ale doba hry se tím trochu zkrátí.

Pozor: na některých kartách je napsáno: Nelze měnit. Tyto karty si mezi sebou vyměňovat nesmíte.

1) Pohyb hrací figurkou

Buď figurku přesunete **na jinou odkrytou kartu lokality**, nebo se pohybujete **na kartě lokality**, kde stojí vaše figurka, nebo můžete **zůstat stát na stejném místě**.



a) Pohyb na jinou odkrytou kartu lokality

Na začátku hry je vyložena jen karta lokality A, ale v průběhu hry se budou přidávat další karty lokalit. Jakmile bude odkryto několik lokalit, můžete se pohybovat libovolně z jedné na druhou, **pokud ovšem některá karta dobrodružství neříká něco jiného!**

b) Pohyb na kartě lokality

Můžete se pohybovat v rámci jedné karty lokality z jednoho místa na druhé a prozkoumávat ho nebo s ním něco kombinovat (viz str. 5 a 6).



c) Setrvání na stejném místě

To je povoleno jen tehdy, když dané místo znovu prozkoumáváte nebo s ním kombinujete některou kartu dobrodružství (viz str. 6).

Poznámka: Na jednom místě smí stát několik figurek. Pro přehlednost nestavte figurky na čísla míst na kartě lokality, ale vždy vedle nich.

2) Odkrytí karty lokality

Pokud získáte kartu lokality, která ještě nebyla vyložena, otočte ji lícem nahoru a přečtete odpovídající záznam v Knize dobrodružství. Tam je detailně popsáno, co na kartě lokality vidíte. Pokud je karta lokality odkrytá (lícem nahoru), můžete se na ní volně pohybovat, pokud záznam nebo karta dobrodružství neříká něco jiného. Příslušný záznam si můžete kdykoliv přečíst znovu.

Důležité: Teprve **poté** postavte svou hrací figurku vedle místa, které chcete prozkoumat, nebo se kterým chcete zkombinovat kartu dobrodružství.

3) Provedení akce

Pokud karta dobrodružství neříká něco jiného, **pak musíte provést jednu z těchto akcí:**

- a) **prozkoumat místo** nebo
- b) **zkombinovat dvě karty dobrodružství** nebo
- c) **zkombinovat kartu dobrodružství s místem** nebo
- d) **promluvit si s NP, nebo NP zkombinovat s kartou dobrodružství**

a) prozkoumání místa na kartě lokality

Na každé kartě lokality je několik míst, které můžete prozkoumat. Každé takové místo je označeno **trojmístným číslem** (viz vpravo).



Pokud chceš prozkoumat místo, vedle kterého stojí tvoje figurka, **přečti nahlas záznam v Knize dobrodružství s odpovídajícím trojmístným číslem**. Tak získáte další **informace k příběhu nebo nové karty dobrodružství**.

Poznámka: Některá **místa** se mohou na první pohled zdát bezvýznamná! Později v průběhu příběhu se mohou stát důležitá! Takže se nebojte vrátit se na místo později a zkombinovat ho s něčím, co jste předtím neměli. **Také mějte na paměti:** nemůžete vyřešit každou hádanku, či úkol hned ve chvíli, kdy na ně narazíte. Někdy budete muset nejdřív získat nějaký předmět a někdy se úkol, či mise prolíná více kapitolami. Použijte tedy žetony otazníků jako připomínku!

b) kombinace dvou karet dobrodružství

Na některých místech získáte karty dobrodružství. Ty **můžete a musíte kombinovat** v průběhu hry s určitými jinými kartami dobrodružství nebo s určitými místy, nebo dokonce s žetony. Co k sobě patří, je někdy zjevné na první pohled, někdy ale ne. Tak buďte kreativní!

c) kombinace jedné karty dobrodružství s jedním místem na kartě lokality
Pokud chcete kombinovat **kartu dobrodružství s určitým místem na kartě lokality**, musíte u příslušného čísla místa stát.

Jak kombinovat

Abyste mohli kombinovat karty dobrodružství spolu nebo s určitým místem na kartě lokality, podívejte se na jejich čísla. U karet dobrodružství se nachází v levém horním rohu. U míst použijte trojmístné číslo příslušného místa. Pak postupujte takto: **Nižší** z čísel bude v číselné kombinaci první, **vyšší** druhé. Spolu vytvoří nové čtyřmístné či pětimístné číslo (viz příklad dále). Nyní si v **Knize dobrodružství** najdete příslušnou **číselnou kombinaci** a záznam nahlas přečtete.

Příklad: Našel jsi kartu dobrodružství 10 (Konzerva žrádla pro kočky) a 11 (Otvírák na konzervy). Na místě 601 leží citron. Chceš s ním okořenit žrádlo pro kočky. Nejdřív ale musíš otevřít plechovku. Proto zkombinuješ kartu 10 s kartou 11 a najdeš si **záznam 1011**: „Zvládl jsi to, otevřel jsi konzervu. Vrať karty 10 a 11 zpět do krabičky a vezmi si za ně kartu 12.“ Karta 12 ukazuje otevřenou konzervu.



Ve svém dalším tahu zkusíš kombinovat kartu 12 s citronem na místě 601. Vyhleď tedy **záznam 12601**, přečteš ho a zjistíš, jestli to fungovalo...

Důležité: Karty dobrodružství nesmíte nikdy kombinovat s postavami. Hra vám výslovně řekne, jestli následně musíte vrátit karty dobrodružství zpět do krabičky. Pokud to není v záznamu výslovně uvedeno, karty dobrodružství si ponechte! Pokud k nějaké kombinaci neexistuje záznam, nemůžete karty dobrodružství kombinovat spolu, příp. s daným místem na kartě lokality. Pak váš tah končí!

d) rozhovor s NP, nebo kombinace NP s kartou dobrodružství

V průběhu hry budete potkávat NP, které jsou znázorněny na žetonech s dvouciferným číslem. Můžete s nimi mluvit, nebo s nimi kombinovat kartu dobrodružství, pokud záznam nebo karta dobrodružství neříká něco jiného. Abyste to mohli udělat, musí vaše postava stát vedle NP. Chcete-li **mluvit s NP**, zkombinujte **písmeno karty lokality**, na které je umístěn žeton, s **číslem žetonu** a přečtete příslušným záznam v Knize dobrodružství. Chcete-li **kombinovat kartu dobrodružství s NP**, pak zkombinujte číslo karty dobrodružství s číslem žetonu a přečtete odpovídající záznam v Knize dobrodružství.

Příklad: Když si chcete promluvit s blondýnkou (94) v jídelně (A), přečtete záznam A94. Když jí chcete ukázat konzervu s kočičím žrádlem (12), přečtete záznam 1294.



PRAVIDLA KE KARTÁM

Některé záznamy vás požádají, abyste vzali nebo vrátili karty dobrodružství. Pokud budeš vyzván, ...

- aby sis vzal jednu nebo více **karet dobrodružství z hromádky karet dobrodružství**, vezmi si ji, přečti ji a polož ji **lícem nahoru** před sebe, **pokud na kartě není uvedeno něco jiného**. Karta je nyní součástí tvého inventáře.
- abys **vrátil kartu dobrodružství zpět na balíčku karet dobrodružství**, dej ji rubem nahoru na původní místo v balíčku.
- abys vrátil jednu nebo více **karet dobrodružství do krabičky**, tím se tyto karty vyřadí ze hry bez ohledu na to, kde nebo u koho se nachází.

Důležité: Pokud musíte kartu dobrodružství odložit přímo z balíčku do krabičky, pak se na ni smíte podívat až **po skončení hry**, protože jinak prozradí z příběhu příliš mnoho!

Poznámka: Může se stát, že si máte vzít kartu dobrodružství, kterou už máte, nebo že máte odložit kartu dobrodružství, která už je mimo hru. V takových případech danou kartu dobrodružství **nemůžete dostat znovu, resp. ji vrátit, pokud to text výslovně nedovoluje** (např. „vezměte si #XY z krabičky“). Přesto se, pokud možno, řiďte všemi dalšími pokyny, které jsou v zadání.

PRAVIDLA K ŽETONŮM

Ve hře se používá několik druhů žetonů. **4 hlavní postavy**, různé **NP**, **žetony OK**, **otazníky** a také **žetony rituálu**. Záznam v Knize dobrodružství vám vždy řekne, kdy a jak se žetony dostanou do hry.

Pokud Vás hra vyzývá, abyste žeton OK položili na určité **místo** na kartě lokality, tak žetonem číslo místa zakryjte. Toto místo od dané chvíle **není k dispozici** a už s ním nemůžete nic kombinovat.

RŮZNÉ KARTY DOBRODRUŽSTVÍ (F1–4, H1–6, L1–6, M1–7, R1–5)

V několika okamžicích hry přicházejí do hry různé karty dobrodružství, které mění pravidla. Hra vám vždy řekne, kdy tomu tak je. Na kartách nebo v záznamu je pak vysvětleno, jak s těmito kartami hrajete. Postupujte podle pokynů.

KNIHA DOBRODRUŽSTVÍ

Když prozkoumáváte místo, když kombinujete karty dobrodružství (viz str. 6), když mluvíte s NP nebo když vás hra k tomu vyzve, přečtete záznam v Knize dobrodružství.

Záznamy jsou v Knize očíslovány a **řazeny vzestupně**. Kombinace, odpovídající rozhovoru s NP (písmeno + dvoumístné číslo), jsou na samém konci Knihy dobrodružství.

Dejte si pozor, abyste přečetli jen ten záznam, který máte číst!

Mnoho záznamů v Knize dobrodružství obsahuje kromě příběhu i pokyny ke hře. Dbejte na to, abyste pokyny prováděli jeden po druhém a nezapomeňte zkontrolovat záznam, zda jste nic neopomněli.

Poznámka: Fráze „Přečtete záznam XYZ“ se zkracuje takto: „►XYZ“.

ULOŽENÍ HRY

Pokud si chcete uložit aktuální stav hry a dosud nalezené karty dobrodružství, vyfoťte si je mobilem, případně si je zapište na papír. Hlavně si poznamenejte, kde stojí vaše figurky, na kterých místech jste ještě nebyli, kde očekáváte neuzavřené konce, co kde ještě chcete vyzkoušet apod. Nezapomeňte na žetony otazníků! Všechny odkryté karty lokalit, získané karty dobrodružství a karty postav vložte do jednoho sáčku. Do dalšího sáčku vložte dosud nevyložené karty lokalit a karty dobrodružství. Všechny karty dobrodružství a karty lokalit, které jsou v krabíčce, tam ponechte. Chcete pak pokračovat ve hře? Pak rozmístěte karty lokalit a karty dobrodružství podle vašich fotografií nebo vašich poznámek, a figurky postavte tam, kde stály naposledy.

HRA ZAČÍNÁ. NYNÍ SI PŘEČTĚTE ZÁZNAM 100!

POZNÁMKY

Poznamenejte si zde nebo na kousek papíru váš aktuální stav hry: karty lokalit, které jste již objevili, vaše karty dobrodružství, kde stojí vaše hrací figurky, atd.

Pozor! Na dalších stránkách naleznete nápovědu!

NÁPOVĚDA

Podívejte se do **Náповědy ke kartám dobrodružství**, pokud vás zajímá, kde dostanete určitý předmět, k čemu ho potřebujete nebo kde ho musíte použít. Podívejte se do **Náповědy k jednotlivým místům na kartách lokalit**, pokud vás zajímá, co musíte udělat na konkrétním místě, které předměty tam získáte nebo které předměty tam potřebujete.

Důležité: Pokud náповěda odkazuje na dosud nevyloženou kartu lokality nebo na kartu dobrodružství, kterou jste ještě nezískali, můžete si u příslušné náповědy přečíst, jak se ke kartě dostanete.

Kde = na kterém místě // Jak = jakou kombinací // S čím = s čím kombinovat?

Důležité: Některé kombinace kartu dobrodružství vyřadí ze hry. Proto je možné, že **nebudete** moci vyzkoušet všechny kombinace.

Příklad 1: „Kde: A/501. S čím: 11. 1 bod“ – znamená, že kartu dobrodružství dostanete na kartě lokality A na místě 501 a musíte ji kombinovat s kartou dobrodružství 11. **Na konci hry** vám také získá 1 bod, pokud ji stále máte.

Příklad 2: „Jak: 11 s 16, abyste získali 17“ – znamená kartu dobrodružství 11 kombinujte s 16 (pak si přečtěte záznam 1116), abyste získali kartu dobrodružství 17.

Příklad 3: „S čím: 11 s A/111, abyste získali 12.“ – znamená kartu dobrodružství 11 kombinujte s místem 111 na kartě lokality A (pak čtěte záznam 1111), abyste získali kartu dobrodružství 12.

Příklad 4: „Yolanda + M9: F/123“ – znamená, že pouze **Yolanda** může na tomto místě najít nebo udělat něco zvláštního, pokud vlastní **M9**.

NÁPOVĚDA KE KARTÁM DOBRODRUŽSTVÍ

10: Kde: F/410. Poskytuje náповědu ke kartě dobrodružství 20. 1 bod.

11: Kde: A/501. S čím: 16, abyste získali 17. 1 bod.

12: Kde: J/613. S čím: L/316. Odemyká bludiště.

13: Kde: C/611 nebo H/604. S čím: NP 94 v A. Odemyká A/701.

14: Kde: B/307, když NP 95 není v B. S čím: J/313. Odemyká K.

15: Kde: B/207

16: Kde: A/601. S čím: 11, abyste získali 17. 1 bod.

17: Jak: 11 s 16. 1 bod.

18: Kde: I/108. S čím: F/310, abyste získali 46.

19: Jack + M5: Kde: I/308 ►338. Je potřeba pro Jackovu osobní misi.

20: Kde: H/204. Poskytuje náповědu ke kartě dobrodružství 22. 1 bod.

21: Kde: F/510. S čím: C/111. Odemyká H. 1 bod.

22: Jak: Použijte náповědu z 10 a 20 spolu se 42 (2), 31 (3) a 28 (7). Řešení = 237.

Odpovídající ►237. 1 bod.

- 23:** Kde: M/405. S čím: 32, abyste získali 39.
Později také na konci kapitoly 2. S čím: P/515. Odemyká Q.
- 24:** Kde: L/416. S čím: 33 nebo L4/712, zbavit se 33 a získat 32.
- 25:** Yolanda + M7: Jak: 56 s H/504 nebo C/511 ►534. Náповěda, jak získat 59.
- 26:** Susan + M4: Kde: G/214 ►244. Odkaz na L5/612.
- 27:** Kde: L/516. S čím: NP 88.
- 28:** Kde: A/601. S čím: Jeden ze 3 předmětů potřebných pro získání 22.
- 29:** Susan + M4: Jak: po odemčení L5/612 ►672 ►772.
- 30:** Kde: C/411. Náповěda pro kombinaci 37 se 46. 1 bod.
- 31:** Kde: E/106. S čím: Jeden ze 3 předmětů potřebných pro získání 22.
- 32:** Jak: kombinujte 24 s L4/712 nebo 33. S čím: 23, abyste získali 39.
- 33:** Jak: prozkoumejte L4/712. S čím: 24, zbavit se a získat 32.
- 34:** Kde: L6/920. S čím: L5/612, abyste odemkli fontánu.
- 35:** Jack + M5: Kde: M/105 ►135. Je potřeba pro Jackovu osobní misi.
- 36:** Kde: L3/420. Náповěda k odemčení trezoru na D/503: 4312.
- 37:** Kde: F/110. S čím: 46 na F, abyste získali 47. 1 bod.
- 38:** Yolanda + M7: Kde: I/408 ►438. Náповěda, jak získat 59.
- 39:** Jak: 23 s 32. S čím: L3/220, dokončit kapitolu 2.
- 40:** Kde: M/305. Spolu se 43, náповěda, kromě jiného, na které kartě lokality (zvonce a herna) musí být umístěny rituální žetony.
- 41:** Yu + M6: Kde: M/205 ►235. Náповěda použít 58 na N/326.
- 42:** Kde: G/414. S čím: Jeden ze 3 předmětů potřebných pro získání 22.
- 43:** Kde: J/513. Spolu se 43, náповěda, kromě jiného, na které kartě lokality (zvonce a herna) musí být umístěny rituální žetony.
- 44:** Kde: L/216. S čím: NP 87.
- 45:** Kde: D/503 a zadejte kód 4312 (Náповěda přes 36 a 60 s 51, 53, 55, 57).
Odemyká M. S čím: NP 89.
- 46:** Jak: 18 s F/310. S čím: 37, abyste získali 47.
- 47:** Jak: 37 se 46. S čím: G/114, dokončit kapitolu 1.
- 48:** Susan + M4: Kde: Q/317 ►717. S čím: 50 ►600, k dokončení osobní mise.
- 49:** Jack + M5: Kde: O/219 ►963. Je potřeba pro Jackovu osobní misi.
- 50:** Susan: Kde: Start. S čím: 48 ►600, k dokončení osobní mise.
- 51:** Susan: Kde: Start nebo B/307 pokud NP 95 není na B. Odemyká D. S čím: A/101, abyste odemkli B, v kapitole 3 s 508, abyste odemkli R. Náповěda ke kódu pro D/503.
- 52:** Jack: Kde: Start. Potřebujete 19, 35, 49, 66 ►700, k dokončení osobní mise.
- 53:** Jack: Kde: Start nebo B/307 pokud NP 95 není na B. Odemyká E. S čím: A/101, abyste odemkli B, v kapitole 3 s 508, abyste odemkli R. Náповěda ke kódu pro D/503.
- 54:** Yu: Kde: Start. Kombinujte 58 s N/326, abyste z 54 vytvořili 76.
- 55:** Yu: Kde: Start nebo B/307 pokud NP 95 není na B. Odemyká F. S čím: A/101, abyste odemkli B, v kapitole 3 s 508, abyste odemkli R. Náповěda ke kódu pro D/503.
- 56:** Yolanda: Kde: Start. S čím: H/504 ►534. Náповěda, jak získat 59.
- 57:** Yolanda: Kde: Start nebo B/307 pokud NP 95 není na B. Odemyká G. S čím: A/101, abyste odemkli B, v kapitole 3 s 508, abyste odemkli R. Náповěda ke kódu pro D/503.
- 58:** Yu: Kde: L2/990 ►490. S čím: N/326, abyste z 54 vytvořili 76.
- 59:** Yolanda: Řešení z 25 a 38 (178) ►178. Spolu s L1/512 ►542 náповěda ke 491.
- 60:** Kde: L5/620. Náповěda k odemčení trezoru na D/503: 4312.
- 61:** Yolandina odměna: Jak: Vyřešte hádanku o inauguraci opata Rogeta ►491. 3 body.
- 62:** Susanina odměna: Jak: 48 s 50 ►600. 3 body.
- 63:** Jackova odměna: Jak: najděte všechny 4 strany (19, 35, 49, 66) pak ►700 ►900. 3 body.

- 64:** Yuova odměna: Jak: 76 s F ► F76. 3 body.
- 65:** Kde: L/116. S čím: V kapitole 3 s 67 a 68 na B/807 ► 676568, abyste splnili F1.
- 66:** Jack + M5: Jak: 79 s K/502 ► 750. Je potřeba pro Jackovu osobní misi.
- 67:** Kde: O/319. S čím: V kapitole 3 s 65 a 68 na B/807 ► 676568, abyste splnili F1.
- 68:** Kde: D/203. S čím: V kapitole 3 s 65 a 67 na B/807 ► 676568, abyste splnili F1.
- 69:** Kde: Q/517. S čím: O/419 ► 819, abyste získali 73.
- 70:** Kde: R/109. Náповěda s B/607 pro trezor na Q/417.
- 71:** Kde: O/119. Náповěda, o kombinaci 69 s O/419 a o kuřeti Gersende.
- 72:** Kde: Q/417 po zadání kódu ► 9481. S čím: R/609, abyste splnili F3.
- 73:** Jak: 69 s O/419 ► 819. S čím: 81, abyste získali 74.
- 74:** Jak: 73 s 81. S čím: J/113, abyste splnili F2.
- 75:** Kde: O/619. S čím: O/519, abyste získali 78.
- 76:** Jak: 58 s N/326. S čím: F, k dokončení Yuovy osobní mise.
- 77:** Kde: N/126. Spolu se 78 a 83, náповěda o I/508, abyste splnili F4.
- 78:** Jak: 75 s O/519. Spolu se 77 a 83, náповěda o I/508, abyste splnili F4.
- 79:** Kde: R/209. S čím: P/315, dovést NP 98 a 99 na C, stejně tak Jacka (+M5) na K/502 ► 750, abyste získali 66.
- 80:** Kde: R/509. S čím: B/507, abyste získali náповědu o Beethovenovi (O/419).
- 81:** Kde: P/115. S čím: 73, abyste získali 74.
- 82:** Kde: N/226. S čím: I/208, abyste odemkli O.
- 83:** Kde: P/215. Spolu se 77 a 78, náповěda o I/508. abyste splnili F4.
- 84:** Jak: Nechte se 5x pronásledovat duchy v kapitole 2. 2 body.

NÁPOVĚDA K JEDNOTLIVÝM MÍSTŮM NA KARTÁCH LOKALIT

- | | |
|--|---|
| 101: Kombinujte 2 klíče od pokoje (51, 53, 55, 57), abyste odemkli B. | 201: Náповěda o Gersende P. |
| 102: Je a zůstává zamčené!!! | 202: Rozcestník. |
| 103: Záklusní informace, záleží na postavě. | 203: Získáváte 68. |
| 104: Informace. | 204: Získáváte 20. |
| 105: Jack: ► 135, abyste získali 35. | 205: Yu: ► 235, abyste získali 41. |
| 106: Získáváte 31. | 206: Susan: ► 236, odemká Susaninu osobní misi M4. |
| 107: Odemká DEFG, pokud k tomu máte klíče. | 207: Získáváte 15. |
| 108: Získáváte 18. | 208: Kombinujte s 82, abyste odemkli O. |
| 109: Získáváte 70. | 209: Získáváte 79. |
| 110: Získáváte 37. | 210: ► 243 přivolá NP 95, pokud je tohle na B. |
| 111: Kombinujte s 21, abyste odemkli H. | 211: Kombinujte s 22, abyste odemkli I. |
| 112: Informace. | 212: Náповěda, kombinovat 27 s NP 88. |
| 113: Kombinujte se 74, abyste splnili F2. | 213: Past! |
| 114: Kombinujte se 47, abyste dokončili kapitolu 1. | 214: Susan: ► 244, abyste získali 26. |
| 115: Získáváte 81. | 215: Získáváte 83. |
| 116: Získáváte 65. | 216: Získáváte 44. |
| 117: Yolanda: ► 617 ► 491, abyste dokončili osobní misi. | 217: Informace. |
| 119: Získáváte 71. | 219: Náповěda. Jack: ► 963, abyste získali 49. |
| 120: Odemká L3. | 220: Kombinujte s 39, abyste dokončili kapitolu 2. |
| 126: Získáváte 77. | 226: Získáváte 82. |

- 301:** Jack: ►331, odemká Jackovu osobní misi M5.
- 302:** Je a zůstává zamčené!!!
- 303:** ►323 přivolá NP 95, pokud je tohle na B.
- 304:** Je a zůstává zamčené!!!
- 305:** Získáváte 40.
- 306:** Informace.
- 307:** Pokud NP 95 není na B ►337. Získáte klíče 14, 51, 53, 55, 57.
- 308:** Jack: ►338, abyste získali 19.
- 309:** Informace.
- 310:** Kombinujte s 18, abyste získali 46.
- 311:** Je a zůstává zamčené!!!
- 312:** Odemká L2.
- 313:** Kombinujte se 14, abyste odemkli K.
- 314:** ►344 přivolá NP 95, pokud je tohle na B.
- 315:** Kombinujte se 79, abyste přemístili NP 98 a 99 z B na C.
- 316:** Kombinujte se 12, abyste odemkli bludiště (L1–L6).
- 317:** Susan: ►717, abyste získali 48.
- 319:** Získáváte 67.
- 320:** Odemká L6.
- 326:** Yu: Kombinujte s 58, abyste získali 76.
- 401:** Náповěda o kabelovém telefonu 21 s C/111.
- 402:** Odemká L.
- 403:** Informace. Yu: ►433, odemká Yuovu osobní misi M6.
- 404:** Informace.
- 405:** Získáváte 23.
- 406:** ►443 přivolá NP 95, pokud je tohle na B.
- 407:** Je a zůstává zamčené!!!
- 408:** Yolanda: ►438, abyste získali 38.
- 409:** ►765 ►709 přivolá NP 99, pokud je tohle na C.
- 410:** Získáváte 10.
- 411:** Získáváte 30.
- 412:** Odemká L5.
- 413:** Informace.
- 414:** Získáváte 42.
- 415:** Informace.
- 416:** Získáváte 24.
- 417:** Potřebujete kód přes 70 a B/607 ►9481, abyste získali 72.
- 419:** Kombinujte s 69 ►819, abyste získali 73.
- 420:** Získáváte 36.
- 426:** Informace.
- 501:** Získáváte 11.
- 502:** Jack: Kombinujte se 79 ►750, abyste získali 66.
- 503:** Lze vyřešit pouze v kapitole 2! Potřebujete kód z bludiště (4312). Získáváte 45, odemká M.
- 504:** Yolanda: Kombinujte s 56 ►534, abyste získali 25.
- 505:** Informace.
- 506:** Past v kapitole 2.
- 507:** S 80 náповěda o O/419.
- 508:** Lze vyřešit pouze v kapitole 3! Kombinujte s 51, 53, 55 nebo 57 ►608, abyste odemkli R a splnili F4.
- 509:** Získáváte 80.
- 510:** Získáváte 21.
- 511:** Informace.
- 512:** Yolanda: ►542, abyste získali datum postavení kláštera (491).
- 513:** Získáváte 43.
- 514:** Informace.
- 515:** Kombinujte s 23, abyste odemkli Q.
- 516:** Získáváte 27.
- 517:** Získáváte 69.
- 519:** Kombinujte se 75, abyste získali 78.
- 520:** Odemká L6.
- 526:** ►626, abyste odemkli P.
- 601:** Získáváte 16 a 28.
- 602:** Past!
- 604:** Získáváte 13.
- 605:** Past!
- 607:** Náповěda o datu úmrtí stavitele 1849 a Yolanda: ►637, odemká Yolandinu osobní misi M7.
- 609:** Kombinujte se 72, abyste splnili F3.
- 611:** Získáváte 13.
- 612:** Kombinujte s 34, abyste odemkli 612. Pak ►672 ►872 NEBO Susan: ►672 ►772 ►872, abyste získali 29.
- 613:** Získáváte 12.
- 615:** Pokud je O již ve hře ►915, informace.
- 616:** Past!
- 619:** Získáváte 75.
- 620:** Získáváte 60.

701: Pokud NP 94 není na A a karta lokality H je ve hře, můžete H nahradit C ►731 ►761.

707: Odemká C.

712: Past! Kombinujte s 24 ►792, abyste získali 32 a zbavili se 33.

720: Past!

790: Informace.

807: Kombinujte v kapitole 3 s 65, 67 a 68 ►676568, abyste splnili F1.

812: Odemká L4.

820: Informace.

920: Získáváte 34.

990: Yu: ►490, abyste získali 58.

NÁPOVĚDA KE KARTÁM LOKALIT

A: Hra automaticky začíná kartou A.

B: Kombinujte 2 klíče od pokoje (51, 53, 55, 57), abyste odemkli B.

C: Prozkoumejte B/707. Pokud je H ve hře: s 13 odlákejte NP 94 pryč z A, pak A/701 ►731 ►761.

D: Buď hrajte se Susan nebo odlákejte NP 95 pryč z B pomocí lanek zvonků na EFG. Pak ►307 ►337. Získáte klíče 14, 51, 53, 55, 57.

E: Buď hrajte s Jackem nebo odlákejte NP 95 pryč z B pomocí lanek zvonků na DFG. Pak ►307 ►337. Získáte klíče 14, 51, 53, 55, 57.

F: Buď hrajte s Yuem nebo odlákejte NP 95 pryč z B pomocí lanek zvonků na DEG. Pak ►307 ►337. Získáte klíče 14, 51, 53, 55, 57.

G: Buď hrajte s Yolandou nebo odlákejte NP 95 pryč z B pomocí lanek zvonků na DEF. Pak ►307 ►337. Získáte klíče 14, 51, 53, 55, 57.

H: Kombinujte 21 s C/111, abyste odemkli H.

I: Kombinujte 22 s C/211, abyste odemkli I.

J: Kombinujte 47 s G/114, abyste ukončili kapitolu 1 a odemkli J.

K: Kombinujte 14 s J/313, pak ►343, byste odemkli K.

L: Prozkoumejte 402.

L1: Kombinujte 12 s L/316, abyste odemkli L1.

L2: Prozkoumejte L1/312.

L3: Prozkoumejte L2/120.

L4: Prozkoumejte L5/812.

L5: Prozkoumejte L2/412.

L6: Prozkoumejte L3/320 nebo L5/520.

M: Potřebujete kód z bludiště přes nápovědy 36 a 60 ►4312.

N: Kombinujte 39 s L3/220, abyste ukončili kapitolu 2. Kapitola 3 začíná na N.

O: Kombinujte 82 s I/208, abyste odemkli O.

P: Prozkoumejte N/526 ►626, abyste odemkli P.

Q: Kombinujte 23 s P/515, abyste odemkli Q.

R: Kombinujte klíče od pokoje 51, 53, 55, 57 s 508, abyste odemkli R.

NÁPOVĚDA K NP

A94: Automaticky při začátku hry. Nápověda o 13.

A96: Automaticky při začátku kapitoly 2.

A97: Automaticky při začátku kapitoly 2.

B90: V kapitole 3: Kombinujte 65, 67 nebo 68 s 807 ►676568, abyste splnili F1.

B95: Kombinujte 2 klíče od pokoje (51, 53, 55, 57), abyste odemkli B.

B98: Automaticky při začátku kapitoly 3. Opustí B, pokud 79 kombinujete s P/315.
B99: Automaticky při začátku kapitoly 3. Opustí B, pokud 79 kombinujete s P/315.
C94: Kombinujte 13 s 94.
C96: Po 4. strašení (H4) se NP 96 přesune na C.
C98: Kombinujte 79 s 315, abyste přesunuli NP 98 a 99 z B na C.
C99: Kombinujte 79 s 315, abyste přesunuli NP 98 a 99 z B na C.
D95: D/303 ►323.
D96: Po 2. strašení (H2) se NP 96 přesune na D. Náповěda o trezoru a M.
E95: E/406 ►443.
F95: F/210 ►243.
G95: G/314 ►344.
H94: Kombinujte 13 s 94.
I93: Kombinujte klíče od pokoje 51, 53, 55, 57 s 508, abyste odemkli R.
I98: V kapitole 3: mluvte s NP 98 na B nebo C, abyste ji přesunuli na I.
J91: Kombinujte 74 se 113, abyste splnili F2.
J96: Po 5. strašení (H5) se NP 96 přesune na J.
J97: Po 1. strašení (H1) se NP 97 přesune na J.
K97: Po 3. strašení (H3) NP 97 buď zůstane na J nebo se přesune na K.
N90: Automaticky při začátku kapitoly 3.
N91: Automaticky při začátku kapitoly 3.
N92: Automaticky při začátku kapitoly 3.
N93: Automaticky při začátku kapitoly 3.
O98: V kapitole 3: mluvte s NP 98 na B nebo C, abyste ji přesunuli na O.
P98: V kapitole 3: mluvte s NP 98 na B nebo C, abyste ji přesunuli na P.
Q98: V kapitole 3: mluvte s NP 98 na B nebo C, abyste ji přesunuli na Q.
R92: Kombinujte 72 s 609, abyste splnili F3.
R98: V kapitole 3: mluvte s NP 98 na B nebo C, abyste ji přesunuli na R.
R99: NP musí být na C. Pak R/409 ►765 ►709.

HODNOCENÍ

V tabulce níže můžete zkontrolovat, jak jste si vedli (platí pro dvě postavy):

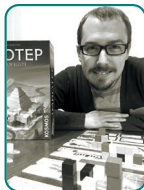
0–5 bodů:	Fuj, to bylo o fous! Ale dobrá práce!
6–10 bodů:	Dříme ve vás potenciál. Gratulace!
11–15 bodů:	Odhalili jste většinu tajemství Hotelu Abaddon. Skvělé!
16–20 bodů:	Efektivní, vynalézaví, výmluvní, dychtiví experimentovat, stručně řečeno: vynikající!
21 a víc bodů:	Slečna Marplová, Sherlock Holmes nebo Columbo by to nevyřešili lépe! Předvedli jste výkon hodný zfilmování!

Při hře se 3 postavami budete každý potřebovat o 3 body více, při hře se 4 postavami o 6 bodů více!

AUTOŘI

Phil Walker-Harding miluje hraní a vymýšlení deskových her od dětství. Má rád hry, které sblížují lidi různého věku a typu. Phil se také zajímá o teologii, klasické hollywoodské filmy a mýty starověkého Egypta. Žije se svou ženou Meredith v australském Sydney.

Matthew Dunstan se narodil v australském Sydney v roce 1987. Jeho nejstarší vzpomínky na hraní společenských her jsou z dob hraní karet s babičkou a na šachy, které dostal od tety jako 6letý. Tehdy každého nervoval, aby si s ním šachy zahrál. Dnes je chemikem na univerzitě v Cambridgi v Anglii a zkoumá materiály pro separaci a uchovávání CO₂.



Koncept hry: Matthew Dunstan & Phil Walker Harding
Editace příběhu: Ute Wielandt
Redigování: Alexandra Kunz a Michael Sieber-Baskal

Design: Kreativbunker, Fiore GmbH
Ilustrace: Johanna Rupprecht, Christina Kraus, Erkan Karagöz
Obálka: Folko Streese
Česká editace: Oli Machačová

© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7
70184 Stuttgart, Germany
kosmos.de
Vyrobeno v Německu.

Distributor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.mojedino.cz
Česká republika

