



Pro 1-4 hráče
věk 12+

Odkaz světoběžníka

POZOR: Na žádné hrací potřeby (karty, pohlednice, mapy atd.) se zatím **nedívejte! Nejdříve si společně nahlas přečtěte návod a pečlivě se řiďte uvedenými pokyny.**

0 co ve hře vlastně jde?

Pozvala vás Diana Brixtonová, přítelkyně vašeho profesora Iana Jonassona, kterému jste už v minulosti ochotně pomohli a zachránili ho ze ztraceného chrámu. Nyní tento slavný archeolog bohužel zemřel a zanechal po sobě... no, co to vlastně je?

„Děkuji vám, že jste přišli. Určitě víte, že váš profesor byl velmi tajemný muž. Miloval dobrodružství, byl chytrý a mazaný jak liška. Miloval tajemství a vášnivě se dorozumíval v hádankách. Díky tomu věděl, že skutečně důležité věci pochopí jen ti, kteří se v jeho očích osvědčili. Zdá se, že v tom hodlá pokračovat i po své smrti. Bohužel jsem nikdy nenašla cestu k jeho zálibě v rébusech a hádankách. Zanechal svůj odkaz ve svém trezoru a já tu bezradně stojím a nevím, jak se k němu dostat.

Teď je tedy řada na vás. V balíčku s nápisem „Moje poslední vůle“ jsem našla tento podivný kotouč, mapu světa a pokyny k hromádce pohlednic z jeho poslední cesty kolem světa. **Byla bych vám moc vděčná, kdybyste mi pomohli ten trezor otevřít a rozluštit jeho odkaz.“**



DŮLEŽITÉ: Neprohlížejte si žádný herní materiál dříve, než hra skutečně začne! Nic **neotevírejte** a **nedívejte se** na přední stranu karet. Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Hrací potřeby

- 86 karet
 - 26 rébusových
 - 30 s odpovědí
 - 30 s nápovědou
- 1 složený dopis
- 1 plakát „mapa světa“
- 11 zvláštních předmětů (prkna a pásky)
- 1 aršík samolepek
- 6 pohlednic
- 1 balonek
- 1 dešifrovací kotouč



Navíc budete potřebovat něco **na psaní** (nejlépe **propisku**, **tužku** a **gumu**), jeden nebo více **papírů**, **nůžky** a **hodinky** (nejlépe **stopky**) ke sledování času.

Příprava hry

Rozstříhněte pohlednice podle ohybů zlomu, abyste dostali **6 samostatných pohlednic**. **Dopis**, **aršík samolepek**, **balónek** a „**zvláštní předměty**“ položte prozatím na kraj stolu. Roztřídte **karty** do tří balíčků podle označení na zadní straně:

- › červené rébusové karty
- › modré karty s odpovědí
- › zelené karty s nápovědou

**Na přední stranu
žádné z karet se zatím
nesmíte podívat.**

Uspořádejte karty s odpovědí ve vzestupném pořadí podle čísel. Karty s nápovědou roztřídte podle symbolů. Potom je položte na stranu stolu. 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.

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 **plakát „mapa světa“**, **6 pohlednic** a **dešifrovací kotouč**.

Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusové karty** a **jiné věci**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile jej najdete, můžete si vzít příslušné věci a podívat se na ně. Stejně tak i „**zvláštní předměty**“ můžete použít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby je nechte na okraji stolu!



Příklad: Pokud najdete tento obrázek, můžete si **okamžitě** vzít příslušnou rébusovou kartu a podívat se na ni (tady je to karta J).



Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejdříve rozluštit odkaz světoběžníka.

Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že všechny zámky jsou zakódované. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout „**mapu světa**“ a **6 pohlednic**. V průběhu hry budete nacházet různé předměty, které budou zamčené **trojciferným nebo barevným kódem**. Chcete-li je odemknout, musíte nejdříve zjistit příslušný kód a vložit jej do **dešifrovacího kotouče**. Po obvodu kotouče najdete **10 různých symbolů**.

Každý ze symbolů je přiřazený ke kódu, který je třeba rozluštit. Ale budete muset zjistit, který symbol je přiřazený, ke kterému kódu. Věnujte pozornost každému detailu. Pokud si myslíte, že dokážete kód rozšifrovat, vložte jej pod odpovídající symbol na disku. Potom se podívejte do **okénka** na nejmenším kole, kde uvidíte číslo.

Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat. Pokud kód není správný, budete muset pokračovat v hledání řešení nebo se prozatím věnovat jinému rébusu. Pokud je kód správný, řekne vám karta s odpovědí, jak dále pokračovat.

Příklad:

U rébusu se symbolem ☾ jste se dopracovali k trojčífernému kódu **8 3 1**.

Nastavte tedy tuto kombinaci pod symbolem ☾ na dešifrovací kotouči.

V malém okénku se objeví **číslo karty s odpovědí**, kterou si poté můžete vytáhnout z balíčku a podívat se na ni.



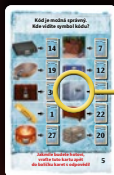
➔ Kód je nesprávný?

Pokud ano, dozvíte se to z karty s odpovědí. V tom případě prostě vrátíte kartu do balíčku a znovu se podíváte na rébus, který se vám nepodařilo vyřešit. Možná jste něco přehlédli. Nebo možná ještě nemáte vodítka, která vám mohou při řešení pomoci. V takovém případě budete muset zatím pokračovat někde jinde.



➔ Kód je možná správný?

Pokud ano, bude karta s odpovědí vypadat takto:



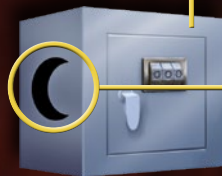
➔ Kde najdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete se muset pečlivě podívat na obrázky na rébusových kartách.

Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**.

Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**.

V našem příkladu se jedná o trezor, na kterém je **symbol** ☾.



Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle trezoru. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 29.



Pozor: Předmět se symbolem musíte vidět **na rébusové kartě**, abyste ho mohli otevřít. Nemůžete otevřít něco co jste ještě nenašli – stejně jako ve skutečné únikové místnosti.

➔ Je kód **skutečně** správný?

Pokud ano, řekne vám karta s odpovědí, jak pokračovat. Můžete například najít jednu, či více rébusových karet, které si můžete **ihned vzít a podívat se** na ně.

➔ Je kód **přesto** nesprávný?

Tak v tom případě jste museli udělat někde chybu. Budete se nad tím muset ještě jednou zamyslet a najít jinou odpověď.

DŮLEŽITÉ:

- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědí do balíčku karet s odpovědí.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na kotouči.

Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete. Ke každému kódu jsou k dispozici karty s nápovědou, které poznáte podle symbolu na zadní straně.

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, které herní materiály již musíte mít k dispozici, 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.

DŮLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповědou pro konkrétní rébusovou kartu. Tyto rébusy jsou obvykle označeny symbolem (odpovídajícím symbolu na dešifrovacím kotouči). Nepoužívejte karty s náповědou, dokud nenajdete rébus s odpovídajícím symbolem.

Buďte trochu trpěliví – některé rébusy lze vyřešit pouze pomocí některých rébusových karet. **Nebudete mít vždy k dispozici hned všechny. Někdy se budete muset nejdříve poprat s jinými rébusy, abyste získali nový herní materiál.** Ale pokud se zaseknete, neostýchejte se použít karty s náповědou. Jakmile použijete kartu s náповědou, vložte ji do balíčku s vyhozenými kartami.

Doplňkové hrací potřeby

Kromě potřeb v krabici, budete ještě potřebovat **tužku, papír na poznámky a nůžky**. Také budete potřebovat **hodinky/stopky**.

DŮLEŽITÉ: na hrací potřeby můžete **psát, skládat je nebo stříhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete, znát všechny rébusy a nebudete hrací potřeby dále potřebovat! To ale umožňuje velmi speciální a rozmanité rébusy.

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a rozluštěním odkazu. Dozvíte se to z karty. Na začátku hry nastavte stopky (nebo zkontrolujte čas), abyste věděli, jak dlouho vám hra trvala.

Na tabulce na následující straně uvidíte, jak dobře jste si vedli. **Při počítání použitých karet s náповědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly nová vodítka nebo řešení.** Pokud karta s náповědou obsahovala něco, co jste již věděli, nezahrnujte ji do celkového počtu.



	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	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
< 90 Min.	9 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
≤ 120 Min.	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy
> 120 Min.	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy	2 hvězdy	1 hvězda

Jeden tip nakonec

Hrací potřeby, které jste použili k vyřešení rébusu, neodhazujte, pouze je odložte stranou. Některé z použitých věcí a pravidel ještě můžete potřebovat. Takto budete mít lepší přehled a materiály se vám nepomíchají.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spustte stopky** a rozluštěte odkaz!

Takže **nyní** si můžete **otevřít plakát „mapa světa“**, **prohlédnout 6 pohlednic** a začít řešit rébusy. Pokud vám nebude něco jasné, neostýchejte se a **vyhledejte si to** během hry **v tomto manuálu**.



Autoři:

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

© 2022 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
VYROBENO V NĚMECKU.

Edice Exit: KOSMOS, Ralph
Querfurth, Sandra Dochtermann
Ilustrace: Martin Hoffmann
Grafika názvu: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication
Česká editace: Oli Machačová

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





OSVĚDČENÍ

Následující hráči

Dne

v

úspěšně rozluštili odkaz světoběžníka.

Jaký to byl vynikající úspěch a jaké štěstí, že se bezpečně vrátili ze své cesty kolem světa.

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl

Tento rébus vyřešil hráč