



Škola čarov a kúziel

Pre 1-4 hráčov
vek 10+

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

0 čo v hre vlastne ide?

Kúzla, elixíry, magické sily a starobylé knihy plné zázrakov a tajomstiev: Každý obyčajný deň v Škole čarov a kúziel, ktorú navštevuješ, je náramne vzrušujúci. Práve počúvate prednášku svojho profesora elementárnych vied, pána Sterlinga, a usilovne si robíte poznámky.

Zrazu sa ozve ohlušujúca rana! Stolička vášho profesora sa zrútila, pretože jej dve nohy sčistajasna niekam bez stopy zmizli. Hneď nato okolo vás preletí niekoľko hrubých starodávnych kníh. V okamihu vyskočíte zo stoličiek.

Pán Sterling sa v panike rozhliada. „Raráškovia!“ kričí, keď vypukne chaos. Malí rohatí tvorovia vyskakujú z tieňov na vaše lavice, trhajú pergameny a prevracajú kalamáre. Všetci žiaci len kričia a zmätene pobejú naokolo.

„Nenechajte ich utiecť...“, zvolá profesor, ale je príliš neskoro. Tie drobné stvorenia už totiž vybiehajú von z dverí. Pán Sterling a celá vaša trieda sa rúti za nimi.

Dajte dohromady svoje kúzelnícke schopnosti a spoločne vyriešte rébusy. Jediné tak dokážete raráškov zastaviť skôr, než z vašej školy nezostane kameň na kameni.



DÔLEŽITÉ: **Neprehliadajte si žiadny herný materiál** skôr, než hra skutočne začne! **Neotvárajte** knihu a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Herný materiál

91 kariet

30 s náповедou

35 s odpovedou

26 rébusových

1 kniha

1 dešifrovací kotúč

1 stojanček

1 mapa

20 zvláštnych
predmetov



Ďalší potrebný herný materiál

Navyše budete potrebovať niečo **na písanie** (najlepšie **prepisovačku**, **ceruzku** a **gumu**), jeden alebo viac **papierov**, **nožnice** a **hodinky** (najlepšie **stopky**) ke sledovaniu času.

Príprava hry

Najprv položte **knihu** a **dešifrovací kotúč** na stôl.

Opatrne vyberte z predseknutej mriežky **4 kúzelné paličky**, **11 pergamenov**, **hľadač sfér**, **energetický ďalekohľad**, **zosilňovač živlov**, **šľahúň** a **obrázok zátiašia**. Vezmite zosilňovač živlov, preložte ho pozdĺž prerušovanej čiary, vložte do stojančku a spolu s ostatnými zvláštnymi predmetmi ho umiestnite na okraj stola. Tieto veci budete pri hre potrebovať až neskôr.



Roztriedte karty do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- › červené rébusové karty
- › modré karty s odpoveďou
- › zelené karty s náповедou

Na prednú stranu žiadnej z kariet sa zatiaľ nesmiete pozrieť.

Skontrolujte, či sú **rébusové karty** a **karty s odpoveďou** zoradené vzostupne podľa písmen alebo čísel. **Karty s náповедou** roztriedte podľa symbolov. Potom ich položte na stranu stola. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. **NÁPOVEDA** je úplne navrchu, pod ňou je 2. **NÁPOVEDA** a na spodku je karta s **RIEŠENÍM**.

Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako miestnosť vyzerá. Na začiatku hry máte k dispozícii **iba knihu a dešifrovací kotúč**.

Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty**. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné veci a pozrieť sa na nich. Do tej doby ich nechajte na okraji stola! V tejto hre nájdete rébusové karty **v abecednom poradí od A do Z**.



Príklad:

Na knihe vidíte vyobrazenú rébusovú kartu A. Príslušnú rébusovú kartu si môžete **okamžite vziať a pozrieť sa na ňu**.



Na **kartu s odpoveďou** sa môžete pozrieť iba v prípade, že ste nastavili kód na dešifrovacom kotúči a boli ste odkázaní na zodpovedajúcu kartu s odpoveďou.

Rovnako tak smiete používať **zvláštne predmety** iba vtedy, ak vám bolo povedané, že ste ich našli. Do tej doby musí zostať na okraji stola!

Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne zachrániť školu pred raráškami, než ju roztrhajú na kusy. Čím rýchlejšie, tým lepšie! To by bolo určite jednoduchšie, keby na vás nečakalo množstvo magických rébusov na každom kroku!

DÔLEŽITÉ: Pri riešení rébusov môžete herný materiál **popisovať, skladať, strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. (Hru je možné hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete herný materiál ďalej potrebovať!)

V priebehu hry **postupne** riešite rébusy podľa toho, ako sa prepracováate knihou. **Ku každému rébusu je priradený symbol** a postúpiť ďalej môžete jedine pomocou správneho **trojciferného kódu**. Keď nájdete rébus, pozrite sa pozorne na príslušnú stránku knihy a rébusové karty. Spoločne premýšľajte a kombinujte, ako by sa rébus dal vyriešiť, aby ste prišli na správny trojmiestny kód. Kód potom vložte pod zodpovedajúci symbol na **dešifrovacom kotúči**.

Na vonkajšom okraji kotúča je zobrazených **10 rôznych symbolov**. Každý symbol zastupuje jeden rébus a jeden hľadaný kód. Starostlivo dbajte na to, **aký symbol** je zobrazený na kartách a v knihe! Trojmiestny kód nastavte pod tento symbol na kotúči – **smerom zvonku dovnútra**. V **okienku** najmenšieho kotúča sa potom objaví číslo. Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť.

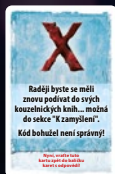
Príklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojmiestnému kódu **4 0 3**.

Nastavte teda túto kombináciu pod symbol  na dešifrovacom kotúči.

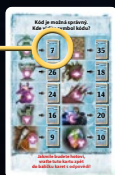
V malom okienku sa objaví **číslo karty s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu – tu je to č. 30.





➔ Kód je nesprávný?

Ak áno, dozviete sa to z **karty s odpoveďou**, na ktorej bude **X**. Vráťte kartu s odpoveďou späť do balíčka a skontrolujte symbol aj kód. Ak to nepomôže, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.



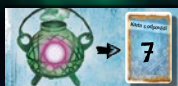
➔ Kód je možno správny?

Potom získate **prehľadovú kartu s odpoveďou** s prehľadom predmetov.

K čomu patrí symbol kódu?

Táto **karta s odpoveďou** ukazuje prehľad ukážkových **obrázkov k rébusom**, ktoré je treba vylúštiť. Každý **rébus** je **označený symbolom**.

V našom prípade chcete vylúštiť rébus pri kúzelnom elixíre so **symbolom** . Preto hľadajte na prehľadové karte s odpoveďou kúzelný elixír so symbolom . Ten vás potom odkáže na ďalšiu kartu s odpoveďou.



V príklade vás odkazuje na kartu č. 7. Vezmite si túto kartu z balíčka. Až táto **druhá karta s odpoveďou** vám prezradí, či je kód **naozaj** správny.

➔ Je kód skutočne správny?

Ak áno, povie vám **druhá karta s odpoveďou**, ako pokračovať. Nájdete jednu alebo aj viac rébusových kariet, ktoré si môžete **ihneď** vytiahnuť z balíčka a **pozrieť sa na nich**.

➔ Je kód napriek tomu nesprávny?

Tak v tom prípade znovu skončíte pri **karte s odpoveďou**, na ktorej je **X**. Skontrolujte poradie číselného kódu a porovnajte symbol na dešifrovacom kotúči so symbolom na rébusových kartách. Ak je kód napriek tomu nesprávny, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.



DÔLEŽITÉ: Musíte riešiť rébusy **v správnom poradí!**

Inými slovami: Smiete pokračovať k ďalšiemu rébusu alebo otočiť ďalšiu stránku knihy len vtedy, ak ste vylúštili predchádzajúci kód a hra vám to v texte dovoľí.

Nezabudnite!

- ➔ Na prehľadových kartách s odpoveďou sú zobrazené rébusy, ktoré máte postupne riešiť – najskôr v ľavom stĺpci zhora nadol a potom v pravom stĺpci.
- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou, pokiaľ je tak povedané.
- ➔ Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na dešifrovacom kotúči.



Potrebujete pomôcť?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete.

Ku každému kódu sú k dispozícii karty s náповедou, ktoré spoznáte podľa symbolu na zadnej strane.

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodítko a povie vám tiež, čo všetko potrebujete, aby ste mohli tento konkrétny rébus vyriešiť.

Karta s **2. NÁPOVEDOU** vám už ponúkne trochu konkrétnejšiu pomoc pri hľadaní riešenia tohto rébusu.

Karta s náповедou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu a prezradí vám správny kód.

Nebojte sa využiť karty s náповедou, ak nebudete vedieť, ako ďalej. Použité karty s náповедou odložte na odkladací balíček lícom nahor.

Kedy hra končí?

Hra končí, keď úspešne vyriešite posledný rébus a raráškovia sú bezpečne pod zámkom. Dozviete sa to z karty.

Hodnotenie

Vyriešiť všetky rébussy je hlavné víťazstvo. Ak chcete vedieť ako dobre ste si viedli, pozrite sa na nasledujúcu tabuľku. Pri počítaní použitých kariet s náповедоu berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytlí NOVÉ vodička alebo riešenie.

	Žiadna karta s náповедоu	1 – 2 karty s náповедоu	3 – 5 kariet s náповедоu	6 – 10 kariet s náповедоu	> 10 kariet s náповедоu
< 60 Min.	10 hviezd	9 hviezd	8 hviezd	6 hviezd	5 hviezd
< 75 Min.	9 hviezd	8 hviezd	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezdy
≤ 90 Min.	8 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezdy	3 hviezdy
> 90 Min.	7 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	3 hviezdy	2 hviezdy

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky.** Teraz si môžete vziať **knihu** a začať hru. Prajeme veľa zábavy pri hre Exit – Škola čiar a kúziel!



Autori:

Inka & Markus Brandononovi žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbachu v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení. Samozrejme sú vášnivými lúštitelmi hádaniek a fanúšikovia únikových hier.

© 2023 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
VYROBENÉ V NEMECKU.

Edice Exit: KOSMOS, Ralph
Querfurth, Sandra Dochtermann
Ilustrácia obalu: Martin Hoffmann
Ilustrácia: Claus Stephan
Grafika: Fine Tuning
Česká edícia: Oli Macháčová

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





OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

dňa

v

úspešne vyhrali rarášky zo Školy čiar a kúziel, našli zdroj problému a tým zachránili školu pred ďalším poškodením. Brilantne uplatnili svoje vynikajúce znalosti magického sveta. Medzinárodná magická komunita im vyjadruje vrelé gratulácie.

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najkrajší okamih v hre bol