



Pro 1-4 hráče
věk 10+

Prokletý labyrint

POZOR: Na herní materiál (karty, knihu, atd.) se zatím **nedívejte!**
Nejdříve si společně nahlas přečtěte návod a pečlivě se řiďte uvedenými pokyny.

0 co ve hře vlastně jde?

„... Nyní si, dámy a pánové, užijte zbytek volného času!
Doporučujeme vám projít si nádhernou zahradu Temného hradu
a nevynechat kamenný labyrint! Včas se sejdeme zpět u autobusu!“

Konečně se můžete vydat do labyrintu! Vypráví se mnoho příběhů
o tajemných bytostech, které tam žijí, i o lidech, kteří v něm zmizeli.
Průvodce vás však zastaví. „Jdete do labyrintu? Mohlo by se vám to
hodit!“ Mrkne na vás a podá vám podivný kotouč. S nepříjemným
pocitem se vydáte na cestu a brzy si uvědomíte obří rozsah
kamenného zázraku. Stěny jsou vysoké nejméně čtyři metry!

Když projdete vchodem, obloha se zatáhne. „Doufejme, že nebude
pršet,“ pomyslíte si, když tu jeden ze skupiny vykřikne: „Podívej,
to je ale ošklivá socha!“ a štouchne kamenného tvora uštěpačně
do nosu.

Vchod se s hlasitým hukotem zavře a ozve se strašidelný hlas:
„**Jen když společně včas vyřešíte všechny rébusy, uniknete
a zlomíte kletbu labyrintu! V opačném případě se navždy
stanete mými vězni!**“



DŮLEŽITÉ: Neprohlížejte si **žádný herní materiál** dříve, než hra skutečně začne! Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Herní materiál

85 karet

30 s nápovědou

30 s odpovědí

25 rébusových

1 kniha

1 dešifrovací kotouč

13 zvláštních předmětů

(chrlič, špendlík,
nábytek, hadi)



Další potřebný herní materiál

Navíc budete potřebovat něco na psaní (nejlépe **kuličkové pero** a **tužku**), nejméně jedny **nůžky**, **pravítko** a v případě potřeby **papír** na poznámky. Kromě toho potřebujete **hodinky**, nejlépe **stopky**.

Příprava hry

Na stůl si připravte **knihu** a **dešifrovací kotouč**.

Opatrně vyloupněte **8 kusů nábytku**, **3 hady** a **chrliče** z výseku. Potom ostrým předmětem propíchněte 10 otvorů na chrlič a spolu se **špendlíkem** a dalšími 11 zvláštními předměty dejte na okraj stolu. Tyto předměty budete ve hře potřebovat až později.



Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na zadní straně:

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

Nezapomeňte: Na přední stranu žádné z karet se zatím nesmíte podívat!

Uspořádejte **rébusové karty** a **karty s odpovědí** ve vzestupném pořadí podle písmen abecedy nebo čísel. **Karty s nápovědou** roztřídte podle 10 symbolů. 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. Potom je položte na stranu stolu.

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 **knihu** a **dešifrovací kotouč**.

Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusové karty**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile jej najdete, můžete si **vzít** příslušné karty z balíčku rébusových karet a **podívat se na ně**. V této hře budete nacházet rébusové karty v **abecedním pořadí od A do Y**.



Příklad:

*Pokud najdete rébusovou kartu A v knize, můžete si **okamžitě** příslušnou rébusovou kartu z balíčku **vzít a podívat se na ni**.*



Na **kartu s odpovědí** se smíte podívat až tehdy, když jste na dešifrovacím kotouči nastavili kód, který vás odkázal na příslušnou kartu s odpovědí.

Stejně tak i **zvláštní předměty** si můžete vzít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na kraji stolu!

Průběh hry

Vaším cílem je společně, co nejrychleji najít cestu ven z prokletého labyrintu. To by bylo jistě snazší, kdyby na vás nečekala spousta rébusů, bez jejichž vyřešení se nikam nedostanete.

DŮLEŽITÉ: Při řešení rébusů můžete herní materiál **popisovat, skládat, stříhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. (Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete znát všechny rébusy a nebudete herní materiál dále potřebovat!)

Díky rébusům, které budete **postupně** řešit, se budete propracovávat celou knihou. Ke každému rébusu je přiřazen jeden **symbol** a postupovat dál můžete jediné pokud najdete správný **trojmístný číselný kód**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušné stránky v knize i na rébusové karty. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojmístný kód. Kód pak vložte pod odpovídající symbol na **dešifrovacím kotouči**.

Na vnějším okraji kotouče je zobrazeno **10 různých symbolů**. Každý symbol zastupuje jeden rébus a hledaný kód. Pečlivě dbejte na to, **jaký symbol** je zobrazený na kartách a na rébusech v knize! Trojmístný kód nastavte pod tento symbol na kotouči – **směrem zvenčí dovnitř**. V **okénku** nejmenšího kotouče se pak objeví číslo. Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat.

Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojmístnému kódu **4 0 2**.

Nastavte tedy tuto kombinaci pod symbolem  na dešifrovacím kotouči.

V malém okénku se objeví **číslo karty s odpovědí**, kterou si poté můžete vytáhnout z balíčku a podívat se na ni – zde je to č. 12.





➔ Kód je nesprávný?

Pak se to dozvíte z **karty s odpovědí**, na které bude **X**. Vraťte kartu s odpovědí zpět do balíčku a zkontrolujte symbol i kód. Pokud to nepomůže, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



➔ Kód je možná správný?

Pak získáte **přehledovou kartu s odpovědí** s přehledem předmětů.

K čemu patří symbol kódu?

Tato **karta s odpovědí** ukazuje přehled ukázkových **obrázků k rébusům**, které je třeba vyluštit. Každý obrázek je označen **příslušným symbolem**.

V našem příkladu chcete vyluštit rébus na dřevěné bedně se **symbolem** . Proto hledejte na přehledové kartě s odpovědí bednu se symbolem . Ten vás pak odkáže na další kartu s odpovědí.



V příkladu vás odkazuje na kartu č. 7. Vezměte si tuto kartu z balíčku. Teprve tato **druhá karta s odpovědí** vám prozradí, zda je kód **opravdu** správný.

➔ Je kód skutečně správný?

Pokud ano, řekne vám **druhá karta s odpovědí**, jak pokračovat. Najdete jednu nebo i více rébusových karet, které si můžete **ihned** vytáhnout z balíčku a **podívat se na ně**.

➔ Je kód přesto nesprávný?

Tak v tom případě znovu skončíte u **karty s odpovědí**, na které je **X**. Zkontrolujte pořadí číselného kódu a porovnejte symbol na dešifrovacím kotouči se symbolem na rébusových kartách. Pokud je kód přesto nesprávný, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



DŮLEŽITÉ: Musíte řešit rébusy **ve správném pořadí!**

Jinými slovy: Smíte pokračovat k dalšímu rébusu nebo otočit další stránku knihy pouze tehdy, pokud jste vyluštili předchozí kód a hra vám to v textu dovolí.

Nezapomeňte!

- ➔ Na přehledových kartách s odpovědí jsou zobrazené rébusy, které máte postupně řešit – nejdřív v levém sloupci shora dolů a pak v pravém sloupci.
- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědí do balíčku karet s odpovědí, pokud je tak řečeno.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na dešifrovacím kotouči.



Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete.

Ke každému kódu jsou k dispozici tři karty s nápovědou, které poznáte podle symbolu na zadní straně.

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, co vše potřebujete, 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 a prozradí vám správný kód.

Nebojte se využít karet s nápovědou, pokud nebudete vědět, jak dál.

Použité karty s nápovědou odložte na odkládací balíček lícem nahoru.

Kdy hra končí?

Hra končí, když vyřešíte poslední rébus a uniknete z prokletého labyrintu a zlomíte kletbu. Dozvíte se to z karty.

Hodnocení

Vyřešit všechny rébuse je hlavní vítězství. Pokud chcete vědět, jak dobře jste si vedli, podívejte se na následující tabulku. Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly NOVÁ vodítka nebo řešení.

	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	9 hvězd	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd
< 75 Min.	9 hvězd	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
≤ 90 Min.	8 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
> 90 Min.	7 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky.** Nyní si smíte vzít **knihu** a začít hru na **straně 2.** Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře Exit – Prokletý labyrint!



Autoři:

Inka & Markus Brandonovi žijí se svými dětmi Lukase a Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění. Samozřejmě jsou vášnivými luštiteli hádanek a fandové únikových her.

Edice Exit:
KOSMOS, Ralph Querfurth,
Sandra Dochtermann
Ilustrace obalu: Martin Hoffman
Ilustrace: Michael Menzel
Grafika: Fine Tuning
Česká editace: Oli Macháčová

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

© 2021 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany





OSVĚDČENÍ

Následující hráči

dne

v

úspěšně utekli z prokletého labyrintu.

Vynikající výkon! Prokázali odvahu a inteligenci a zlomili tak kletbu.

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl