



Pre 1-4 hráčov
vek 10+

Prekliaty labyrint

POZOR: Na 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?

„... Teraz si, dámy a páni, užite zvyšok voľného času! Odporúčame vám prejsť si nádhernú záhradu Temného hradu a nevynechať kamenný labyrint! Včas sa stretneme späť pri autobuse!“

Napokon sa môžete vydať do labyrintu! Existuje mnoho príbehov o tajomných bytostiach, ktoré tam žijú, aj o ľuďoch, ktorí v ňom zmizli. Sprievodca vás však zastaví. „Idete do labyrintu? Mohlo by sa vám to hodiť!“ Žmurkne na vás a podá vám podivný kotúč. S nepríjemným pocitom sa vydáte na cestu a čoskoro si uvedomíte obrovský rozsah kamenného zázraku. Steny sú vysoké najmenej štyri metre!

Keď prejdete vchodom, obloha sa zatiahne. „Dúfajme, že nebude pršať,“ pomyslíte si, keď tu jeden zo skupiny vykrikuje: „Pozri, to je ale škaredá socha!“ a štvukne kamenného tvora uštipačne do nosa.

Vchod sa s hlasným hukotom zavrie a ozve sa strašidelný hlas: „**Len keď spoločne včas vyriešite všetky rébusy, uniknete a zlomíte kľatbu labyrintu! V opačnom prípade sa navždy stanete mojimi väzňami!**“



DÔLEŽITÉ: Neprehliadajte si **žiadny herný materiál** skôr, než hra skutočne začne! Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Herný materiál

85 kariet

30 s náповедou

30 s odpovedňou

25 rébusových

1 kniha

1 dešifrovací kotůč

13 zvláštnych predmetov

(chrlič, špendlák,
nábytok, hady)



Ďalší potrebný herný materiál

Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie **gulôčkové pero** a **ceruzku**), najmenej jedny **nožnice**, **pravítko** a v prípade potreby **papier** na poznámky. Okrem toho potrebujete **hodinky**, najlepšie **stopky**.

Príprava hry

Na stôl si pripravte **knihu** a **dešifrovací kotůč**.

Opatrne vylúpnite **8 kusov nábytku**, **3 hady** a **chrlič** z výseku. Potom ostrým predmetom prepichnete 10 otvorov na chrličovi a spolu so **špendlíkom** a ďalšími 11 zvláštnymi predmetmi dajte na okraj stola. Tieto predmety budete v 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

Nezabudnite: 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 náповедou roztriedte podľa 10 symbolov. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. NÁPOVEDA je úplne navrchu, pod ňou je 2. NÁPOVEDA a naspodku je karta s RIEŠENÍM. Potom ich položte na stranu stola.

Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako miesto vyzerá. Na začiatku hry budete mať 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 ho nájdete, môžete si **vziať** príslušné karty z balíčka rébusových kariet a **pozrieť sa na nich**. V tejto hre budete nachádzať rébusové karty v **abecednom poradí** od A do Y.



Príklad:

Ak nájdete rébusovou kartu A v knihe, môžete si **okamžite vziať** príslušnú rébusovú kartu z balíčka **pozrieť sa na ňu**.



Na **kartu s odpoveďou** sa smiete pozrieť až vtedy, keď ste na dešifrovacom kotúči nastavili kód, ktorý vás odkázal na príslušnú kartu s odpoveďou.

Rovnako tak aj **zvláštne predmety** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte na kraji stola!

Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne, čo najrýchlejšie nájsť cestu von z prekliateho labyrintu. To by bolo jistě snazší, kdyby na vás nečakala spousta rébusů, bez jejichž vyřešení se nikam nedostanete.

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

Vďaka rébusom, ktoré budete **postupne** riešiť, sa budete prepracovávať celou knihou. Ku každému rébusu je priradený jeden **symbol** a postupovať ďalej môžete jedine pokiaľ nájdete **trojmiestny číselný kód**. eď nájdete rébus, pozrite sa pozorne na príslušné stránky v knihe aj na 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 hľadaný kód. Starostlivo dbajte na to, aký symbol je zobrazený na kartách a na rébusoch v knihe! Trojmiestny kód nastavte pod tento symbol na kotúči – **smenom zvonku dovnútra**. V **okénku** 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 2**.

Nastavte 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 – tu je to č. 12.





➔ Kód je nesprávny?

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 obrázok je označený **symbolom**.

V našom príklade chcete vylúštiť rébus na drevené debne so **symbolom** . Preto hľadajte na prehľadové karte s odpoveďou debnu so symbolom .

Tá 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** 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 **karty 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: Siete pokračovať k ďalšiemu rébusu alebo otočiť ďalšiu stránku knihy len vtedy, ak ste vylústili predchádzajúci kód a hra vám to v texte dovolí.

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.



Potrebuje 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 a prezradí vám správny kód.

Nebojte sa využiť karty s nápovedou, ak nebudete vedieť, ako ďalej.

Použité karty s nápovedou odložte na odkladací balíček lícom nahor.

Kedy hra končí?

Hra končí, keď vyriešite posledný rébus a uniknete z prekliateho labyrintu a zlomíte kliatbu. Dozviete sa to z karty.

Hodnotenie

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

	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	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 smiete otvoriť **knihu** a začať hru **na strane 2**. Prajeme vám veľa zábavy a úspechov pri hre Exit – Prekliaty labyrint!



Autori:

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

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

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

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





OSVĚDČENIE

Nasledujúci hráči



Dňa



v



úspešne utiekli z prekliateho labyrintu.

Vynikajúci výkon! Preukázali odvahu a inteligenciu a zlomili tak kliatbu.

Trvalo im to



a



Použili celkom



kariet s náповедou.

V hodnotení získali



hviezd!

Najskvelejší rébus bol



Najzložitejší rébus bol

