



Pre 1-4 hráčov
vek 12+

Odkaz svetobežníka

POZOR: Na žiadne hracie potreby (karty, pohľadnice, mapy atď.) sa zatiaľ **nepozerajte! Najskôr si spoločne nahlas** prečítajte návod a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.

O čo v hre vlastne ide?

Pozvala vás Diana Brixtonová, priateľka vášho profesora Iana Jonassona, ktorému ste už v minulosti ochotne pomohli a zachránili ho zo strateného chrámu. Teraz tento slávny archeológ bohužiaľ zomrel a zanechal po sebe... no, čo to vlastne je?

„Ďakujem vám, že ste prišli. Určite viete, že váš profesor bol veľmi tajomný muž. Miloval dobrodružstvo, bol šikovný a prefikáný ako líška. Miloval tajomstvá a vášnivo sa dorozumieval v hádankách. Vďaka tomu vedel, že skutočne dôležité veci pochopia len tí, ktorí sa v jeho očiach osvedčili. Zdá sa, že v tom chce pokračovať aj po svojej smrti. Bohužiaľ som nikdy nenašla cestu k jeho záľube v rébusoch a hádankách. Zanechal svoj odkaz vo svojom trezore a ja tu bezradne stojím a neviem, ako sa k nemu dostať.

Teraz je teda rad na vás. V balíčku s nápisom „Moja posledná vôľa“ som našla tento podivný kotúč, mapu sveta a pokyny ku kôpke pohľadníc z jeho poslednej cesty okolo sveta. **Bola by som vám veľmi vďačná, keby ste mi pomohli ten trezor otvoriť a rozlúštiť jeho odkaz.“**



DŮLEŽITÉ: Neprehliadajte si žiadne hracie potreby skôr, než hra skutočne začne! Nič **neotvárajte** a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Hracie potreby

- 86 kariet
 - 26 rébusových
 - 30 s odpoveďou
 - 30 s nápovedou
- 1 zložený dopis
- 1 plagát „mapa sveta“
- 11 zvláštnych predmetov (dosky a pásky)
- 1 aršík samolepiek
- 6 pohľadníc
- 1 balónik
- 1 dešifrovací kotúč



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

Príprava hry

Rozstrihnite pohľadnice podľa ohybov zlomu, aby ste dostali **6 samostatných pohľadníc**. **List**, **aršík samolepiek**, **balónik** a „**zvláštne predmety**“ položte zatiaľ na kraj stola. Roztriedte **karty** do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

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

Na prednú stranu žiadnej z kariet sa zatiaľ nesmiete pozrieť.

Usporiadajte karty s odpoveďou vo vzostupnom poradí podľa čísel. Karty s nápovedou 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 naspodku je karta s RIEŠENÍM.

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 **plagát „mapa sveta“**, **6 pohľadníc** a **dešifrovací kotúč**.

Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty** a **iné veci**. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné veci a pozrieť sa na nich. Rovnako tak aj „**zvláštne predmety**“ môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte na okraji stola!



Príklad: Ak nájdete tento obrázok, môžete si **okamžite** vziať príslušnú rébusovú kartu a pozrieť sa na ňu (tu je to karty J).



Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne čo najskôr rozlúštiť odkaz svetobežníka.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočností, že všetky zámky sú zakódované. Akonáhle začne hra, môžete si prezrieť „**mapu sveta**“ a **6 pohľadníc**. V priebehu hry budete postupne nachádzať rôzne predmety, ktoré budú zamknuté **trojciferným alebo farebným kódom**. Ak ich chcete odomknúť, musíte najskôr zistiť príslušný kód a vložiť ho do **dešifrovacieho kotúča**.

Po obvode kotúča nájdete **10 rôznych symbolov**.

Každý zo symbolov je priradený ku kódu, ktorý je treba rozlúštiť. Ale budete musieť zistiť, ktorý symbol je priradený ku ktorému kódu. Venujte pozornosť každému detailu. Ak si myslíte, že dokážete kód rozšifrovať, vložte ho pod zodpovedajúci symbol na disku. Potom sa pozrite do **okienka** na najmenšom kole, kde uvidíte číslo.

Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť. Ak kód nie je správny, budete musieť pokračovať v hľadaní riešenia alebo sa zatiaľ venovať inému rébusu. Ak je kód správny, povie vám karta s odpoveďou, ako ďalej pokračovať.

Príklad:

Pri rébuse so symbolom ☾ jste sa dopracovali k trojcifernému kódu **8 3 1**.
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.



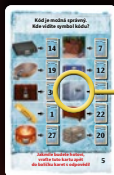
➔ Kód je nesprávny?

Ak áno, dozviete sa to z karty s odpoveďou. V tom prípade jednoducho vrátite kartu do balíčka a znovu sa pozriete na rébus, ktorý sa vám nepodarilo vyriešiť. Možno ste niečo prehliadli. Alebo možno ešte nemáte indície, ktoré vám môžu pri riešení pomôcť. V takom prípade budete musieť zatiaľ pokračovať niekde inde.



➔ Kód je možno správny?

Ak áno, bude karta s odpoveďou vyzeráť takto:



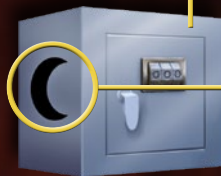
➔ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky na rébusových kartách.

Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**.

Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**.

V našom príklade sa jedná o trezor, na ktorom je **symbol** ☾.



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte vedľa trezoru. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 29.



Pozor: Predmet so symbolom musíte vidieť **na rébusovej karte**, aby ste ho mohli otvoriť. Nemôžete otvoriť niečo, čo ste ešte nenašli – rovnako ako v skutočnej únikovej miestnosti.

➔ Je kód **skutočne** správny?

Ak áno, povie vám karta s odpoveďou, ako pokračovať. Môžete napríklad nájsť jednu, alebo viac rébusových kariet, ktoré si môžete **ihneď vziať a pozrieť sa** na nich.

➔ Je kód **napriek tomu** nesprávny?

Tak v tom prípade ste museli urobiť niekde chybu. Budete sa nad tým musieť ešte raz zamyslieť a nájsť inú odpoveď.

DÔLEŽITÉ:

- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou.
- ➔ Všetky kódy je možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na kotúči.

Potrebuje pomoc?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete.

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

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodítko a povie vám tiež, ktoré herné materiály 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 nápodou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu.

DÔLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповедou pre konkrétnu rébusovú kartu. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovacom kotúči). Nepoužívajte karty s náповедou, kým nenájdete rébus so zodpovedajúcim symbolom.

Buďte trochu trpezliví – niektoré rébusy sa dajú vyriešiť iba pomocou niektorých rébusových kariet. **Nebudete mať k dispozícii vždy hneď všetky. Niekedy sa budete musieť najskôr popasovať s inými rébusmi, aby ste získali nový herný materiál.** Ale ak sa zaseknete, neváhajte použiť karty s náповедou. Akonáhle použijete kartu s náповедou, vložte ju do balíčka s vyhodenými kartami.

Doplňkové hracie potreby

Okrem potrieb v krabici, budete ešte potrebovať **ceruzku a papier na poznámky**. Tiež budete potrebovať **hodinky/stopky**.

DÔLEŽITÉ: na hracie potreby môžete **písať, skladať ich alebo strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. Hru možno hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete hracie potreby ďalej potrebovať! To ale umožňuje veľmi špeciálne a rozmanité rébusy.

Kedy hra končí

Hra končí vyriešením posledného rébusu a rozlúštením odkazu. Dozviete sa to z karty. Na začiatku hry nastavte stopky (alebo skontrolujte čas), aby ste vedeli, ako dlho vám hra trvala.

Na tabuľke na nasledujúcej strane uvidíte, ako dobre ste si viedli. **Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli nové vodítka alebo riešenie.** Pokiaľ karta s náповедou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahŕňajte ju do celkového počtu.



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

Jeden tip nakoniec

Hracie potreby, ktoré ste použili na vyriešenie rébusu, neodhadzujte, len ich odložte bokom. Niektoré z použitých vecí a pravidiel ešte môžete potrebovať. Takto budete mať lepší prehľad a materiály sa vám nepomiešajú.

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a rozlúštite odkaz!

Takže **teraz** si môžete **otvoriť plagát „mapa sveta“**, **prezrieť 6 pohľadníc** a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude niečo jasné, neváhajte a **vyhľadajte si to** počas hry **v tomto manuáli**.



Autori:

Inka & Markus Brandonovi žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbachu v Nemecku. Vydali mnoho detských a rodinných hier a získali množstvo ocenení.

© 2022 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
VYROBENÉ V NEMECKU.

Edice Exit: KOSMOS, Ralph
Querfurth, Sandra Dochtermann
Ilustrácie: Martin Hoffmann
Grafika názvu: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication
Česká editácia: 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 rozlúštili odkaz svetobežníka.

Aký to bol vynikajúci úspech a aké šťastie, že sa bezpečne vrátili zo svojej cesty okolo sveta.

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s náповедou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol

Tento rébus vyriešil hráč