



Škola čar a kouzel

Pro 1-4 hráče
věk 10+

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

0 co ve hře vlastně jde?

Kouzla, elixíry, magické síly a starobylé knihy plné zázraků a tajemství: Každý obyčejný den ve Škole čar a kouzel, kterou navštěvuješ, je náramně vzrušující. Právě posloucháte přednášku svého profesora elementárních věd, pana Sterlinga, a pilně si děláte poznámky.

Najednou se ozve ohlušující rána! Židle vašeho profesora se zhroutila, protože její dvě nohy zčistajasna někam beze stopy zmizely. Hned nato kolem vás propluje několik tlustých starodávných knih. V okamžiku vyskočíte ze židlí.

Pan Sterling se panikařic rozhlíží. „Rarášci!“ křičí, když vypukne chaos. Malí rohatí tvorové vyskakují ze stínů na vaše lavice, trhají pergameny a převrací kalamáře. Všichni žáci jen křičí a pobíhají zmateně kolem.

„Nenechte je utéct...“, zvolá profesor, ale je příliš pozdě.

Ta drobná stvoření už totiž vybíhají ven ze dveří. Pan Sterling a celá vaše třída se řítí za nimi.

Dejte dohromady své kouzelnické schopnosti a vyřešte společně rébusy. Jedině tak dokážete rarášky zastavit dřív, než z vaší školy nezůstane kámen na kameni.



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

Herní materiál

91 karet

30 s nápovědou

35 s odpovědí

26 rébusových

1 kniha

1 dešifrovací kotouč

1 stojánek

1 mapa

20 zvláštních
předmětů



Další potřebný herní materiál

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

Nejprve položte **knihu** a **dešifrovací kotouč** na stůl.

Opatrně vyjměte z předseknuté mřížky 4 **kouzelné hůlky**, 11 **pergamenů**, **hledač sfér**, **energetický dalekohled**, **zesilovač živlů**, **šlahoun** a **obrázek zátiší**. Vezměte zesilovač živlů, přeložte ho podél přerušované čáry, vložte do stojánku a spolu s ostatními zvláštními předměty ho umístěte na okraj stolu. Tyhle věci budete při hře potřebovat až později.



Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na zadní straně:

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

Na přední stranu žádné z karet se zatím nesmíte podívat.

Zkontrolujte, zda jsou **rébusové karty** a **karty s odpověďmi** seřazeny vzestupně podle písmen nebo čísel. **Karty s nápovědou** roztřídte podle 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 místnost vypadá. Na začátku hry máte 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 je najdete, můžete si vzít příslušné věci a podívat se na ně. Do té doby je nechte na okraji stolu! V této hře najdete rébusové karty **v abecedním pořadí od A do Z**.



Příklad:

Na knize vidíte vyobrazenou rébusovou kartu A. Příslušnou rébusovou kartu si můžete **okamžitě vzít a podívat se na ni**.



Na **kartu s odpověďmi** se můžete podívat pouze v případě, že jste nastavili kód na dešifrovacím kotouči a byli jste odkázáni na odpovídající kartu s odpověďmi.

Stejně tak smíte používat **zvláštní předměty** pouze tehdy, pokud vám bylo řečeno, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na okraji stolu!

Průběh hry

Vaším cílem je společně zachránit školu před rarášky, než ji roztrhají na kusy. Čím rychleji, tím lépe! To by bylo jistě jednodušší, kdyby na vás nečekala spousta magických rébusů na každém kroku!

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!)

V průběhu hry **postupně** řešíte rébusy podle toho, jak se propracováváte knihou. Každému rébusu je **přiřazen symbol** a postoupit dál můžete jedine s pomocí správného **trojčíferného kódu**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušnou stránku knihy a rébusové karty. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojčíferný 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 jeden hledaný kód. Pečlivě dbejte na to, **jaký symbol** je zobrazený na kartách a v knize! Trojčíferný 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.

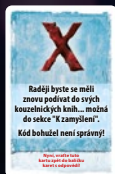
Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojčífernému kódu **4 0 3**.

Nastavte tedy tuto kombinaci pod symbol  na dešifrovacím kotouči.

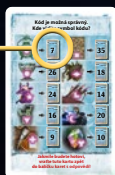
V malém okénku se objeví **číslo karty s odpovědí**, kterou si poté můžete vytáhnout z balíčku a podívat se na ni – zde je to č. 30.





➔ 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.



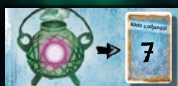
➔ Kód je možná správný?

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

K čemu patří symbol kódu?

Tato **karta s odpovědí** ukazuje přehled všech rébusů reprezentovaných obrázky, které je třeba rozluštit. Každý **rébus je označen symbolem**.

V našem příkladu chcete rozluštit rébus u kouzelného lektvaru se **symbolem** . Proto hledejte na přehledové kartě s odpovědí kouzelný lektvar 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 zobrazeny rébusy, které máte postupně luštit – 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 zkusit 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 úspěšně vyřešíte poslední rébus a rarášci jsou bezpečně pod zámekem. Dozvíte se to z karty.

Hodnocení

Vyřešit všechny rébusy 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? **Spustte stopky.** Nyní si můžete vzít **knihu** a začít hru. Přijeme hodně zábavy při hře Exit – Škola čar a kouzel!



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.

© 2023 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
VYROBENO V NĚMECKU.

Edice Exit: KOSMOS, Ralph
Querfurth, Sandra Dochtermann
Ilustrace obalu: Martin Hoffmann
Ilustrace: Claus Stephan
Grafika: Fine Tuning
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 vyhnali rarášky ze Školy čar a kouzel, našli zdroj problému a tím zachránili školu před dalším poškozením. Brilantně uplatnili své vynikající znalosti magického světa. Mezinárodní magická komunita jim vyjadřuje vřelé gratulace.

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejzákladnější rébus byl