



Temný cintorín

Pre 1-4 hráčov
vek 12+

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

O čo v hre vlastne ide?

Rozlúštili ste veľa záhad a rébusov a úspechy vám priniesli slávu. Neustále sa na vás obracajú ľudia so žiadosťami o pomoc pri riešení záhad.

Ale v dnešnej pošte dostanete obálku bez spiatocnej adresy. V obálke nie je ani sprievodný dopis... iba starý zápisník s poznámkami o legendárnom predmete a podivný kotúč.

Chvíľa pátrania vám prinesie viac informácií o legende týkajúcej sa tajomného artefaktu sira Reginalda Wrestona... To je presne také dobrodružstvo, na ktoré ste dlho čakali! Iba raz za 87 rokov, presne o polnoci, dopadne mesačný svit v správnom uhle na hrobku sira Wrestona a odhalí tajomstvo artefaktu. A dnes je presne jedna z tých vzácných nocí!

Cintorín, na ktorom má byť ukrytý artefakt, je potrebné nájsť!

Ihneď sa vydáte na cestu za tajomstvom artefaktu.



DÔLEŽITÉ: Neprezerajte si žiadne hracie potreby skôr, než hra skutočne začne! Nelistujte zápisníkom a **nepozerajte se** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Hracie potreby

85 kariet

25 rébusových

30 s odpoveďou

30 s náповедou

1 zápisník

1 dešifrovací kotúč

1 fólie se 3 zvláštnymi predmetmi

(rozstrihnite prosím pozdĺž naznačenej čiary)



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

Prípravte si na stôl **zápisník** a **dešifrovací kotúč**. „Zvláštne predmety“ nechajte nateraz v krabici. 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

Usporiadajte rébusové karty a karty s odpoveďou vo vzostupnom poradí podľa písmen abecedy 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 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 **zápisník** 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 karty z balíčka rébusových kariet a pozrieť sa na nich. Rovnako tak aj „**zvláštne predmety**“ a **kartonovú vložku** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte v krabici!



Príklad:

Ak nájdete tento obrázok, môžete si okamžite vziať príslušnú rébusovú kartu z balíčka a pozrieť sa na ňu.



Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne čo najskôr nájsť záhadný artefakt na cintoríne.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočností, že všetky zámky na cintoríne sú zakódované. Akonáhle začne hra, môžete si pozrieť **všetky stránky** v zápisníku. V priebehu hry budete postupne nachádzať predmety, ktoré sú zamknuté **trojciferným 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 ● ste sa dopracovali k trojcifernému kódu **192**.

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?

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.



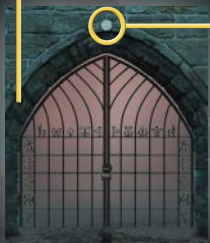
➔ Kód je možno správny?

Áno, bude karta s odpoveďou vyzerat takto:



➔ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky v knihe alebo na rébusových kartách. Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**. Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**. V našom príklade sa jedná o bránu, na ktoré je **symbol** ●.



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte vedľa brány. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. **18**.



Pozor: Predmet so symbolom musíte vidieť **na rébusovej karte alebo v zápisníku**, 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. Nájdete jednu alebo aj viac rébusových kariet, ktoré si môžete **ihneď vytiahnuť** z balíčka a **pozrieť sa** na ne.

➔ **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 možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na 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.

DÔLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповедou pre konkrétnu rébusovú kartu alebo rébus v zápisníku. 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 viac kariet.** Ale ak sa zaseknete, neváhajte použiť karty s náповедou. Akonáhle použijete kartu s náповедou, vložte ju do balíčka s vyhodenými kartami.

Doplnkové 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 aj trhať...** 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! Ak chcete, môžete tiež miesto trhania hracích potrieb použiť **nožnice** a vystrihovať.

Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a **nájdением tajomného artefaktu**. 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 poskytlí nové vodítka alebo riešenie.** Pokiaľ karta s náповедou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahrňajte ju do celkového počtu.



	Žiadná 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
< 75 Min.	9 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezd	3 hviezd
≤ 90 Min.	8 hviezd	6 hviezd	6 hviezd	3 hviezd	2 hviezd
> 90 Min.	7 hviezd	5 hviezd	5 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 nepomiesajú. U niektorých **rébusov** potrebujete iba **obrázky miest**, u iných sa musíte viac **rozhliadnuť**.

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a dostaňte sa z vily skôr, než bude neskoro! Takže **teraz** si môžete prezrieť **celý zápisník** a začít riešiť rébusy. Ak vám nebude niečo jasné, neváhajte, a **vyhľadajte si to** počas hry **v tomto manuáli**.



Autori:

Inka & Markus Brandonovci žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbach v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení. Samozrejme sú vášnivými fanúšikmi rébusov a únikových miestností.

© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit: KOSMOS
(R. Querfurth, S. Dochtermann)

Autori: Inka a Markus Brand
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.dinotoys.cz
Česká republika
VYROBENÉ V NEMECKU.





OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

dňa

v

úspešne našli vzácny artefakt na cintoríne.

Bol to vynikajúci výkon, a majú veľké šťastie, že nemusia zostať naveky zamknutí v krypte!

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol

Tento rébus vyriešil hráč