



Pro 1-4 hráče
věk 12+

Únos ve Fortune City

POZOR: Na žádné hrací potřeby (karty, listy atd.) se zatím **nedívejte!**
Nejdříve si společně nahlas přečtete návod a pečlivě se řídte uvedenými pokyny.

O co ve hře vlastně jde?

Váš přítel šerif Grimes z Fortune City vás prosí o pomoc. Jde o loupež zlata na řece Colorado. Pachatelů už je prý na stopě, ale celá situace se může kdykoli zvrtnout.

S lupičem zlata si není radno zahrávat, a proto se okamžitě vydáváte do města. Když tam však dorazíte, zjistíte, že šerif beze stopy zmizel. Najdete jen jeho zápisník a podivný kotouč.

Ale vás tlačí čas. Vlak brzy vyrazí ze stanice a lupič s ním může navždy zmizet v rozlehlých končinách divokého západu!

Dokážete společně vyřešit všechny rébusy, usvědčit pachatele a zachránit šerifa?

Dino®

DŮLEŽITÉ: Neprohlížejte si žádné hrací potřeby dříve, než hra skutečně začne! **Neotevírejte** listy ani zápisník a **nedívejte se** na přední stranu karet. Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Hrací potřeby

85 karet

30 rébusových

32 s odpovědí

23 s nápovědou

1 zápisník

8 zvláštních předmětů

6 složených kusů

1 mapa

1 dešifrovací kotouč



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

Mapu, **složené listy** a „**zvláštní předměty**“ položte prozatím na kraj stolu. Roztřídte **karty** do tří balíčků podle označení na zadní straně:

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

**Na přední stranu
žádné z karet se zatím
nesmíte podívat.**

Uspořádejte karty s odpovědí ve vzestupném pořadí podle čísel. Karty s nápovědou roztřídte podle symbolů. Potom je položte na stranu stolu. 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.

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 **zápisník** a **dešifrovací kotouč**.

Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusové karty** a **složené listy**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile je najdete, můžete si vzít příslušné věci a podívat se na ně. Stejně tak i „**zvláštní předměty**“ můžete použít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby je nechte na okraji stolu!



Příklad:

*Pokud najdete tento obrázek, můžete si **okamžitě** vzít příslušné rébusové kartu a podívat se na ně (tady jsou to karty O a P).*



Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejdříve identifikovat únosce a osvobodit šerifa.

Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že všechny zámky jsou zakódované. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout **zápisník – aniž byste ho otevírali!** V průběhu hry budete nacházet různé předměty, které budou zamčené **trojčiferným kódem**. Chcete-li je odemknout, musíte nejdříve zjistit příslušný kód a vložit jej do **dešifrovacího kotouče**.

Po obvodu kotouče najdete **10 různých symbolů**.

Každý ze symbolů je přiřazený ke kódu, který je třeba rozluštit. Ale budete muset zjistit, který symbol je přiřazený ke kterému kódu. Věnujte pozornost každému detailu. Pokud si myslíte, že dokážete kód rozšifrovat, vložte jej pod odpovídající symbol na disku. Potom se podívejte do **okénka** na nejmenším kole, kde uvidíte číslo.

Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat. Pokud kód není správný, budete muset pokračovat v hledání řešení nebo se prozatím věnovat jinému rébusu. Pokud je kód správný, řekne vám karta s odpovědí, jak dále pokračovat.

Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojčífernému kódu **6 9 1**.

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.



➔ Kód je nesprávný?

Pokud ano, dozvíte se to z karty s odpovědí. V tom případě prostě vrátíte kartu do balíčku a znovu se podíváte na rébus, který se vám nepodařilo vyřešit.

Možná jste něco přehlédli. Nebo možná ještě nemáte vodítko, která vám mohou při řešení pomoci. V takovém případě budete muset zatím pokračovat někde jinde.



➔ Kód je možná správný?

Pokud ano, bude karta s odpovědí vypadat takto:



➔ Kde najdete symbol kódu?

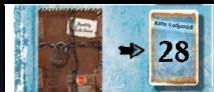
Dobrá otázka! Budete se muset pečlivě podívat na obrázky na rébusových kartách nebo na listech.

Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**. Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**.

V našem příkladu se jedná o zápisník, na kterém je **symbol** .



Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle zápisníku. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. **28**.



Pozor: Předmět se symbolem musíte vidět **na rébusové kartě, v zápisníku nebo na listu**, abyste ho mohli otevřít. Nemůžete otevřít něco, co jste ještě nenašli – stejně jako ve skutečné únikové místnosti.

➡ Je kód **skutečně** správný?

Pokud ano, řekne vám karta s odpovědí, jak pokračovat. Můžete například otevřít list nebo najít jednu, či více rébusových karet, které si můžete **ihned vzít a podívat se** na ně.

➡ Je kód **přesto** nesprávný?

Tak v tom případě jste museli udělat někde chybu. Budete se nad tím muset ještě jednou zamyslet a najít jinou odpověď.

DŮLEŽITÉ:

- ➡ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědi do balíčku karet s odpovědi.
- ➡ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na kotouči.

Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete. Ke každému kódu jsou k dispozici karty s nápovědou, které poznáte podle symbolu na zadní straně.

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, které herní materiály již musíte mít k dispozici, 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.

DŮLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповědou pro konkrétní rébusovou kartu nebo rébus z listu. Tyto rébusy jsou obvykle označené symbolem (odpovídajícím symbolu na dešifrovacím kotouči). Nepoužívejte karty s náповědou, dokud nenajdete rébus s odpovídajícím symbolem.

Budte trochu trpěliví – některé rébusy lze vyřešit pouze pomocí některých rébusových karet. **Nebudete mít vždy k dispozici hned všechny. Někdy se budete muset nejdříve poprat s jinými rébusy, abyste získali nový herní materiál.** Ale pokud se zaseknete, neostýchejte se použít karty s náповědou. Jakmile použijete kartu s náповědou, vložte ji do balíčku s vyhozenými kartami.

Doplňkové hrací potřeby

Kromě potřeb v krabici, budete ještě potřebovat **tužku, papír na poznámky a nůžky**. Také budete potřebovat **hodinky/stopky**.

DŮLEŽITÉ: Na hrací potřeby můžete **psát, skládat je nebo stříhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete, znát všechny rébusy a nebudete hrací potřeby dále potřebovat! To ale umožňuje velmi speciální a rozmanité rébusy.

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a identifikováním únosce. Dozvíte se to z karty. Na začátku hry nastavte stopky (nebo zkontrolujte čas), abyste věděli, jak dlouho vám hra trvala.

V tabulce na následující straně uvidíte, jak dobře jste si vedli. **Při počítání použitých karet s náповědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly nová vodítka nebo řešení.** Pokud karta s náповědou obsahovala něco, co jste již věděli, nezahrnujte ji do celkového počtu.



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

Jeden tip nakonec

Hrací potřeby, které jste použili k vyřešení rébusu, neodhazujte, pouze je odložte stranou. Některé z použitých věcí a pravidel ještě můžete potřebovat. Takto budete mít lepší přehled a materiály se vám nepomíchají. U některých **rébusů** potřebujete pouze **obrázky míst**, u jiných se musíte více **rozhlédnout**.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spustěte stopky** a zjistěte, kdo je únosce! Takže **nyní** si můžete prohlédnout **zápisník zvenku** a začít řešit rébusy. Ale ještě **ho nesmíte otevřít!** Pokud vám nebude něco jasné, neostýchejte se a **vyhledejte si to** během hry **v tomto manuálu**.



Autoři:

Inka & Markus Brandovi žijí se svými dětmi Lukášem a Emelý v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

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

VYROBENO V NĚMECKU.

Edice Exit:
KOSMOS, Ralph Querfurth, Sandra
Dochtermann

Ilustrace: Silvia Christoph, Claus Stephan,
Martin Hoffmann, Antje Stephan
Grafika názvu: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication
Česká editace: Oli Macháčová

Distributor:

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.mojedino.cz
Česká republika





OSVĚDČENÍ



Následující hráči

1	2
3	4
5	6

dne

v

úspěšně vyřešili únos ve Fortune City.

Jaký vynikající výkon a jaké štěstí, že byl šerif zachráněn!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl

Tento rébus vyřešil hráč