



Pro 1-4 hráčov
vek 12+

Únos vo Fortune City

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

O čo v hre vlastne ide?

Váš priateľ šerif Grimes z Fortune City vás prosí o pomoc. Ide o lúpež zlata na rieke Colorado. Páchatelovi je už vraj na stope, ale celá situácia sa môže kedykoľvek zvrtnúť.

S lupičom zlata sa netreba zahrávať, a preto sa okamžite vydávate do mesta. Keď tam však dorazíte, zistíte, že šerif bez stopy zmizol. Nájdete len jeho zápisník a podivný kotúč.

Ale vás tlačí čas. Vlak čoskoro vyraža zo stanice a lupič s ním môže navždy zmiznúť v rozľahlých končinách divokého západu!

Dokážete spoločne vyriešiť všetky rebusy, usvedčiť páchatela a zachrániť šerifa?



DÔLEŽITÉ: Neprehliadajte si žiadne hracie potreby skôr, než hra skutočne začne! **Neotvárajte** listy ani zápisník a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Hracie potreby

85 kariet

30 rébusových

32 s odpoveďou

23 s nápovedou

1 zápisník

8 zvláštnych predmetov

6 zložených listov

1 mapa

1 dešifrovací kotúč



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

Príprava hry

Mapu, zložené listy 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 **zápisník** a **dešifrovací kotúč**.



Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty** a **zložené listy**. 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 príslušné rébusové karty a pozrieť sa na nich (tu sú to karty O a P).



Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne čo najskôr identifikovať únosca a oslobodiť šerifa.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočnosti, že všetky zámky sú zakódované. Akonáhle začne hra, môžete si prezrieť **zápisník – bez toho, aby ste ho otvárali!** V priebehu hry budete postupne nachádzať rôzne predmety, ktoré budú 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 trojčifernému kódu **6 9 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?

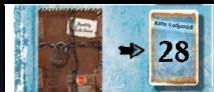
Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky na rébusových kartách alebo na listoch.

Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**. Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**.

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



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte vedľa zápisníka. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. **28**.



Pozor: Predmet so symbolom musíte vidieť **na rébusovej kartě, v zápisníku alebo na listu**, 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 otvoriť list alebo 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 možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na kotúči.

Potrebujete 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 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 nápovedou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu.

DÔLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповedou pre konkrétnu rébusovú kartu alebo rébus z listu. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovacom kotúči). Nepoužívajte karty s náповedou, 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 náповedou. Akonáhle použijete kartu s náповedou, 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 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 identifikovaním únosca. 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 náповedou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli nové vodítka alebo riešenie.** Pokiaľ karta s náповedou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahŕňajte ju do celkového počtu.



	Žiadna karta s nápovedou	1–2 karty s nápovedou	3–5 kariet s nápovedou	6–10 kariet s nápovedou	> 10 kariet s nápovedou
< 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.

U niektorých **rébusov** potrebujete iba **obrázky miest**, u iných sa musíte viac **rozhliadnuť**.

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a zistíte, kto je únosca! Takže **teraz** si môžete prezrieť **zápisník zvonku** a začať riešiť rébusy. Ale ešte **ho nesmiete otvoriť!** Ak vám nebude nič jasné, neváhajte, a **vyhladajte si to** počas hry **v tomto manuáli**.



Autori:

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

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

VYROBENÉ V NEMECKU.

Edice Exit:
KOSMOS, Ralph Querfurth, Sandra
Dochtermann

Ilustrácie: Silvia Christoph, Claus Stephan,
Martin Hoffmann, Antje Stephan
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



Následujúci hráči

1		2	
3		4	
5		6	

dňa

v

úspešne vyriešili únos vo Fortune City.

Aký vynikajúci výkon a aké šťastie, že bol šerif zachránený!

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