



OSVĚDČENÍ



Následující hráči

1

2

3

4

5

6

dne

v

se úspěšně dostali z laboratoře.

Byl to vynikající výkon, a mají velké štěstí, že nemusí zůstat zamčení uvnitř.

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

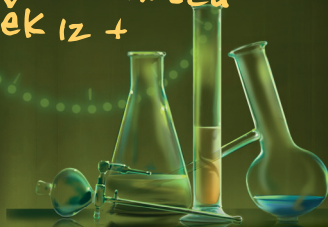
Nejobtížnější rébus byl

Tento rébus vyřešil hráč



Tajná laboratoř

Pro 1-6 hráčů
věk 12 +



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

0 co ve hře vlastně jde?

„Snadné peníze“, pravděpodobně jste si pomysleli, když jste objevili inzerát v novinách, kde hledali lidi pro lékařskou studii. Takže jste si okamžitě rezervovali termín pro nejbližší možnou schůzku. Včas jste dorazili na adresu, kterou vám sdělili po telefonu. Vešli jste do moderní laboratoře a všimli jste si různých druhů zvláštních pokusných nádob a vědeckých přístrojů rozmístěných po celé laboratoři. Ale něco není v pořádku. Kromě vás zde nikdo není.

Náhle se ze zkumavky vyvalí dým a vám se začne točit hlava...

Vzbudíte se s bušením v hlavě. V ten moment zjistíte, že jste uvnitř zamčení. Na stole leží zápisník s poznámkami a zvláštní kotouč, které tam předtím nebyly. Zdá se, že laboratoř je plná rébusů. **Ven se dostanete pouze, pokud se vám podaří vyřešit všechny rébusy včas.** Jinak padnete za oběť tomuto prapodivnému experimentu s následky, na které raději ani nepomýšlejte.



1

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

Hrací potřeby

85 karet

24 rébusových

30 s odpovědí

31 s nápovědou

2 zvláštní předměty

1 zápisník

1 dešifrovací kotouč



Navíc budete potřebovat něco **na psaní** (nejlépe **tužku a gumu**), jeden nebo více **papírů a hodinky** (nejlépe **stopky**) ke sledování času. Budete-li chtít, hodí se i **nůžky**. Nůžky práci usnadní, ale nejsou nutné.

Příprava hry

Připravte si na stůl **sešit a dešifrovací kotouč**.

Zvláštní předměty nechte prozatím v krabici.


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 rébusové karty a karty s odpovědí ve vzestupném pořadí podle písmen abecedy nebo 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.

Výjimka: Pro symbol  je pouze jedna karta s nápovědou.

Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Sami budete muset zjistit, co máte ve hře hledat a jak místnosti vypadají. Na začátku hry budete mít k dispozici **pouze zápisník a dešifrovací kotouč**.

Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusové karty**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile odkaz najdete, můžete si vzít příslušné karty z balíčku rébusových karet 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 v krabici!



Příklad:

Pokud najdete tento obrázek, můžete si okamžitě vzít příslušnou rébusovou kartu z balíčku a podívat se na ni.







Průběh hry


Vaším cílem je dostat se co nejdříve společně z tajné laboratoře.

Bylo by to určitě jednodušší nebýt skutečnosti, že všechny zámky v místnosti jsou zakódované. V průběhu hry budete postupně nacházet předměty, které jsou zamčené na zámek s kódem tvořeným **třemi barevnými nádobami**. Chcete-li je odemknout, musíte nejdříve zjistit příslušný kód a vložit jej do **dešifrovacího kotouče**. Po obvodě 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 kotouči, 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 ke kódu   .

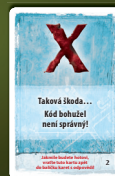
Nastavíte tedy tuto kombinaci pod symbolem  na dešifrovačím kotouči.

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 vodítka, 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 v zápisníku nebo na rébusových kartách.

Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**.

Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**. Naším příkladem je lahev,



DŮLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s nápovědou pro konkrétní rébusovou kartu nebo rébus v zápisníku. Tyto rébusy jsou obvykle označené symbolem (odpovídajícím symbolu na dešifrovacím kotouči). Nepoužívejte karty s nápovědou, 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 více karet. Ale pokud se zaseknete, neostýchejte se použít karty s nápovědou. Jakmile použijete kartu s nápovědou, vložte ji do balíčku s vyhozenými kartami.

Doplňkové hrací potřeby

Kromě potřeb v krabici, budete ještě potřebovat **tužku a papír na poznámky**.

Také budete potřebovat **hodinky/stopky**.

DŮLEŽITÉ: na hrací potřeby můžete **psát, skládat je nebo i trhat...** 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! Pokud chcete, můžete též místo trhání hracích potřeb použít **nůžky** a vystříhat.

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a útekem z laboratoře.

Dozvíte se to z karty. Na začátku hry nastavte stopky (nebo zkontrolujte čas), abyste věděli, jak dlouho vám hra trvala.

Na tabulce na následující straně uvidíte, jak dobře jste si vedli. Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly nová vodítka nebo řešení. Pokud karta s nápovědou 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 hvězd
< 75 Min.	9 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězd	3 hvězd
< 90 Min.	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězd	2 hvězd
> 90 Min.	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězd	2 hvězd	1 hvězda

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 místností**, u jiných se musíte více **rozhlédnout**.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky** a dostaňte se z laboratoře dříve, než bude pozdě! Takže **teď** si můžete prohlédnout celý **zápisník** a začít řešit rébusy. Pokud vám nebude něco jasné, neostýchejte se a **vyhledejte si to** během hry **v tomto manuálu**.



Autoři:

Inka & Markus Brandonovi žijí se svými dětmi Lukášem a Emelou v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění. I oni sami jsou samozřejmě nadšenými fanoušky rébusů a únikových her.

Další únikové hry:



Faraonova hrobka



Opuštěná chata

Distributor:

Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.dinotoys.cz
Česká republika



© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Všechna práva vyhrazena.
VYROBENO V NĚMECKU