

OSVEDČENIE

Následující hráči

1

2

3

4

5

6

dňa

v

sa úspešne dostali z faraónovej hrobky.

Bol to vynikajúci výkon, a majú veľké šťastie, že nemusia zostať zamknutí vnútri pohrebnej komory naveky!

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



Pre 1-6 hráčov
vek 12 +

Faraónova hrobka

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

0 čo v hre vlastne ide?

Cestujete po Egypte s turistickou výpravou. Zlatým klincom vašej dovolenky je návšteva Údolia kráľov.

Hrobka kráľa Tutanchamóna sa vám zdá obzvlášť fascinujúca. Počas prehliadky vnútri zistíte, že sa vám stratil zvyšok výpravy. Blúdite úzkymi chodbami a vaše zaujatie sa pomaly mení v paniku.

Náhle sa ocitnete v tajomnej pohrebnej komore a počujete strašidelný zvuk. Kamenné dvere sa za vami uzavrujú a nemôžete von.

Rozhliadate sa okolo a objavíte zaprášený zošit so zápiskami a starodávny kotúč. Vyzerá to, akoby celá hrobka bola pokrytá tajomnými nápismi a rébusmi. Podarí sa vám uniknúť iba vtedy, ak ich včas všetky vyriešite.

Ak nie, budete pod kameňmi pochovaní naveky...



DŮLEŽITÉ: Neprehliadajte si **žiadne hracie potreby** skôr, než hra skutočne začne! **Nelistujte** zápisky a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Hracie potreby

- 83 kariet
 - 22 rébusových
 - 30 s odpoveďou
 - 31 s nápovedou
- 2 zvláštne predmety (zelený, červený)
- 1 zápisník
- 1 dešifrovací kotúč



Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie ceruzku a gumu), jeden alebo viac **papierov** a **hodinky** (najlepšie **stopky**) k sledovaniu času. Ak budete chcieť, hodia sa aj **nožnice**. Nožnice prácu uľahčia, ale nie sú nutné.

Príprava hry

Prípravte si na stôl **zápisník Dr. Forda** 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 nápovedou

Na prednú stranu žiadnej z kariet sa zatiaľ nesmiete pozrieť.

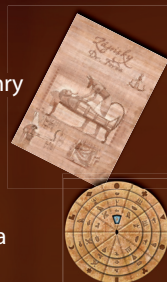
Usporiadajte rébusové karty a karty s odpoveďou vo vzostupnom poradí podľa písmen abecedy alebo čísel. Karty s nápovedou roztriedte podľa symbolov. Potom ich položte na stranu stola. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. **NÁPOVEĎ** je úplne navrchu, pod ňou je 2. **NÁPOVEĎ** a naspodku je karta s **RIEŠENÍM**.

Výnimka: Pre symbol  je iba jedna karta s nápovedou.

Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako vyzerajú miestnosti. Na začiatku hry budete mať k dispozícii iba **zápisník a dešifrovací kotúč**.

Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty**. Odkaz na ne je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné karty z balíčka rébusových kariet a pozrieť sa na ne. Rovnako tak aj **zvláštne predmety** 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 dostať sa čo najskôr spoločne z pohrebnej komory.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočností, že všetky zámky v miestnosti sú zakódované. V priebehu hry budete postupne nachádzať predmety, ktoré sú zamknuté na zámok s kódom tvoreným **troma hieroglyfmi**. 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

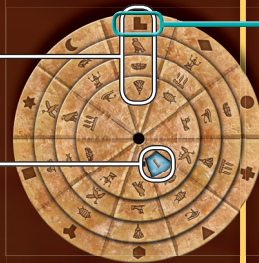
ku kódu z hieroglyfov



Nastavíte teda túto kombináciu

pod symbolom  na dešifrovacom kotoúči.

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 v zápisníku alebo na rébusových kartách.

Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**.

Všetky tieto predmety sú označené **symbolom**.



Naším príkladom je sarkofág, ktorý má na sebe

symbol . Pokračujme teda scenárom

tohto nášho príkladu: Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte

vedľa sarkofágu. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 12.



→ 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 *v skutočnosti* 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 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 nápodvedou pre konkrétnu rébusovú kartu alebo rébus v zápisníku. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovačom kotúči). Nepoužívajte karty s nápodvedou, kým nenájdete rébus so zodpovedajúcim symbolom.

Budte 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 nápodvedou. Akonáhle použijete kartu s nápodvedou, vložte ju do balíčka s vyhodnenými 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 útekom z pohrebnej komory. Dozviete sa to z karty. Na začiatku hry nastavte stopky (alebo skontrolujte čas), aby ste vedeli, ako dlho vám hra trvala.

Na tabuľku na nasledujúcej strane uvidíte, ako dobre ste si vedli.

Pri počítaní použitých kariet s nápodvedou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytnú nové vodítka alebo riešenie. Pokiaľ karta s nápodvedou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahŕňajte ju do celkového počtu.



	Žiadna karta s náповedou	1–2 karty s náповedou	3–5 kariet s náповedou	6–10 kariet s náповedou	> 10 kariet s náповedou
< 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	5 hviezd	3 hviezd	2 hviezd
> 90 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 miestností**, u iných sa musíte viac **rozhliaďnúť**.

Hra začína

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



Autori:

Inka & Markus Brandon žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbach v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení.

Aj oni sami sú samozrejme nadšenými fanúšikmi rébusov a únikových hier.

Ďalšie únikové hry:



Tajné laboratórium



Opustená chata

Distribútor:

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

www.dinotoys.cz

Česká republika



© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Všetky práva vyhradené.

VYROBENÉ V NEMECKU