



Pro 1-4 hráče
věk 10+

Zakletý les

POZOR: Na herní materiál (karty, knihu, atd.) se zatím **nedívejte!**
Nejdříve si společně nahlas přečtěte návod a pečlivě se řiďte uvedenými pokyny.

O co ve hře vlastně jde?

Bylo nebylo... měla to být poklidná procházka lesem. Jenže když překročíte jediný most do lesa, najednou se ozve „PRÁSK!“ a most je pryč! A je vymalováno. Les se najednou zdá být mnohem temnější, člověka skoro až děsí...

To snad ne, tamhle je obrovský vlk!!! Stojíte jako zařezaní, ale vlk na vás promluví tichým, vrčivým hlasem: „Nazdar! Co tak zíráte, to jste nikdy předtím neviděli vlka nebo co? No, možná mi můžete pomoci: Hledám jednu malou drzou holku s červeným čepečkem – neviděli jste ji náhodou?“

„Spíš ne,“ koktáte v rozpacích. Pak ale seberete všechnu svou odvalu a zeptáte se vlka, jak se můžete z lesa zase dostat ven. „Slyšel jsem, že ten most se znovu zjeví jen lidem, kteří **společně vyřeší několik záhadných rébusů**. Pomůže jim v tom **tajemná kniha a zvláštní dešifrovací kotouč**. To vám můžu dát. Ale nebojte se – **když to nezvládnete a zůstanete v lese, určitě si najdete nějakou pohádku, ve které už rádi navždycky zůstanete!**“



DŮLEŽITÉ: Neprohližejte si **žádný herní materiál** dříve, než hra skutečně začne! Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Herní materiál

88 karet

30 s nápovědou

30 s odpovědí

19 rébusových

9 zvláštních karet

1 kniha

1 dešifrovací kotouč

10 zvláštních předmětů

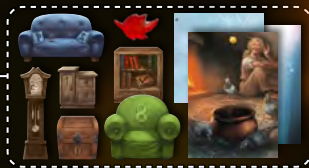
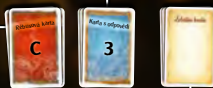
(6 kusů nábytku,

1 „Popelka/čočka“,

1 ledový krystal,

1 padající hvězda,

1 červený list)



Další potřebný herní materiál

Navíc budete potřebovat něco na psaní (nejlépe **kuličkové pero** a **tužku**), nejméně jedny **nůžky**, **pravítko** a v případě potřeby **papír** na poznámky. Kromě toho potřebujete **hodinky**, nejlépe **stopky**.

Příprava hry

Na stůl si připravte **knihu** a **dešifrovací kotouč**.

Opatrně vyloupněte **6 kusů nábytku**, **padající hvězdu** a spolu s dalšími **zvláštními předměty** („Popelka/čočka“, ledový krystal, červený list) a zvláštními kartami je položte na stranu na okraj stolu. Tyto předměty budete ve hře potřebovat až později.

Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na zadní straně:

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

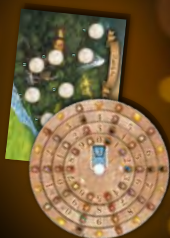
Nezapomeňte: Na přední stranu žádné z karet se zatím nesmíte podívat!

Uspořádejte **rébusové karty** a **karty s odpovědí** ve vzestupném pořadí podle písmen abecedy nebo čísel. **Karty s nápovědou** roztřídte podle 10 symbolů. 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. Potom je položte na stranu stolu.

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 knihu** a **dešifrovací kotouč**.

Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusové karty**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile je najdete, můžete si **vzít** příslušné karty z balíčku rébusových karet a **podívat se na ně**. V této hře budete nacházet rébusové karty **v abecedním pořadí od A do S**.



Příklad:

*Pokud najdete rébusovou kartu A v knize, můžete si **okamžitě** příslušnou rébusovou kartu z balíčku **vzít a podívat se na ni**.*



Na **kartu s odpovědí** se smíte podívat až tehdy, když jste na dešifrovacím kotouči nastavili kód, který vás odkázal na příslušnou kartu s odpovědí.

Stejně tak i **zvláštní předměty** si můžete vzít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na kraji stolu!

Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejrychleji najít cestu ven ze zakletého lesa. Ale můžete uspět pouze tehdy, když vyřešíte řadu rébusů, které na vás čekají.


DŮLEŽITÉ: Při řešení rébusů můžete herní materiál **popisovat, skládat, stříhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. (Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete znát všechny rébusy a nebudete herní materiál dále potřebovat!)

Díky rébusům, které budete **postupně** řešit, se budete pracovat celou knihou. Ke každému rébusu je přiřazen jeden **symbol** a postupovat dál můžete jedině pokud najdete správný **trojmístný číselný kód**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušné stránky v knize i na rébusové karty. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojmístný kód. Kód pak vložte pod odpovídající symbol na **dešifrovacím kotouči**.

Na vnějším okraji kotouče je zobrazeno **10 různých symbolů**. Každý symbol zastupuje jeden rébus a hledaný kód. Pečlivě dbejte na to, **jaký symbol** je zobrazený na kartách a na rébusech v knize! Trojmístný kód nastavte pod tento symbol na kotouči – **směrem zvenčí dovnitř**. V **okénku** nejmenšího kotouče se pak objeví číslo. Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat.

Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojmístnému kódu **8 6 1**.

Nastavte tedy tuto kombinaci pod symbolem  na dešifrovacím kotouči.

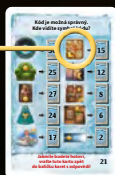
V malém okénku se objeví **číslo karty s odpovědí**, kterou si poté můžete vytáhnout z balíčku a podívat se na ni – zde je to č. 21.





➔ Kód je nesprávný?

Pak se to dozvíte z **karty s odpovědí**, na které bude **X**. Vraťte kartu s odpovědí zpět do balíčku a zkontrolujte symbol i kód. Pokud to nepomůže, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.





➔ Kód je možná správný?

Pak získáte **přehledovou kartu s odpovědí** s přehledem předmětů.

K čemu patří symbol kódu?

Tato **karta s odpovědí** ukazuje přehled ukázkových **obrázků k rébusům**, které je třeba vyluštit. Každý obrázek je označen **příslušným symbolem**.

V našem příkladu chcete vyluštit rébus na perníčku se **symbolem** . Proto hledejte na přehledové kartě s odpovědí perníček se symbolem . Ten vás pak odkáže na další kartu s odpovědí.



V příkladu vás odkazuje na kartu č. 15. Vezměte si tuto kartu z balíčku. Teprve tato druhá **karta s odpovědí** vám prozradí, zda je kód **opravdu** správný.

➔ Je kód skutečně správný?

Pokud ano, řekne vám **druhá karta s odpovědí**, jak pokračovat. Najdete jednu nebo i více rébusových karet, které si můžete **ihned** vytáhnout z balíčku a **podívat se na ně**.

➔ Je kód přesto nesprávný?

Tak v tom případě znovu skončíte u **karty s odpovědí**, na které je **X**. Zkontrolujte pořadí číselného kódu a porovnejte symbol na dešifrovacím kotouči se symbolem na rébusových kartách. Pokud je kód přesto nesprávný, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



DŮLEŽITÉ: Musíte řešit rébusy **ve správném pořadí!**

Jinými slovy: Smíte pokračovat k dalšímu rébusu nebo otočit další stránku knihy pouze tehdy, pokud jste vyluštili předchozí kód a hra vám to v textu dovolí.

Nezapomeňte:

- ➔ Na přehledových kartách s odpovědí jsou zobrazené rébusy, které máte postupně řešit – nejdřív v levém sloupci shora dolů a pak v pravém sloupci.
- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědí do balíčku karet s odpovědí, pokud je tak řečeno.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na dešifrovacím kotouči.



Potřebujete pomoci?

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

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, co vše potřebujete, 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 a prozradí vám správný kód.

Nebojte se využít karet s nápovědou, pokud nebudete vědět, jak dál. Použité karty s nápovědou odložte na odkládací balíček lícem nahoru.

Kdy hra končí?

Hra končí, když vyřešíte poslední rébus a utečete ze zakletého lesa. Dozvíte se to z karty.

Hodnocení

Vyřešit všechny rébussy je hlavní vítězství. Pokud chcete vědět, jak dobře jste si vedli, podívejte se na následující tabulku. **Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly NOVÁ vodítka nebo řešení.**



	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	9 hvězd	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd
< 75 Min.	9 hvězd	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
≤ 90 Min.	8 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
> 90 Min.	7 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spustte stopky.** Nyní si smíte vzít **knihu** a začít hru **na straně 2**. Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře Exit – Zakletý les!



Autoři:

Inka & Markus Brandonovi žijí se svými dětmi Lukášem a Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění. Samozřejmě jsou vášnivými luštiteli hádanek a fandové únikových her.

© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit:
KOSMOS, Ralph Querfurth,
Sandra Dochtermann

Distributor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.mojedino.cz
Česká republika
VYROBENO V NĚMECKU.

Ilustrace obalu: Martin Hoffman
Ilustrace: Michael Menzel
Grafika: Fine Tuning
Česká editace: Oli Macháčová





OSVĚDČENÍ

Následující hráči

dne

v

úspěšně unikli ze Zakletého lesa.

Byl to vynikající výkon a mají velké štěstí, že nejsou navždy ztraceni v pohádkách!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl