



Pro 1-4 hráče
věk 12+

Brána mezi světy

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

O co ve hře vlastně jde?

Při posledním dobrodružství se vám dostala do rukou starobylá mapa, která má údajně vést k mystické bráně. Protože jste se rozhodli odhalit tajemství tohoto záhadného místa, vydáte se společně na cestu.

Mapa vás provede úzkou soutěskou k dokonale ukrytému vchodu do jeskyně. Vše je zarostlé bujnou vegetací, skrz kterou se lze dostat jen s maximálním úsilím. Do těchto končin už lidská noha nevkročila mnoho let...

Tajemná brána se nachází v jeskyni. Je celá ze zvláštního kovu a je zapuštěná přímo do skalní stěny. Její portál vás sice znepokojuje, ale zároveň fascinuje.

Váhavě se k ní přiblížíte a opatrně se jí dotknete. S překvapením zjistíte, že kovové kruhy na ní se dají posunovat.

**Podaří se vám ji otevřít?
A kam vlastně vede?**



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

Hrací potřeby

61 karet

30 s odpovědí

30 s nápovědou

1 rébusová karta
(ano správně,
pouze 1 karta!)

8 plakátů

10 zvláštních předmětů

2 stojánky

1 dešifrovací kotouč



4 gumičky



1 klíč



1 past



3 tyče



1 panel



Dešifrovací kotouč
na 2 stojáncích



8 plakátů

Navíc budete potřebovat něco **na psaní** (nejlépe **propisku, tužku a gumu**), jeden nebo více **papírů, nůžky a hodinky** (nejlépe **stopky**), ke sledování času.

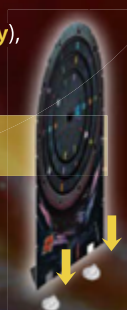
Příprava hry

Na **dešifrovacím kotouči** ohněte tmavý pruh na spodní straně směrem dozadu a zasuňte stojánky na příslušná místa. **Plakáty** a „**zvláštní předměty**“ položte prozatím na kraj stolu. Roztřídte **karty** do tří balíčků podle označení na zadní straně:

- > červenou rébusovou kartu
- > 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 **dešifrovací kotouč**.

Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusovou kartu a plakáty**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile jej 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 kraji stolu!



Příklad:

*Pokud najdete tento obrázek, můžete si **okamžitě** vzít příslušnou rébusovou kartu a podívat se na ni (tady je to karta A).*



Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejdříve vyřešit tajemství brány mezi světy.


Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že v každém světě je brána uzamčená rébusem. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout **dešifrovací kotouč**. V průběhu hry budete nacházet různé předměty, které budou zamčené **trojčiferným nebo barevným 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 **897**.

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.

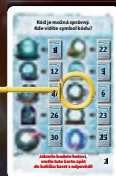
V tom případě prostě vrátíte kartu do balíčku a znovu se podíváte na rébus, který se vám nepodařilo vyřešit. Možná jste něco přehlédli. Nebo možná ještě nemáte vodítka, která vám mohou při řešení pomoci.

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 na rébusové kartě nebo na plakátech. Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**. Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**.

V našem příkladu se jedná o ozubenou bránu, na které je **symbol** .



Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle ozubené brány. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 6.



Pozor: Předmět se symbolem musíte vidět **na rébusové kartě nebo na plakátu**, 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. Najdete **plakát** nebo **zvláštní předměty**, 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 odpovědí do balíčku karet s odpovědí.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkusit 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 nápovědou pro konkrétní rébusovou kartu nebo rébus na plakátu. Tyto rébusy jsou obvykle označeny 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 plakátů. **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 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 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 odhalením tajemství brány. 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 hvězdy
< 75 min.	9 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
≤ 90 min.	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy
> 90 min.	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy	2 hvězdy	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 **obrázky míst**, u jiných se musíte více **rozhlédnout**.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spustte stopky** a odhalte tajemství brány dříve, než bude pozdě! Takže **ted** si můžete prohlédnout **dešifrovací kotouč** 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 Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

Ralph Querfurth je herním redaktorem. Společně se Sandrou Dochtermann měl nápad na únikové hry a v roce 2015 se zeptal Inky a Markuse, jestli by chtěli takové hry vytvářet. Oba neváhali ani chvíli.

© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Ilustrace: Martin Hoffmann
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
VYROBENO V NĚMECKU.





OSVĚDČENÍ

Následující hráči

dne

v

úspěšně rozluštili tajemství brány.

Byl to vynikající úspěch, a mají velké štěstí, že nakonec nejsou navždy ztraceni v jiných světech.

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