EscapeWelt Dřevěný hlavolam Quest Tower (EW19)

14+ let věku, pro 1 až 4 hráče.

V ruce držíte jedinečný hlavolam, malou únikovou hru na doma.

Poskládaný hlavolam neotevírejte silou. Všechny části lze jednoduše vyjmout. Řešení hádanek není zdlouhavé, všechny kombinace lze zvládnout pomocí logiky. Logické hry EscapeWelt jsou vyvinuty tak, aby bavily ambiciózní hráče, aby pro ně byly výzvou, s kterou se ponoří do fascinujícího světa hádanek. Každý další krok slibuje nadšení pro hru a přiblíží vás k cíli, k otevření tajné přihrádky hlavolamu.

Přeneste se zpět do 28. století před naším letopočtem, kdy byly rozsáhlé části Mezopotámie pod vládou ctnostného císaře Etny. Původně skromný pastýř byl známý svou odvahou a moudrostí, která jeho zemi přinášela prosperitu.

Etna měl vizi, postavit monumentální stavbu jménem Babylonská věž. Velkolepá budova měla nejen zapůsobit svým impozantním vzhledem, ale také chránit vzácný artefakt – Svitek moudrosti, rukopis, který svému majiteli dává božskou moudrost.

Při stavbě věže byly pokusy o zdokumentování hádanek, ty však byly marné. Věž je nevyzpytatelná. Nyní je to ve vašich rukou. Vydejte se do Babylonské říše a čelte skrytému tajemství. Vyřešte hádanky labyrintu, které císař Etna zanechal jako odkaz pro budoucnost, a odhalte tajemství Babylonské věže!

Chovejte se, jako byste byli v únikové místnosti:
Pozorně zkoumejte – Hledejte opakující se symboly.
Pochopte mechanická spojení – Zkuste nahmatat pohyblivé části hlavolamu.
Zapojte kreativitu – Logické myšlení je klíčem k odhalení tajemství.

Potřebujete nápovědu?

Pokud máte při skládání jakékoliv problémy, nebo nedostatek volného času, naskenujte QR kód z originálního návodu, ten vám s řešením pomůže.

Číslice značí stranu, na které se text nachází v originálním návodu.

1
Svrchu věže naleznete nápis „start“, který odkazuje na první hlavolam.

Na jedné ze stěn, pod klíčem č. 2, je piktogram bludiště – ?3. Po **dokončení** bludiště se klíč č. 2 otočí na doraz a odemkne klíč č. 1, ten lze nyní vyjmout směrem nahoru.

2
Klíč má nápovědu:

- Oko naznačuje, že se díváme na dveře (5), které je potřeba otevřít.
- Ve vztahu ke dveřím určete na základě piktogramu (trojúhelník, čtverec, pětiúhelník, špičatý ovál), který tvar odpovídá každému z klíčů.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

V nižším patře jsou čtyři stěny s piktogramy (9), které korespondují s bočními posuvníky, a sada symbolů (8), která koresponduje s každým z piktogramů. Pes v tomto řádku symbolů naznačuje směr počítání, ten se řídí jeho pohybem.

3
Vespod schodiště je nápověda, která naznačuje jak najít potřebné číslo pro počítání symbolů (8).

4
Schody vytvoří špičatý ovál, otazníky naznačují, že je potřeba zjistit počet bodů kolem oválu.

5
Po věži jsou rozptýleny části symbolů. Po jejich posbírání můžete u každého symbolu určit odpovídající počet bodů.

Jakmile zjistíte, který symbol odpovídá kterému piktogramu, nastavte je na posuvníky a otočte částí o 180 stupňů, jak je znázorněno na obrázku. (*Obrázek v originálním návodu na str. 5.)*

6
Nyní můžete otevřít dvířka (5) a vyjmout puzzle.

Puzzle je potřeba k nalezení symbolů pro výřezy vespod věže. Poskládejte puzzle, abyste je získali.

Po obvodu puzzle vlevo a dole jsou piktogramy s prázdným středem. *Červený piktogram z originálního návodu str. 6.* Musíte určit, které symboly do prázdných středů patří. Na věž umístěte části puzzle s odpovídajícími výřezy.

7
Pro ulehčení mají některé piktogramy hlavolamu symboly. *Viz obrázek v originálním návodu na str. 7.*

Jakmile najdete odpovídající symboly, použijte souřadnice na vnitřní stěně přihrádky, kde bylo umístěno puzzle.

Najděte symboly na průsečících řádků a sloupců. *Viz obrázek v originálním návodu na str. 7.*

8
Po získání požadovaných symbolů (celkem 4) je vložte do výřezů vespod věže.

Piktogram s šipkou (*viz obrázek v originálním návodu na str. 8)* ukazuje, který symbol zadat jako první, a to po směru hodinových ručiček.

Po nastavení všech symbolů vytáhněte klíč č. 11 (*viz obrázek v originálním návodu na str. 8)* přibližně o 10 mm nahoru. Nelze jej vytáhnout úplně. Klíč odemkne spodní část schodiště.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Dvěděti.cz
DŘEVĚNÉ HRAČKY Z CELÉHO SVĚTA

9
Nyní můžete oddělit schodiště.

Na schodišti jsou symboly potřebné k dešifrování piktogramů na stěně 3. patra. *Viz obrázek v originálním návodu na str. 9.*

10
Symboly na 4 stěnách 3. patra představují cestu bludištěm. Šipky čtěte zleva doprava, shora dolů. *Viz obrázek v originálním návodu na str. 10.*

Odšifrujte za pomoci šipek, které označují směr pohybu v bludišti a vytáhněte horní část z té spodní.

11
Tři ze čtyř sad symbolů obsahují piktogram oka, což znamená, že jsou nesprávné a neumožní vám projít bludištěm.

K vyřešení závěrečné hádanky slouží indikátory ukazující umístění vchodů do bludiště. (*Viz obrázek v originálním návodu na str. 11.)* Šipku je potřeba zarovnat na otočném prvku s jednou ze šipek na ocasu psa.

12
Slepé cesty bludiště jsou označeny piktogramem oka na dílech se psem a šipkou.

Správné symboly posuvných částí.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz