



Pro 1-4 hráče
věk 12+

Osamělý maják

POZOR: Na hrací potřeby (puzzle, rébusové dokumenty atd.) se zatím **nedívejte!**
Nejdříve si společně nahlas přečtěte návod a pečlivě se řiďte uvedenými pokyny.

0 co ve hře vlastně jde?

Je temná noc, moře zuří. Překvapivě spustila obrovská bouře a do skalisek narážejí několikametrové vlny. I proti bouřlivému větru postupujete kupředu. Vypadá to, že starý maják bude vaší poslední záchranou. Osamělý a opuštěný stojí na nejvyšším místě pobřeží. Jeho světlo ukazuje lodím cestu kolem útesů.

Najednou spásný paprsek světla zhasne. Teď jste v nebezpečí nejen vy, ale i loď, která se právě blíží! Může se rozbít o skaliska!

Z posledních sil se rozběhnete k majáku. Ale dveře jsou zamčené a na vaše bouchání nikdo nereaguje. Jak je to možné? Vyděšeně se rozhlížíte. Tu spatříte dole na cestě starou dřevěnou bednu. I ta je ale pevně zajištěná bílým zámekem. Na bocích má napsaná velká písmena A, B a C. Hned vedle, napůl zakryté pod rybářskými sítěmi, najdete podivné různě velké kotouče a návod. Záhada na záhadu! Co se tady děje?



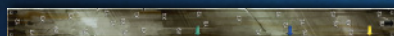
Jedině když společně vyřešíte všechny rébusey, dostanete se na vrchol majáku a podaří se vám včas aktivovat světlo na věži. Pokud se vám to nepodaří, narazí loď na útes a potopí se do zuřících vln. Tak na co čekáte? Pozorně si přečtěte návod, složte dešifrovací kotouč a vezměte si sáček s puzzle, ve kterém jsou dílky s šedomodrou zadní stranou bez vzoru. Potom spustíte stopky a složte první puzzle.

DŮLEŽITÉ: Neprohlížejte si žádné hrací potřeby dříve, než hra skutečně začne!
Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Herní materiál

Každé puzzle má jinou zadní stranu.

- 4 puzzle s 88 dílků
- 12 rébusových dokumentů
- 2 zvláštní předměty
- 4 různé velké části dešifrovacího kotouče
- 1 dvoudílná patentka
- 1 návod obsahující nápovědy a řešení



Další potřebný herní materiál

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

Příprava hry

Rozložte na kraj stolu všech **12 rébusových dokumentů** tak, aby byly vidět symboly na přední straně. **Nezapomeňte: Dávejte přitom pozor, abyste ještě neviděli vnitřek žádného dokumentu!**

Všechny **4 sáčky s puzzle** můžete zatím nechat ležet v krabici.

Všechny **4 dešifrovací kotouče** a **oba zvláštní předměty** opatrně vyloupněte z kartonu. V případě potřeby špičatým předmětem uvolněte 8 otvorů ve zvláštním předmětu „Mapa k pokladu“. Mapu a druhý zvláštní předmět odložte na kraj stolu. Tento materiál budete ve hře potřebovat až později.

Nyní sestavte dešifrovací kotouč:

Vezměte si malou dvojdílnou bílou **patentku** a vsuňte část s prohlubní zezadu do malého otvoru uprostřed největšího **dešifrovacího kotouče** (1).

Potom nasadte podle velikosti, počínaje druhým největším kotoučem, i ostatní tři kotouče na patentku (2). **Číslice** na vnějších kruzích všech tří kotoučů musí **směřovat nahoru**. Nakonec patentku uzavřete bílým víčkem. Obě části pevně stiskněte k sobě tak, aby víčko slyšitelně zacvaklo do prohlubně.

Zkontrolujte, zda váš dešifrovací kotouč vypadá tak jako na obou obrázcích vpravo. Dají se části kotouče snadno otáčet? Pokud ano, položte dešifrovací kotouč na dosah ruky na kraj stolu. Pokud ne, zkontrolujte, jestli máte obě části patentky správně zacvaknuté do sebe. Obě části by měly být pevně spojené tak, abyste je od sebe snadno neuvolnili.



1.



2.

Přední strana



Zadní strana



Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Co máte ve hře objevit a jak vypadají prostory, ve kterých se nacházíte, vám ukáží **4 puzzle obrázky**, které postupně budete nacházet a skládat.

Čtyři puzzle můžete rozlišit podle zadní strany. Jsou čtyři různé zadní strany:



jedno puzzle
s šedomodrou zadní
stranou bez vzoru



jedno puzzle
s pruhovanou
zadní stranou



jedno puzzle
s hvězdami na
zadní straně



jedno puzzle
s kroužky na zadní
straně

V průběhu hry vždy dostanete přesné instrukce, který sáček s puzzle a kdy si máte vzít z krabice.

Příklad: Na začátku hry máte k dispozici jen **sáček s puzzle**, ve kterém jsou dílky s šedomodrou zadní stranou **bez vzoru** a **dešifrovací kotouč**.



Během hry získáte ještě **rébusové dokumenty**. Rébusový dokument si smíte vzít a prohlédnout, teprve až budete mít na dešifrovacím kotouči nastavený kód a až vás objevené symboly přímo odkáží na příslušný rébusový dokument. Může se také stát, že budete na některý rébusový dokument odkázáni přímo v textu. Pak si také můžete vzít příslušný dokument z kraje stolu.

Stejně tak i **zvláštní předměty** smíte použít, teprve až budete **výslovně upozorněni** na to, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na kraji stolu!

Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejrychleji vystoupit na vrchol majáku, abyste mohli aktivovat jeho světlo a zachránit tak loď před nebezpečnými útesy. Určitě by to bylo jednodušší, kdyby na vás nečekalo plno rébusů, které musíte vyřešit, protože jinak se nedostanete ani o krůček dál!

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!).

Postupně procházíte různými místnostmi majáku. Opakovaně budete nacházet **zamčené dveře a předměty**. Jsou zajištěné malými **barevnými zámky**, které lze otevřít pouze pomocí **trojmístného číselného kódu**.

Když najdete rébus, prohlédněte si materiál, který máte k dispozici a který už smíte používat. Mohou to být zvláštní předměty, rébusové dokumenty, jednotlivé dílky puzzle, návod nebo krabice. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojmístný kód. Kód pak nastavte na **dešifrovacím kotouči**.

Na vnějším okraji kotouče je zobrazeno **deset různě barevných zámků**. Každý zámek zastupuje jeden hledaný kód. Dávejte dobrý pozor, **který zámek** je zobrazený na předmětech nebo na dveřích na obrázku složeného puzzle! Trojmístný **číselný kód** nastavte pod tento zámek na kotouči – **směrem zvenčí dovnitř**. Potom obraťte dešifrovací kotouč na zadní stranu. V okénku největšího kotouče se objeví obrázek. Ten vám prozradí, jestli máte kód správně.

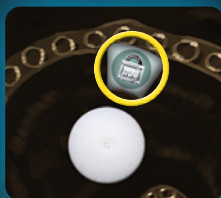
Příklad:

U rébusu k **bílému zámku**  jste se dopracovali k trojmístnému kódu **8 5 1**.
Nastavte tedy tuto kombinaci pod černý zámek na dešifrovacím kotouči – **zvenčí dovnitř**.
Poté obraťte dešifrovací kotouč na **zadní stranu** a **zkontrolujte** správnost kódu.



➔ Kód je nesprávný?

Pak se vám v malém **okénku** na **zadní straně** dešifrovacího kotouče zobrazí  nebo zámek s **JINOU barvou**. Zkontrolujte barvu zámku a kód na přední straně. Pokud to nepomůže, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



➔ Kód je možná správný?

Pak uvidíte v okénku na zadní straně dešifrovacího kotouče **zámek** ve **STEJNÉ barvě** jakou má zámek, který právě chcete otevřít.

Nyní obraťte dešifrovací kotouč znovu na **přední stranu**.

Ve **třech okénkách** na třech menších kotoučích uvidíte tři **symboly**.

Když je přečtete **zvenčí dovnitř**, vytvoří určité pořadí symbolů.

Přesně tuto kombinaci hledejte na rébusových dokumentech.



Příklad:

Chcete otevřít dřevěnou bednu s **bílým zámkem**.

Když nastavíte kód pod bílým zámkem na dešifrovacím kotouči a na zadní straně kotouče uvidíte v okénku bílý zámek, získáte na přední straně tyto    symboly.

Nyní v balíčku hledejte **rébusový dokument** s tímto pořadím symbolů.



→ Je kód skutečně správný?

Pokud najdete **rébusový dokument s pořadím symbolů** jako na dešifrovacím kotouči, je číselný kód **správný**. **Hned si rébusový dokument vezměte a prohlédněte si** ho. Prozradí vám, jak máte pokračovat.

→ Je kód přesto nesprávný?

Pokud **žádný rébusový dokument s odpovídajícím pořadím symbolů nenajdete**, zkontrolujte znovu pořadí číslic v kódu a porovnejte barvu zámku nastavenou na dešifrovacím kotouči s barvou zámku, který chcete otevřít, a pořadí symbolů na přední straně s pořadím symbolů na rébusovém dokumentu. Pokud je kód i přesto nesprávný, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



DŮLEŽITÉ: Rébusy musíte řešit **ve správném pořadí**! To znamená, že si smíte vzít další rébusový dokument nebo složit další puzzle pouze tehdy, když rozluštíte předchozí kód nebo když vám to hra v textu dovolí!

Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete. Ke každému kódu jsou k dispozici tři nápovědy v barvě odpovídající zámku.

Každá „**1. Nápověda**“ vám poskytne užitečné vodítko a prozradí vám, co potřebujete k tomu, abyste mohli příslušný rébus vyřešit.

Každá „**2. Nápověda**“ vám napoví trochu konkrétněji, jak máte najít řešení rébusu.

Nápověda „**Řešení**“ vám prozradí způsob řešení a správný kód nebo správné pořadí symbolů pro další rébusový dokument.

Zelená nápovědní část začíná na zadní straně tohoto návodu. Na 1. straně vidíte, kde najdete příslušné nápovědy. Podívejte se podrobněji pouze na nápovědu, kterou právě potřebujete pro konkrétní rébus. Stručný návod, jak postupovat k tomu najdete na 2. straně v nápovědní části.

Nebojte se využívat nápovědy, pokud nebudete vědět, jak dál. Když použijete nápovědu a ona vám poskytne **NOVOU indicii / prozradí řešení**, zaškrtněte v použité nápovědě políčko vpravo dole. Na konci hry si spočítejte zaškrtnuté nápovědy a řešení. Jsou zahrnuty do hodnocení.



Kdy hra končí?

Hra skončí, když vyřešíte poslední rébus a podaří se vám znovu aktivovat světlo majáku, a tak zachránit loď před zkázou. Sdělí vám to rébusový dokument.

Hodnocení

To, že jste poskládali všechna čtyři puzzle a vyřešili všechny rébusy, je skvělý úspěch! Kdo chce ještě navíc vědět, jak dobře skládal a luštil, může se podívat do následující tabulky.

Pro zjištění počtu použitých nápověd si spočítejte zaškrtnutá políčka v nápovědní části.

Počítají se pouze nápovědy, které vám prozradily NOVÉ indicie/řešení!



	Žádná nápověď	1–2 nápovědy	3–5 nápověd	6–10 nápověd	> 10 nápověd
< 100 Min.	10 hvězd	9 hvězd	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd
< 120 Min.	9 hvězd	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
< 150 Min.	8 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
< 180 Min.	7 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy
≥ 180 Min.	6 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy	2 hvězdy	1 hvězda

Hra začíná

Na co čekáte? Abyste se naladili, můžete si na 1. straně znovu přečíst úvod do příběhu. **Na začátku** máte k dispozici **dešifrovací kotouč** a **sáček s puzzle** dílky s šedomodrou zadní stranou **bez vzoru**. **Spusťte stopky** a složte první motiv majáku.



Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře **EXIT – Osamělý maják!**



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. Samozřejmě jsou vášnivými fanoušky rébusů a únikových místností.

Edice Exit: R. Querfurth, S. Dochtermann

Autoři: Inka a Markus Brand

Ilustrace obalu: Martin Hoffmann

Ilustrace: Florian Biege

Grafika: Michaela Kienle

Edice češtiny: Oli Macháčová

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



© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany



POZOR! Neobracejte stránku!

Na zadní straně se nachází osvědčení a konec části návodu s nápovědami a řešeními.



OSVĚDČENÍ

Následující hráči

dne

v

úspěšně aktivovali světlo osamělého majáku a tím zachránili loď i s posádkou před záhubou. Srdečně vám gratulujeme, to byl pořádný kus práce. Skvělý týmový výkon!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

nápověd.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl

Pokud se hráči dohodli, že se budou o osamělý maják starat jako noví strážci, mohou sem nalepit svou společnou fotografii z rébusového dokumentu 12!