



Temný hřbitov

Pro 1-4 hráče
věk 12+

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

0 co ve hře vlastně jde?

Rozluštili jste mnoho záhad a rébusů a úspěchy vám přinesly slávu. Neustále se na vás obracejí lidé s žádostmi o pomoc při řešení záhad.

Ale v dnešní poště obdržíte obálku bez zpáteční adresy. V obálce není ani průvodní dopis... jen starý zápisník s poznámkami o legendárním předmětu a podivný kotouč.

Chvilé pátrání vám přinese více informací o legendě týkající se tajemného artefaktu sira Reginalda Wrestona... To je přesně takové dobrodružství, na které jste dlouho čekali! Pouze jednou za 87 let, přesně o půlnoci, dopadne měsíční svit ve správném úhlu na hrobku sira Wrestona a odhalí tajemství artefaktu. A dnes je přesně jedna z těch vzácných nocí!

Hřbitov, na němž má být ukrytý artefakt, je třeba rychle nalézt!

lhned se vydáte na cestu za tajemstvím artefaktu.



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

Hrací potřeby

- 85 karet
 - 25 rébusových
 - 30 s odpovědí
 - 30 s nápovědou
- 1 zápisník
- 1 dešifrovací kotouč
- 1 fólie se 3 zvláštními předměty
(rozstříhněte prosím podél naznačené čáry)



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 stůl si připravte **zápisník** a **dešifrovací kotouč**. „**Zvláštní předměty**“
nechte prozatím v krabici. Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na
zadní straně:

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

**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 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 **zápisník** 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. Stejně tak i „**zvláštní předměty**“ a **kartonovou vložku** můžete použít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby je nechte v krabici!



Příklad:

Pokud najdete tento obrázek, můžete si okamžitě vzít příslušnou rébusovou kartu z balíčku a podívat se na ni.



Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejdříve najít záhadný artefakt na hřbitově.

Bylo by to určitě jednodušší nebýt skutečnosti, že všechny zámky na hřbitově jsou zakódované. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout **všechny stránky** zápisníku. V průběhu hry budete nacházet různé předměty, které budou zamčené **trojčiferným 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 **192**.

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.



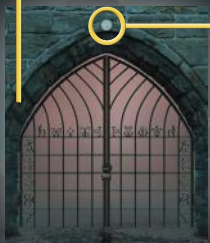
➔ **Kód je možná správný?**

Pokud ano, bude karta s odpovědí vypadat takto:



➔ **Kde najdete symbol kódu?**

Dobrá otázka! Budete se muset pečlivě podívat na obrázky v zápisníku nebo na rébusových kartách. Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**. Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**. V našem příkladu se jedná o bránu, na které je **symbol** ●.



Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle brány. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. **18**.



Pozor: Předmět se symbolem musíte vidět **na rébusové kartě nebo v zápisníku**, 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 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 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 zkoušet 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 rébusové karty 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 v zápisníku. 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 rébusových karet. **Nebudete mít vždy k dispozici hned všechny. Někdy se budete muset nejdříve poprat s jinými rébusy, abyste získali více karet.** 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 i trhat...** 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! Pokud chcete, můžete též místo trhání hracích potřeb použít **nůžky** a vystříhat.

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a **nalezením tajemného artefaktu**. 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 poskytl 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 pouze **obrázky místností**, u jiných se musíte více **rozhlédnout**.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky** a najděte artefakt dříve, než bude pozdě! Takže **ted'** si můžete prohlédnout **celý zápisník** 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 Emelou v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění. Je jasné, že jsou nadšení řešitelé hádanek a fandové únikovek!

© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit: KOSMOS
(R. Querfurth, S. Dochtermann)

Autoři: Inka a Markus Brand
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.dinotoys.cz
Česká republika
VYROBENO V NĚMECKU.





OSVĚDČENÍ

Následující hráči

dne

v

úspěšně našli vzácný artefakt na hřbitově.

Byl to vynikající výkon, a mají velké štěstí, že nemusí zůstat navždy zamčení v kryptě!

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