



Pre 1-4 hráčov  
vek 10+

## Dom hádaniek

**POZOR:** Na herný materiál (karty, knihu atd.) sa zatiaľ **nepozerajte!**  
**Najskôr si spoločne nahlas** prečítajte návod a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.



### 0 čo v hre vlastne ide?

Po dlhej jazde na opustených cestách a temnými lesmi ste konečne na mieste. Trochu znepokojení, ale plní očakávania stúpate po schodoch do tajomného „Domu hádaniek“. Čo vás tu asi čaká? Je ťažké tomu uveriť, ale zakrátko budete stáť zoči-voči trom skutočným detektívom – čakajú na vás Sandra, Mario a Tom.



Detektívi vás pozvali na tajné stretnutie. Viete len, že vytvorili vlastné únikové miestnosti – **miestnosti plné rébusov, ktoré musíte vyriešiť, aby ste sa dostali von**. Spolu s pozvaním vám traja detektívi poslali podivný kotúč. Je na ňom napísané „Dešifrovací kotúč – pomôže vám pri lúštení číselného kódu“.

Okná domu na vás zazerajú ako desivé diabolsky žiariace oči. Nie je vidieť ani živej duše. Trochu váhavo, avšak s veľkou zvedavosťou otvárate ťažké vchodové dvere a vstupujete do temnej haly. Dvere sa za vami s prasknutím zavrú. Tupé zacvaknutie vás nenechá na pochybách: ste v pasci!



**DŮLEŽITÉ:** Neprehliadajte si **žiadny herný materiál** skôr, než hra skutočne začne! Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

## Herný materiál

87 kariet

30 s nápovedou

30 s odpoveďou

19 rébusových

8 zvláštnych kariet

1 kniha

1 dešifrovací kotúč

3 zvláštne predmety

(lupa, guľa,

karta so slotmi)



## Ďalší potrebný herný materiál

Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie **čierny fix** a **ceruzku**), najmenej jedny **nožnice**, **pravítko** a v prípade potreby **papier** na poznámky. Okrem toho potrebujete **hodinky**, najlepšie **stopky**.

Na vyriešenie jedného rébusu vám napomôže jeden – doteraz tajný – predmet, ktorý sa spravidla nachádza v domácnosti...

## Príprava hry

Na stôl si pripravte **knihu** a **dešifrovací kotúč**. Opatrne vylúpnite **lupu** a **čiernu kartu** a spolu s **guľou** zvláštnymi kartami ich položte bokom na okraj stola. Tieto predmety budete v hre potrebovať až neskôr.

Roztriedte karty do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- > červené rébusové karty
- > modré karty s odpoveďou
- > zelené karty s náповедou

**Nezabudnite: Na prednú stranu žiadnej z kariet sa zatiaľ nesmiete pozrieť!**

Usporiadajte **rébusové karty** a **karty s odpoveďou** vo vzostupnom poradí podľa písmen abecedy alebo čísel. **Karty s náповедou** roztriedte podľa 10 symbolov. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. NÁPOVEDA je úplne navrchu, pod ňou je 2. NÁPOVEDA a naspodku je karta s RIEŠENÍM. Potom ich položte na stranu stola.

## Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako miesto vyzerá. Na začiatku hry budete mať k dispozícii **iba knihu** a **dešifrovací kotúč**.

Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty**. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ho nájdete, môžete si **vziať** príslušné karty z balíčka rébusových kariet a **pozrieť sa na nich**.



### Príklad:

Ak nájdete rébusovou kartu A v knihe, môžete si **okamžite vziať** príslušnú rébusovú kartu z balíčka a **pozrieť sa na ňu**.



Na **kartu s odpoveďou** sa smiete pozrieť až vtedy, keď ste na dešifrovacom kotúči nastavili kód, ktorý vás odkázal na príslušnú kartu s odpoveďou

Rovnako tak aj **zvláštne predmety** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte na kraji stola!

# Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne, čo najrýchlejšie nájsť cestu von z Domu hádaniek. Určite by to bolo jednoduchšie, keby na vás nečakalo plno rébusov, ktoré musíte vyriešiť, pretože inak sa nedostanete ani o krôčik ďalej!


**DÔLEŽITÉ:** Pri riešení rébusov môžete na herný materiál **písať, skladať ho, strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. (Hru možno hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete herný materiál ďalej potrebovať!)

Vďaka rébusom, ktoré budete **postupne** riešiť, sa budete pripravovať celou knihou. Opakovane budete nachádzať **zamknuté dvere a predmety**. Každý má na sebe **symbol** a otvoriť ich môžete jedine s pomocou **trojmiestneho číselného kódu**. Keď nájdete rébus, pozrite sa pozorne na príslušné stránky v knihe aj na rébusové karty. Spoločne premýšľajte a kombinujte, ako by sa rébus dal vyriešiť, aby ste prišli na správny trojmiestny kód. Kód potom vložte pod zodpovedajúci symbol na **dešifroacom kotúči**.

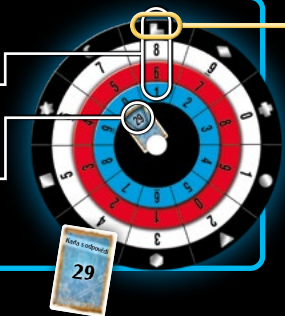
Na vonkajšom okraji kotúča je zobrazených **10 rôznych symbolov**. Každý symbol zastupuje jeden hľadaný kód. Starostlivo dbajte na to, **aký symbol** je zobrazený na kartách a na rébusoch v knihe! Trojmiestny kód nastavte pod tento symbol na kotúči – **smernom zvonku dovnútra**. V **okienku** najmenšieho kotúča sa potom objaví číslo. Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť.

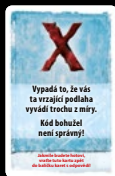
## Príklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojmiestnému kódu **8 6 1**.

Nastavte teda túto kombináciu pod symbolom  na dešifroacom kotúči.

V malom okienku sa objaví **číslo karty s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu – tu je to č. 29.





## ➔ Kód je nesprávný?

Ak áno, dozviete sa to z **karty s odpoveďou**, na ktorej bude **X**.  
Vráťte kartu s odpoveďou späť do balíčka a skontrolujte symbol aj kód. Ak to nepomôže, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.





## ➔ Kód je možno správny?

Potom získate **prehľadovú kartu s odpoveďou** s prehľadom predmetov.

### K čomu patrí symbol kódu?

Táto **karta s odpoveďou** ukazuje prehľad všetkých možných **zamknutých predmetov**, ktoré je potrebné otvoriť. Každý predmet je označený **symbolom**.

V našom príklade chcete otvoriť dvere so **symbolom** . Preto hľadajte na prehľadovej karte s odpoveďou dvere so symbolom . Tá vás potom odkáže na ďalšiu kartu s odpoveďou.



V príklade vás odkazuje na kartu č. 8. Vezmite si túto kartu z balíčka. Až táto **druhá karta s odpoveďou** vám prezradí, či je kód **naozaj** správny.

## ➔ Je kód skutočne správny?

Ak áno, povie vám **druhá karta s odpoveďou**, ako pokračovať. Nájdete jednu alebo aj viac rébusových kariet, ktoré si môžete **ihneď** vytiahnuť z balíčka a **pozrieť sa na nich**.

## ➔ Je kód napriek tomu nesprávny?

Tak v tom prípade znovu skončíte pri **karty s odpoveďou**, na ktorej je **X**.  
Skontrolujte poradie číselného kódu a porovnajzte symbol na dešifrovacom kotúči so symbolom na rébusových kartách. Ak je kód napriek tomu nesprávny, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.



**DÔLEŽITÉ:** Musíte riešiť rébusy **v správnom poradí!**

Inými slovami: Smiete pokračovať k ďalšiemu rébusu alebo otočiť ďalšiu stránku knihy len vtedy, ak ste vylúštili predchádzajúci kód a hra vám to v texte dovolí!

### Nezabudnite!

- ➔ Na prehľadových kartách s odpoveďou sú zobrazené rébusy, ktoré máte postupne riešiť – najskôr v ľavom stĺpci zhora nadol a potom v pravom stĺpci.
- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou, pokiaľ je tak povedané.
- ➔ Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na dešifrovaacom kotúči.



## Potrebujete pomôcť?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete.

Ku každému kódu sú k dispozícii karty s nápovedou, ktoré spoznáte podľa symbolu na zadnej strane.

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodítko a povie vám tiež, ktoré rébusové karty už musíte mať k dispozícii, aby ste mohli tentokonkrétny rébus vyriešiť.

Karta s **2. NÁPOVEDOU** vám už ponúkne trochu konkrétnejšiu pomoc pri hľadaní riešenia tohto rébusu.

Karta s nápovedou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu a prezradí vám správny kód.

Nebojte sa využiť karty s nápovedou, ak nebudete vedieť, ako ďalej.

Použitú kartu s nápovedou odložte na odkladací balíček lícom nahor.

# Kedy hra končí?

Hra končí, keď vyriešite posledný rébus a utečiete z Domu hádaniek. Dozviete sa to z karty.

## Hodnotenie

Vyriešiť všetky rébusy je hlavné víťazstvo. Ak chcete vedieť ako dobre ste si vedli, pozrite sa na nasledujúcu tabuľku. **Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli NOVÉ vodítka alebo riešenie.**

	Žiadna karta s náповедou	1 – 2 karty s náповедou	3 – 5 kariet s náповедou	6 – 10 kariet s náповедou	> 10 kariet s náповедou
< 60 Min.	10 hviezd	9 hviezd	8 hviezd	6 hviezd	5 hviezd
< 75 Min.	9 hviezd	8 hviezd	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezdy
≤ 90 Min.	8 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezdy	3 hviezdy
> 90 Min.	7 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	3 hviezdy	2 hviezdy

## Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky. Teraz** si smiete otvoriť **knihu** a začať hru **na strane 2**. Prajeme vám veľa zábavy a úspechov pri hre Exit – Dom hádaniek!



### Autoři:

**Inka & Markus Brandonovi** žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbachu v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení. Samozrejme sú vášnivými lúštitelmi hádaniek a fanúšikovia únikových hier.

© 2017 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart, Germany  
Edice Exit: KOSMOS,  
Ralph Querfurth,  
Sandra Dochtermann

Distributor:  
Dino Toys s. r. o.  
K Přískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
www.mojedino.cz  
Česká republika  
VYROBENÉ V NEMECKU.

Ilustrácia obalu: Silvia Christoph  
Ilustrácia: Katja Annette Witt  
Grafika: Fine Tuning  
Priebeh: Ben Davis  
Česká editácia: Oli Macháčová





# OSVĚDČENÍ

Nasledující hráči

1 |

2 |

3 |

4 |

dňa  v

úspešne utiekli zo Domu hádaniek.

Aký vynikajúci úspech – blahoželanie od troch detektívov!

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol