



Pre 1-4 hráčov
vek 12+

Brána medzi svetmi

POZOR: Na žiadne hracie potreby (karty, plagáty atď.) sa zatiaľ **nepozerajte!**
Najskôr si spoločne nahlas prečítajte návod a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.

O čo v hre vlastne ide?

Pri poslednom dobrodružstve sa vám dostala do rúk starobylá mapa, ktorá má údajne viesť k mystickej bráne. Pretože ste sa rozhodli odhaliť tajomstvo tohto záhadného miesta, vydáte sa spoločne na cestu.

Mapa vás prevedie úzkou úžľabinou k dokonale ukrytému vchodu do jaskyne. Všetko je zarastené bujnou vegetáciou, cez ktorú sa dá dostať len s maximálnym úsilím. Do týchto končín už ľudská noha nevkročila mnoho rokov...

Tajomná brána sa nachádza v jaskyni. Je celá zo zvláštneho kovu a je zapustená priamo do skalnej steny. Jej portál vás síce znepokojuje, ale zároveň fascinuje.

Váhavo sa k nej priblížite a opatrne sa jej dotknete. S prevrpaním zistíte, že kovové kruhy na nej sa dajú posúvať.

Podarí sa vám ju otvoriť?
A kam vlastne vedie?



DÔLEŽITÉ: Neprehliadajte si **žiadne hracie potreby** skôr, než hra skutočne začne! **Neotvárajte** plagáty a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Hracie potreby

61 kariet

30 s odpoveďou

30 s náповедou

1 rébusová karta
(áno správne,
iba 1 karta!)

8 plagátov

10 zvláštnych predmetov

2 stojančeky

1 dešifrovací kotúč



4 gumičky



1 kľúč



1 páska



3 tyče



1 panel



Dešifrovací kotúč
na 2 stojančekoch



8 plagátov

Navyše budete potrebovať niečo **na písanie** (najlepšie **prepisovačku, ceruzku a gumu**), jeden alebo viac **papierov, nožnice a hodinky** (najlepšie **stopky**), k sledovaniu času.

Príprava hry

Na **dešifrovacom kotúči** ohnite tmavý pruh na spodnej strane smerom dozadu a zasunúťe stojančeky na príslušné miesta.

Plagáty a „**zvláštne predmety**“ položte zatiaľ na kraj stola.

Roztriedte **karty** do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- červenú rébusovú kartu
- modré karty s odpoveďou
- zelené karty s náповедou

Na prednú stranu
žiadnej z kariet sa zatiaľ
nesmiete pozrieť

Usporiadajte karty s odpoveďou vo vzostupnom poradí podľa čísel. Karty s náповедou roztriedte podľa symbolov. Potom ich položte na stranu stola. 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.

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 **dešifrovací kotúč**.

Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusovú kartu a plagáty**. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné veci a pozrieť sa na nich. Rovnako tak aj „**zvláštne predmety**“ môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte na kraji stola!



Príklad:

Ak nájdete tento obrázok, môžete si **okamžite** vziať príslušnú rébusovú kartu a pozrieť sa na ňu (tu je to karta A).



Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne čo najskôr vyriešiť tajomstvo brány medzi svetmi.


Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočností, že v každom svete je brána uzamknutá rébusom. Akonáhle začne hra, môžete si pozrieť **dešifrovací kotúč**. V priebehu hry budete postupne nachádzať rôzne predmety, ktoré budú zamknuté **trojiciferným alebo farebným kódom**. Ak ich chcete odomknúť, musíte najskôr zistiť príslušný kód a vložiť ho do **dešifrovacieho kotúča**. Po obvode kotúča nájdete **10 rôznych symbolov**.

Každý zo symbolov je priradený ku kódu, ktorý je treba rozlúštiť. Ale budete musieť zistiť, ktorý symbol je priradený ku ktorému kódu. Venujte pozornosť každému detailu. Ak si myslíte, že dokážete kód rozšifrovať, vložte ho pod zodpovedajúci symbol na disku. Potom sa pozrite do **okienka** na najmenšom kole, kde uvidíte číslo.

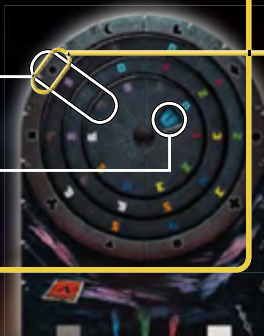
Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť. Ak kód nie je správny, budete musieť pokračovať v hľadaní riešenia alebo sa zatiaľ venovať inému rébusu. Ak je kód správny, povie vám karta s odpoveďou, ako ďalej pokračovať.

Príklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojcifernému kódu **897**.

Nastavte teda túto kombináciu pod symbolom  na dešifrovačom kotúči.

V malom okienku sa objaví **číslo karty** **s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu.



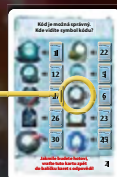
➔ Kód je nesprávny?

Ak áno, dozviete sa to z karty s odpoveďou. V tom prípade jednoducho vrátite kartu do balíčka a znovu sa pozriete na rébus, ktorý sa vám nepodarilo vyriešiť. Možno ste niečo prehliadli. Alebo možno ešte nemáte indície, ktoré vám môžu pri riešení pomôcť. V takom prípade budete musieť zatiaľ pokračovať niekde inde.




➔ Kód je možno správny?

Ak áno, bude karta s odpoveďou vyzerať takto:

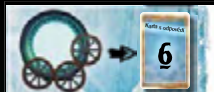


➔ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky na rébusovej karte alebo na plagátoch. Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**. Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**. V našom príklade sa jedná o ozubenú bránu, na ktoré je **symbol** .



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte vedľa ozubenej brány. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 6.



Pozor: Predmet so symbolom musíte vidieť **na rébusovej karte alebo na plagátu**, aby ste ho mohli otvoriť. Nemôžete otvoriť niečo, čo ste ešte nenašli – rovnako ako v skutočnej únikovej miestnosti.

➔ Je kód skutočne správny?

Ak áno, povie vám karta s odpoveďou, ako pokračovať. Nájdete **plagát** alebo **zvláštne predmety**, ktoré si môžete **ihneď vziať a pozrieť sa** na nich.

➔ Je kód napriek tomu nesprávny?

Tak v tom prípade ste museli urobiť niekde chybu. Budete sa nad tým musieť ešte raz zamyslieť a nájsť inú odpoveď.

DÔLEŽITÉ:

- ➔ **Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou.**
- ➔ **Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na 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 herné materiály už musíte mať k dispozícii, aby ste mohli tento konkrétny 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.

DÔLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповедou pre konkrétну rébusovú kartu alebo rébus na plagátu. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovačom kotúči). Nepoužívajte karty s náповедou, kým nenájdete rébus so zodpovedajúcim symbolom.

Budte trochu trpezliví – niektoré rébusy sa dajú vyriešiť iba pomocou niektorých plagátov. **Nebudete mať k dispozícii vždy hneď všetky. Niekedy sa budete musieť najskôr popasovať s inými rébusmi, aby ste získali nový herný materiál.** Ale ak sa zaseknete, neváhajte použiť karty s náповедou. Akonáhle použijete kartu s náповедou, vložte ju do balíčka s vyhodenými kartami.

Doplnkové hracie potreby

Okrem potrieb v krabici, budete ešte potrebovať **ceruzku a papier na poznámky.** Tiež budete potrebovať **hodinky/stopky.**

DÔLEŽITÉ: na hracie potreby môžete **písať, skladať ich alebo strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. Hru možno hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete hracie potreby ďalej potrebovať! To ale umožňuje veľmi špeciálne a rozmanité rébusy.

Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a odhalením tajomstva brány. Dozviete sa to z karty. Na začiatku hry nastavte stopky (alebo skontrolujte čas), aby ste vedeli, ako dlho vám hra trvala.

Na tabuľke na nasledujúcej strane uvidíte, ako dobre ste si viedli.

Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytlí nové vodítka alebo riešenie. Pokiaľ karta s náповедou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahŕňajte ju do celkového počtu.



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

Jeden tip nakoniec

Hracie potreby, ktoré ste použili na vyriešenie rébusu, neodhadzujte, len ich odložte bokom. Niektoré z použitých vecí a pravidiel ešte môžete potrebovať. Takto budete mať lepší prehľad a materiály sa vám nepomiešajú. U niektorých **rébusov** potrebujete iba **obrázky miest**, u iných sa musíte viac **rozhliaďuť**.

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a odhaľte tajomstvo brány skôr, než bude neskoro! Takže **teraz** si môžete prezrieť **dešifrovač kotúč** a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude niečo jasné, neváhajte, a **vyhladať si to** počas hry **v tomto manuáli**.



Autori:

Inka & Markus Brandonovi žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbach v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení.

Ralph Querfurth je hráčsky editor. Spoločne so Sandrou Dochtermannovou prišli s myšlienkou na únikové hry a v roku 2015 sa pýtal Inky a Markusa, či by také hry chceli vyvíjať. Títo dvaja nezaváhali ani na chvíľu.

© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Ilustrácie: Martin Hoffmann
Grafika názvu: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication
Česká editácia: Oli Macháčová

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





OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

dňa

v

úspešne rozlúštili tajomstvo brány.

Bol to vynikajúci úspech, a majú veľké šťastie, že nakoniec nie sú navždy stratení v iných svetoch.

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol

Tento rébus vyriešil hráč