

EXIT

ÚNIKOVÁ HRA

Pro 1-4 hráče
věk 12+

Návrat do opuštěné chaty

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

O co ve hře vlastně jde?

Poklidné ticho prořízne zvonek u dveří. Otevřete dveře s předtuchou špatných zpráv.

„Dobrý den, jsem inspektor Marc Hefenals.“ Policista středního věku vám ukáže svůj odznak. „Přejdu rovnou k věci,“ pokračuje inspektor. „Našli jsme v lese nějakou budovu a předpokládáme, že je to chata, kde vás držel ten Fun... Fun... no, jak se jen jmenoval?“ Zamrazí vás a v ústech máte náhle sucho: „Funbeq. Doktor Arthur Funbeq. Ten chlap nás tenkrát zavřel do chaty. Pak nás vylákal na hrad a do strašidelné vily. Vaši kolegové ho tam nakonec chytili, ale on zase záhadně utekl...“

Policista si odkašle. „Přesně tak, ano. Každopádně nám objev chaty dává nové možnosti. Možná tam jsou stopy, jež pomohou určit, kde se Funbeq nachází. Byli byste tak laskaví a doprovodili mne, abych se ujistil, že je to opravdu ta správná chata... Chcete nám přeci pomoci, nebo snad ne?“ Inspektor se na vás usměje. Samozřejmě si přejete, aby byl Funbeq znovu dopaden a ta hrůza konečně skončila. O něco později sedíte v hlídkovém voze a míříte k okraji města. Na obloze se stahují chmurné mraky a v hrudi se vám rozlévá nepříjemná předtucha. Do lesa, do kterého teď vjíždíte, jste se neodvážili už pět let...



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

Hrací potřeby

83 karet

23 rébusových

30 s odpovědí

30 s nápovědou

5 zvláštních předmětů

2 kusy nábytku

1 stěna chaty

1 podlaha chaty

3 složené listy

1 dešifrovací kotouč



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

„Zvláštní předměty“ a 3 složené listy položte prozatím na kraj stolu. Roztřídte **karty** do tří balíčků podle označení na zadní straně:

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

Na přední stranu žádných z karet se zatím nesmíte podívat.

Uspořádejte karty s odpovědí ve vzestupném pořadí podle 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.

Sestavení chaty

- A** Vyjměte modrou kartonovou vložku z krabice. Nyní umístěte stěnu chaty do spodní části krabice tak, aby zobrazená vnější strana vstupních dveří byla umístěna před schody na boční stěně.



- B** Otočte modrou kartonovou vložku a vraťte ji do krabice na původní místo vzhůru nohama.



- C** Umístěte podlahu chaty na kartonovou vložku tak, aby rohožka byla přede dveřmi. Umístěte kusy nábytku „skříň“ a „hrací automat“ na vyznačená místa.



Veškerý ostatní herní materiál položte na dosah ruky na okraji stolu.

Důležité: Žádný z kusů nábytku „skříň“ a „hrací automat“ nesmíte otevřít dříve, než vám to hra umožní. Rovněž není dovoleno si zblízka prohlížet ostatní herní materiál.

Na začátku hry se nacházíte **venku před** chatou.

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 pouze **model chaty zvenčí a dešifrovací kotouč**.



Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusové karty** a **složené listy**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile je najdete, můžete si vzít příslušné věci a podívat se na ně. Stejně tak i „**zvláštní předměty**“ můžete použít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby je nechte na okraji stolu!



Příklad:

*Pokud najdete tento obrázek, můžete si **okamžitě** vzít příslušnou rébusovou kartu a podívat se na ni (tady je to karta F).*



Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejdříve vyřešit tajemství opuštěné chaty.

Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že všechny zámky jsou zakódované. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout **model chaty zvenčí**. V průběhu hry budete nacházet různé předměty, které budou zamčené **trojčíferným 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 **3 2 1**.

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.



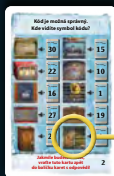
➔ **Kód je nesprávný?**

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 na rébusových kartách nebo na listech. Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**. Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**. V našem příkladu se jedná o vstupní dveře, na kterých je **symbol** .



Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle vstupních dveří. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 4.



Pozor: Předmět se symbolem musíte vidět **na rébusové kartě nebo v chatě**, 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. Můžete například otevřít list nebo najít jednu, či více rébusových karet, které si můžete **ihned vzít 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 zkusit 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 herní materiály 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 z listu. Tyto rébusy jsou obvykle označené 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 nový herní materiál.** 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, papír na poznámky a nůžky**. Také budete potřebovat **hodinky/stopky**.

DŮLEŽITÉ: na hrací potřeby můžete **psát, skládat je nebo stříhat...** 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! To ale umožňuje velmi speciální a rozmanité rébusy.

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a odhalením tajemství opuštěné chaty.

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 poskytly 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
< 90 Min.	9 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
≤ 120 Min.	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy
> 120 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 míst**, u jiných se musíte více **rozhlédnout**.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky** a odhalte tajemství opuštěné chaty dříve, než bude pozdě! Takže **ted'** si můžete prohlédnout **chatu zvenčí** a začít řešit rébusy. Pokud vám nebude něco jasné, neostýchejte se a **vyhledejte si to** během hry **v tomto manuálu**.

© 2021 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany

Edice Exit: KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Ilustrace: Silvia Christoph, Franz Vohwinkel
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.mojedino.cz
Česká republika
VYROBENO V NĚMECKU.





Autoři:
Inka & Markus Brandonovi



„EXIT – úniková hra“ Nápad & koncept:
Ralph Querfurth a Sandra Dochtermann
z nakladatelství KOSMOS.

Dino Toys děkuje všem, kteří se podíleli na vývoji, designu, výrobě, prodeji, marketingu, distribuci a podpoře úspěšné série EXIT: Úniková hra od jejího začátku v roce 2017.

Velké díky patří také všem testerům her. A hlavně díky všem vám hráčům her EXIT, kteří rádi přijímáte výzvy, objevujete nová dobrodružství a s nadšením luštíte nové rébusy. Je vás čím dál více a my jsme za to moc rádi, protože s tímto vědomím, se nám na lokalizaci každé další hry z řady Exit do češtiny pracuje s radostí. A věřte, že to není vůbec jednoduchá práce.

Jste zvědaví, co dalšího z řady Exit nebo Adventure games pro vás chystáme? Chcete být první, kteří se dozvědí o chystaných novinkách, nebo vydání nového Exitu? Sledujte nás na sociálních sítích, kde vás o všem včas informujeme.



Začínáte s únikovými hrami Exit a nevíte, jak na ně? Zhlédněte video „Jak se hraje... Exity“, které pro vás připravila Oli Macháčová, vývojářka Dino, která pro vás všechny Exity pečlivě lokalizuje.



Přehled vydaných EXIT her

(Ke konci roku 2024; data vydání titulů v závorkách; do kroužku ● vedle obrázků si můžete zaškrtnout, pokud jste hráli příslušný EXIT)

EXIT

ÚROVEŇ začátečník



(březen 2019)



(září 2020)



(září 2021)



(květen 2022)



(listopad 2022)



(září 2023)



(září 2023)



(září 2024)

ÚROVEŇ pokročilý



(září 2017)



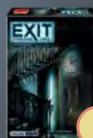
(září 2017)



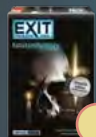
(květen 2018)



(květen 2018)



(září 2020)



(červen 2021)



(září 2021)



(květen 2022)



(září 2023)



(září 2024)

EXIT

ÚROVEŇ **specialista**



(září 2017)



(květen 2018)



(březen 2019)

EXIT Kids



(září 2024)

EXIT + Puzzle

ÚROVEŇ **začátečník**



(září 2022)

ÚROVEŇ **pokročilý**



(září 2022)



OSVĚDČENÍ

Následující hráči

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
dne <input type="text"/>	v <input type="text"/>

úspěšně rozluštili tajemství opuštěné chaty.

Byl to vynikající úspěch, a mají velké štěstí, že nakonec nejsou zavřeni v opuštěné chatě navždy!

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