



Pro 1-4 hráče  
věk 12+

## Strašidelná vila

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

### O co ve hře vlastně jde?

Po nedobrovolných dobrodružstvích, která jste v poslední době zažili, chcete tuhle dovolenou strávit prostě doma. Tady se aspoň nemůže nic stát. Počasí je nádherné, lednička naplněná a dnešní večer připravený ke hře. Co byste si ještě mohli přát.

Jen se ještě rychle podíváte do poštovní schránky. A tam najdete zprávu od souseda. Od souseda? Mysleli jste, že ta vila vedle vás je neobydlená... Ještě nikdy jste tam nikoho neviděli. Zahrada je úplně zarostlá a dům vypadá sešle. Na zvonku ani není jméno.

Váš bezejmenný soused vás v dopise prosí, abyste mu nakrmili kočku, protože musel nakrátko odjet. Váháte. Připadá vám to trochu podezřelé... Ale nechcete být necitelní – to ubohé zvíře má určitě hlad.

Společně vstupujete do vily, která je uvnitř kupodivu v dokonalém stavu – to nejvybranější vybavení, nikde ani smítko prachu.

Vaše obdivné pohledy ale vyruší zabouchnutí dveří, kterými jste přišli. Tentokrát jste měli být opravdu opatrnější...

Najdete knihu hostů a otočný kotouč (který vám už ani nepřipadá zvláštní).

**Vyřešte společně všechny rébusy, než se váš strašidelný hostitel vrátí. Jinak...**



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

## Hrací potřeby

86 karet

26 rébusových karet

30 karet s odpovědí

30 karet s nápovědou

3 zvláštní předměty

1 složený plakát

1 kniha

1 dešifrovací kotouč



Navíc budete potřebovat něco **na psaní** (nejlépe **propisku**, **tužku** a **gumu**), jeden nebo více **papírů** a **hodinky** (nejlépe **stopky**) ke sledování času. Budete-li chtít, hodí se i **nůžky**. Nůžky práci usnadní, ale nejsou nutné.

## Příprava hry

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

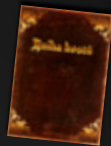
- > červené rébusové karty
- > modré karty s odpovědí
- > zelené karty s nápovědou

**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 místnost vypadá. Na začátku hry budete mít k dispozici **knihu** 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 složený plakát** 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 se společně co nejdříve dostat ze strašidelné vily.**

Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že všechny zámky v místnosti jsou zakódované. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout **všechny stránky** knihy. 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 dopravovali k trojčífernému kódu **158**.

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 knize nebo na rébusových kartách. Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**. Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**. V našem příkladu se jedná o skříň, na které je **symbol** .



Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle skříně. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 2.



**Pozor: Předmět se symbolem** musíte vidět na **rébusové kartě** nebo **v knize**, 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 ve skutečnosti 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 knize. 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 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 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 útekem **ze strašidelné vily**. 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 dostaňte se z vily dřívě, než bude pozdě! Takže **ted'** si můžete prohlédnout **celou knihu** 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 Lukasem a Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

**Ralph Querfurth** je herním redaktorem. Společně se Sandrou Dochtermann měl nápad na únikové hry a v roce 2015 se zeptal Inky a Markuse, jestli by chtěli takové hry vytvářet. Oba neváhali ani chvíli. Ted' vymýšlejí nové EXIT – únikové hry společně.



© 2018 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart, Germany  
Edice Exit: KOSMOS  
(R. Querfurth, S. Dochtermann)

Autoři: Inka and Markus Brand,  
Ralph Querfurth  
Ilustrace obalu: Silvia Christoph  
Ilustrace: Martin Hoffmann  
Grafika názvu: Michaela Kienle  
Grafika: Sensit Communication

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 unikli ze strašidelné vily.

Byl to vynikající výkon, a mají velké štěstí, že nemusí zůstat zamčení uvnitř strašidelné vily navěky!

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