



Pro 1-4 hráče  
věk 10+

## Prokletá horská dráha

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

### 0 co ve hře vlastně jde?

Temné chodby, děsivé vytí, strašidelné postavy – je to ta správná zábava pro vás?

To vás jistě napadlo, když jste se spontánně rozhodli pro návštěvu strašidelného zámku někde na pouti. Když však nastoupíte do rozhrkaného vozíku s číslem 521 a před očima se vám objeví hrozná brána, která vypadá jako rozevřený chřtán, trochu se vám sevře žaludek. Ještě víc vás znepokojí, že není nikde ani živáčka a všude panuje mrtvolné ticho. Je však již příliš pozdě! Jako kdyby jej řídila strašidelná ruka, dá se váš vozík do pohybu, projede děsuplnou tlamou a zmizí v temnotách...

Tu se náhle rozezná ďábelský smích a skřípavý hlas zaburácí do vašich uší: „Hahaha! Příšerně vás vítám na své Prokleté horské dráze! Už není cesty zpět – brána za vámi se zavřela. Jen ti nejdovážnější a nejchytřejší naleznou cestu ven!

**Jedině když spolu vyřešíte mé rébusy, budete moci odejít. Jinak tu zůstanete navždy a proměním vás v nové hrůzyplné exponáty. Hahaha!**



**DŮLEŽITÉ:** Neprohlížejte si **žádný herní materiál** dříve, než hra skutečně začne! Počkejte, až budete vyzváni během hry.

## Herní materiál

88 karet

30 s nápovědou

30 s odpovědí

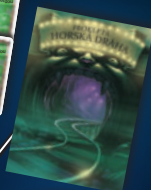
20 rébusových

8 zvláštních karet

1 kniha

1 dešifrovací kotouč

8 zvláštních předmětů  
(6 částí těla, 1 složený list „Masožravka“,  
1 tajemný neznámý)



## Další potřebný herní materiál

Navíc budete potřebovat něco na psaní (nejlépe **černý fix** a **tužku**), nejméně jedny **nůžky** a v případě potřeby **papír** na poznámky. Kromě toho potřebujete **hodinky**, nejlépe **stopky**.

## Příprava hry

Na stůl si připravte **knihu** a **dešifrovací kotouč**.

Opatrně vyloupněte **6 částí těla** z výseku a položte ho i s **listem „Masožravka“** na stranu na okraj stolu. Tyto předměty budete ve hře potřebovat až později.

Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na zadní straně:

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

Nezapomeňte: 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 10 symbolů. Karty stejného symbolu položte na sebe v takovém pořadí, že 1. NÁPOVĚDA je zcela naverchu, pod ní je 2. NÁPOVĚDA a vespod je karta s ŘEŠENÍM. Potom je položte na stranu stolu.

## 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 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**.



### **Příklad:**

*Pokud najdete rébusovou kartu A v knize, můžete si **okamžitě** příslušnou rébusovou kartu z balíčku **vzít a podívat se na ni**.*



Na **kartu s odpovědí** se smíte podívat až tehdy, když jste na dešifrovacím kotouči nastavili kód, který vás odkázal na příslušnou kartu s odpovědí.

Stejně tak i **zvláštní předměty** si můžete vzít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na kraji stolu!

# Průběh hry


Vaším cílem je společně se co nejrychleji dostat z Prokleté horské dráhy. Určitě by to bylo jednodušší, kdyby na vás nečekalo plno rébusů, které musíte vyřešit, protože jinak se nedostanete ani o krůček dál!


**DŮLEŽITÉ:** Při řešení rébusů můžete herní materiál **popisovat, skládat, stříhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. (Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete znát všechny rébasy a nebudete herní materiál dále potřebovat!).

Díky rébusům, které budete **postupně** řešit, se budete propracovávat celou knihou. Opakovaně budete nacházet **zamčené dveře a předměty**. Každý má na sobě **symbol** a otevřít je můžete jedině s pomocí **trojmístného číselného kódu**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušné stránky v knize i na rébusové karty. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojmístný kód. Kód pak vložte pod odpovídající symbol na **dešifrovacím kotouči**.

Na vnějším okraji kotouče je zobrazeno **10 různých symbolů**. Každý symbol zastupuje jeden hledaný kód. Pečlivě dbejte na to, **jaký symbol** je zobrazený na kartách a na předmětech v knize! Trojmístný kód nastavte pod tento symbol na kotouči – **směrem zvenčí dovnitř**. V **okénku** nejmenšího kotouče se pak objeví číslo. Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat.

## Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojmístnému kódu **258**.

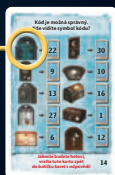
Nastavte tedy tuto kombinaci pod symbolem  na dešifrovacím kotouči. V malém okénku se objeví **číslo karty s odpovědí**, kterou si poté můžete vytáhnout z balíčku a podívat se na ni – zde je to č. 16.





## ➔ Kód je nesprávný?

Pak se to dozvíte z **karty s odpovědí**, na které bude **X**. Vraťte kartu s odpovědí zpět do balíčku a zkontrolujte symbol i kód. Pokud to nepomůže, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



## ➔ Kód je možná správný?

Pak získáte **přehledovou kartu s odpovědí** s přehledem předmětů.

### Kde vidíte symbol kódu?

Tato **karta s odpovědí** ukazuje přehled všech možných **zamčených předmětů**, které je třeba otevřít. Každý předmět je označen **symbolem**.

V našem příkladu chcete otevřít dveře se **symbolem** . Proto hledejte na přehledové kartě s odpovědí dveře se symbolem . Ta vás pak odkáže na další kartu s odpovědí.

V příkladu vás odkazuje na kartu č. 22. Vezměte si tuto kartu z balíčku. Teprve tato **druhá karta s odpovědí** vám prozradí, zda je kód **opravdu** správný.

## ➔ Je kód skutečně správný?

Pokud ano, řekne vám **druhá 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 znovu skončíte u **karty s odpovědí**, na které je **X**. Zkontrolujte pořadí číselného kódu a porovnejte symbol na dešifrovacím kotouči se symbolem na rébusových kartách. Pokud je kód přesto nesprávný, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



**DŮLEŽITÉ:** Musíte řešit rébusy **ve správném pořadí!** Jinými slovy: Smíte pokračovat k dalšímu rébusu nebo otočit další stránku knihy pouze tehdy, pokud jste vyluštili předchozí kód a hra vám to v textu dovolí.

### Nezapomeňte!

- ➔ Na přehledových kartách s odpovědí jsou zobrazeny dveře a předměty, které máte postupně otevírat – nejdřív v levém sloupci shora dolů a pak v pravém sloupci.
- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědí do balíčku karet s odpovědí, pokud je tak řečeno.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na dešifrovacím kotouči.



## Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete.

Ke každému kódu jsou k dispozici tři karty s nápovědou, které poznáte podle symbolu na zadní straně.

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, co vše potřebujete, 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 a prozradí vám správný kód.


Nebojte se využít karet s nápovědou, pokud nebudete vědět, jak dál. Použité karty s nápovědou odložte na odkládací balíček lícem nahoru.

# Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a útekem z prokleté horské dráhy. Dozvíte se to z karty.

## Hodnocení

Vyřešit všechny rébusy je hlavní vítězství. Pokud chcete vědět, jak dobře jste si vedli, podívejte se na následující tabulku. **Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly NOVÁ vodítka nebo řešení.**

	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	9 hvězd	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd
< 75 Min.	9 hvězd	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
≤ 90 Min.	8 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
> 90 Min.	7 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy

## Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky. Nyní** smíte otevřít knihu na straně 2 a začít hru. Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře Exit – Prokletá horská dráha.



### Autoři:

**Inka & Markus Brandonovi** žijí se svými dětmi Lukášem a Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění. Je jasné, že jsou nadšení řešitelé hádanek a fandové únikovek!

© 2019 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart, Germany  
Edice Exit: KOSMOS  
(R. Querfurth, S. Dochtermann)

Autoři: Inka a Markus Brand  
Ilustrace obalu: Silvia Christoph  
Ilustrace: Michael Menzel  
Grafika: Fine Tuning

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 z Prokleté horské dráhy.

Uf, jaká příšerná úleva! Strašidelná gratulace k tomuto děsivému úspěchu!

Trvalo jim to

  
minut

a

  
sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl