



Pro 1-4 hráče
věk 16+

Katakomby hrůzy

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

0 co ve hře vlastně jde?

Naprosto nečekaně k vám připlachtil dopis. Píše Ben, dobrý přítel a renomovaný archeolog. Hovoří o svém nejnovějším dobrodružství, ale obává se, že hrozí nebezpečí, že se mu vymkne z rukou. Pokud by se vám v příštích dnech neozval, prosí vás, abyste ho začali hledat. A to na místě, které zrovna příliš nebudí důvěru: v pařížských katakombách – místě posledního odpočinku více než 6 milionů lidí... Pořád doufáte, že se Ben ozve znovu, ale dny ubíhají a zpráva od přítele nepřichází. Nedá se nic dělat, musíte ho najít, pomoci mu a co nejrychleji ho vysvobodit ze zoufalé situace. Znovu vyhrabete jeho dopis. Jsou v něm řádky, které vám napsal, fotka z Polaroidu a podivný otočný kotouč. Říkáte si, proč vám tyhle informace poslal v tak zašifrované podobě.



Jedině pokud společně rozluštíte všechna tajemství a vyřešíte všechny rébusy, podaří se vám Bena ještě zachránit.

Jinak zůstane nejen on navždy pohřbený v katakombách hrůzy...

Na rozdíl od dosavadních únikových her se tohle dobrodružství skládá ze 2 částí. Celá hra obsahuje **více rébusů a trvá déle**. Uprostřed hry máte možnost dát si **pauzu** a hrát dál později nebo i další den. Samozřejmě ale také můžete obě části odehrát najednou, pokud budete chtít.



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

Hrací potřeby

118 karet

42 s nápovědou

28 rébusových

48 s odpovědí

1 uzamčená krabička

1 zvláštní předmět
„rituální svíčka“

2 zvláštní předměty
„kultovní předměty“

1 stojánek

1 zvláštní předmět
„kostěná hůlka“

1 dešifrovací kotouč

1 dopis

1 zvláštní předmět
„prsten“

1 zvláštní předmět
„sloup“

1 složený plakát

1 rám s obrazem

1 fotka z Polaroidu

3 zvláštní předměty
„lebka“

Navíc budete potřebovat něco **na psaní** (nejlépe **propisku, tužku a gumu**), jeden nebo více **papírů, nůžky, zapalovač** nebo **sirky** a **hodinky** (nejlépe stopky) ke sledování času.

POZOR: Čajovou svíčku nikdy **nenechávejte hořet bez dozoru** a všimněte si **symbolů uvedených na spodní straně krabice**. Čajovou svíčku zapalujte, pouze když řešíte příslušný rébus. **Nezapalujte ji předčasně** a po vyřešení rébusu ji zase **zhasněte**. Hořící svíčku **přemísťujte** jen **opatrně** – tekutý vosk by mohl vyšpláchnout. **Nic nedržte nad plamenem nebo v plameni!** To pro řešení rébusu **NENÍ nutné!**

Příprava hry

Na stůl si připravte **dopis, fotku z Polaroidu, dešifrovací kotouč a balíček karet**. **Všechno ostatní** zatím nechte 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 žádně 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 **dopis, fotku z Polaroidu 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 zapečetěné věci** 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 (tady: rébusovou kartu L).



Průběh hry

Vaším cílem je společně vysvobodit Bena co nejdříve z katakomb.

Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že všechny zámky jsou zakódované. Jakmile začne hra, můžete si přečíst **dopis** a prohlédnout **foto z Polaroidu**.


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 **5 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.

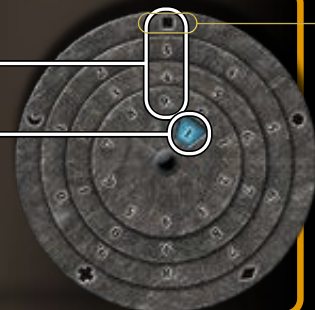
Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat. Pokud kód není správný, budete muset pokračovat v hledání řešení nebo se prozatím věnovat jinému rébusu. Pokud je kód správný, řekne vám karta s odpovědí, jak dále pokračovat.

Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojčifernému kódu **3 4 9**.

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 Polaroidu, na rébusových kartách atd. Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**. Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**.

V našem příkladu se jedná o bezpečnostní schránku, na které je **symbol** . Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle bezpečnostní schránky. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 25.



Pozor: Předmět se symbolem musíte vidět na **foťce z Polaroidu**, na **rébusové kartě** nebo někde jinde, 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:

- ➔ **At' 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 dopise. 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, nůžky, zapalovač/sirky**.

DŮLEŽITÉ: na hrací potřeby můžete **psát, skládat je nebo i 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!

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a tím, že se vám podaří (snad) zachránit Bena. Dozvíte se to z karty. 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	1–4 karty s nápovědou	5–8 karet s nápovědou	9–15 karet s nápovědou	> 15 karet s nápovědou
< 100 Min.	10 hvězd	8 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	5 hvězd
< 120 Min.	9 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
< 140 Min.	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
≤ 180 Min.	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy	2 hvězdy
> 180 Min.	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy	2 hvězdy	1 hvězda

Hra začíná

POZOR: Na rozdíl od předchozích EXIT únikových her **JEŠTĚ NESPOUŠTĚJTE STOPKY!** Prostě začněte hrát. Na co čekáte? Zachraňte Bena, než bude pozdě!

Nyní si můžete prohlédnout **dotpis** a **fotku z Polaroidu** a začít s řešením rébusů. Pokud vám nebude něco jasné, neostýchejte se a vyhledejte si to **během hry v tomto manuálu**.

Informace ke hře

Tuhle hru si můžete zahrát jen 1x. Při řešení rébusů budete muset na herní materiál psát, skládat ho a stříhat. To umožňuje řešit obzvlášť pestré rébusy.

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.



© 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.



To jsou Markus, Inka a Ralph. Ti, kteří vymýšlejí rébusy do EXIT únikových her.

OSVĚDČENÍ

Následující hráči

Dne

v

úspěšně unikli z katakomb hrůzy.

Provedli jste správně
závěrečný rituál?

Ano

(+2 hvězdy)

Ne

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