



Pro 1-4 hráče
věk 12+

Loupež na Mississippi

POZOR: Neprohlížejte si si žádné hrací potřeby dříve, než hra skutečně začne! Nelistujte deníkem a **nedívejte** se na přední stranu karet. Počkejte, až budete vyzváni během hry. **Nejdříve si společně nahlas přečtete návod** a pečlivě se řiďte uvedenými pokyny.

O co ve hře vlastně jde?

Vítejte na lodi „River Queen“!

Jako tým vyšetřovatelů cestujete v roce 1872 po řece Mississippi na kolesovém parníku. Užíváte si klidnou plavbu do New Orleans, kde máte řešit jeden případ.

Ale pak si vás jednoho rána zavolá kapitán. Došlo ke zločinu – přímo tady na palubě! Byl okraden jeden pasažér. Tento úspěšný podnikatel u sebe měl dokumenty neocenitelné hodnoty, které teď zmizely.

Nyní vstupujete do hry vy. Dokážete nalézt pachatele a získat zpět ztracené dokumenty? To se vám podaří, jedině pokud budete spolupracovat jako tým.

Zjistěte, kdo byl v době činu na místě krádeže. Vyřešte případ společně!

Herní potřeby

- 85 karet
 - 8 karet podezřelých
 - 17 rébusových
 - 30 s odpovědí
 - 30 s nápovědou
- 3 zvláštní předměty
- 1 plakát
- 1 deník
- 8 žetonů podezřelých
- 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

Otevřete plakát a umístěte jej do středu stolu. Umístěte **4 karty podezřelých označené písmenem A** (**šedou stranou nahoru**, protože ještě nesmíte vidět žlutou stranu!) a **4 odpovídající žetony** podezřelých. Připravte si také **deník** a **dešifrovací kotouč**. Zbývající **karty podezřelých**, **žetony podezřelých** a „**zvláštní předměty**“ zatím nechejte v krabici.

Ostatní karty rozřídíte 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 rozřídíte podle symbolů. Potom je položte na stranu stolu. Karty stejného symbolu položte na sebe v takovém pořadí, že 1. **NÁPOVĚDA** je zcela navrhu, pod ní je 2. **NÁPOVĚDA** a vespod je karta s **ŘEŠENÍM**.

Kde je herní plán?

Na plakátě vidíte hlavní sál parníku. Tam můžete zrekonstruovat, co se v době činu dělo. Jsou tam vyznačena místa, kde se zdržovalo osm podezřelých. Vidíte i okradeného muže – pana Nagelmackerse. Vpravo od něj je místo, na kterém musel sedět pachatel.

Na začátku máte k dispozici jen **plakát, 4 karty s podezřelými (A), 4 žetony podezřelých, deník a dešifrovací kotouč**.

Jak se hra odvíjí budete postupně sbírat další **rébusové karty** Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile jej najdete, můžete si vzít příslušné karty z balíčku rébusových karet a podívat se na ně. Stejně tak i **zvláštní předměty** a **zbylé 4 podezřelé** můžete použít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli.



Příklad: Pokud najdete tento obrázek, můžete si **okamžitě** vzít příslušnou rébusovou kartu z balíčku a podívat se na ni.



Průběh hry


Vaším cílem je co nejrychleji objasnit krádež.

Bylo by to jednoduché, kdyby vám každý z podezřelých nedal k vyluštění rébus, než vám poskytnete další informace. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout **všechny stránky** deníku. K vyřešení rébusu musíte zjistit trojmístný číselný nebo barevný kód a nastavit jej na dešifrovacím kotouči. 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 **2 4 8**.

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:

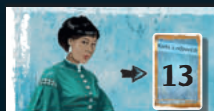


➔ Kde najdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete se muset pečlivě podívat na **karty podezřelých**.

Všechny tyto osoby jsou **označené symbolem**.

V našem příkladu se jedná o podezřelou „Dr. No“, se **symbolem** . Podívejte se tedy na kartu s odpovědí vyobrazenou vedle doktorky No. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. **13**.



Pozor: Kartu dané podezřelé osoby už musíte mít před sebou, abyste mohli řešit příslušný rébus. Nejdřív máte jen čtyři podezřelé s písmenem A.

➔ 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 konkrétního podezřelého nebo rébus na kartách. Tyto rébusy jsou obvykle označeny 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! Ke stříhání materiálu použijte **nůžky**.

Kdy hra končí?

Hra skončí vyřešením posledního rébusu a objasněním krádeže. K tomu musíte **porovnat výpovědi všech osmi podezřelých** a zjistit, která osoba **lhala** o místě, kde se zdržovala v době činu. To bude tehdy, když tuto výpověď nebude moci potvrdit žádná jiná osoba. **Žetony podezřelých můžete umísťovat na místa na plakátě**, abyste si vyznačili, kdo se podle vašeho názoru zdržoval, na kterém místě. Karta vás bude informovat o skončení hry.

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
< 75 Min.	9 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
≤ 90 Min.	8 hvězd	6 hvězd	6 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy
> 90 Min.	7 hvězd	5 hvězd	5 hvězd	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 vyřešte případ dříve, než bude pozdě! Takže **ted'** si můžete prohlédnout **celý deník** 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 Lukase a Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

Ralph Querfurth je autor a herní redaktor. Společně se Sandrou Dochtermann měl nápad na únikové hry a v roce 2015 se zeptal Inky a Markuse, jestli by chtěli takové hry vytvářet.



© 2019 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: Claus Stephan
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.



Následující hráči

Dne

v

úspěšně objasnili loupež na Mississippi.

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