



Pre 1-4 hráčov  
vek 12+


## Strašidelná vila

**POZOR:** Na herný materiál (karty, knihu atď.) sa zatiaľ **nepozerajte!**  
**Najskôr si spoločne nahlas** prečítajte návod a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.

### O čo v hre vlastne ide?

Po nedobrovoľných dobrodružstvách, ktoré ste v poslednom čase zažili, chcete túto dovolenku stráviť jednoducho doma. Tu sa aspoň nemôže nič stať. Počasie je nádherné, chladnička naplnená a dnešný večer pripravený na hru. Čo by ste si ešte mohli priať?

Len sa ešte rýchlo pozriete do poštovej schránky. A tam nájdete správu od suseda. Od suseda? Mysleli ste, že tá vila vedľa vás je neobývaná... Ešte nikdy ste tam nikoho nevideli. Záhrada je úplne zarastená a dom vyzerá zanedbane. Na zvončeku ani nie je meno.

Váš sused bez mena vás v liste prosí, aby ste mu nakrmili mačku, pretože musel na krátko odísť. Váhate. Prípadá vám to trochu podozrivé... Ale nechcete byť necitliví – to úbohé zviera je určite hladné. Spoločne vstupujete do vily, ktorá je vo vnútri prekvapivo v dokonalom stave – to najluxusnejšie vybavenie, nikde ani smietko prachu. Vaše obdivné pohľady ale vyruší zabuchnutie dverí, ktorými ste prišli. Tentokrát ste mali byť naozaj opatrnejší... 

Nájdete knihu hostí a otočný kotúč (ktorý vám už ani nepripadá zvláštny).

**Vyriešte spoločne všetky rébusy, kým sa váš strašidelný hosť vráti. Inak...**



**DÔLEŽITÉ:** Neprehliadajte si žiadne hracie potreby skôr, než hra skutočne začne! **Nelistujte** knihou a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

## Hracie potreby

86 kariet

26 rébusových kariet

30 kariet s odpoveďou

30 kariet s náповедou

3 zvláštne predmety

1 zložený plagát

1 kniha

1 dešifrovací kotúč



Navyše budete potrebovať niečo **na písanie** (najlepšie **prepisovačku**, **ceruzku** a **gumu**), jeden alebo viac **papierov** a **hodinky** (najlepšie **stopky**) k sledovaniu času. Ak budete chcieť, hodia sa aj **nožnice**. Nožnice prácu uľahčia, ale nie sú nutné.

## Príprava hry

Prípravte si na stôl **knihu** a **dešifrovací kotúč**. „Zvláštne predmety“ a „zložený plagát“ nechajte nateraz v krabici. Roztriedte **karty** do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- > červené rébusové karty
- > modré karty s odpoveďou
- > zelené karty s náповедou

**Na prednú stranu žiadnej z kariet sa zatiaľ nesmiete pozrieť.**

Usporiadajte rébusové karty a karty s odpoveďou vo vzostupnom poradí podľa písmen abecedy alebo čísel. Karty s náповедou roztriedte podľa symbolov. Potom ich položte na stranu stola. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. NÁPOVEDA je úplne navrchu, pod ňou je 2. NÁPOVEDA a naspodku je karta s RIEŠENÍM.

# Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako vyzerajú miestnosti. Na začiatku hry budete mať k dispozícii iba **knihu** a **dešifrovací kotúč**.



Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať rébusové karty. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné karty z balíčka rébusových kariet a pozrieť sa na nich. Rovnako tak aj **zvláštne predmety a zložený plagát** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte v krabici!

## Príklad:

Ak nájdete tento obrázok, môžete si okamžite vziať príslušnú rébusovú kartu z balíčka a pozrieť sa na ňu.



# Priebeh hry

Vaším cieľom je sa spoločne čo najskôr dostať zo strašidelné vily.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočnosti, že všetky zámky v miestnosti sú zakódované. Akonáhle začne hra, môžete si pozrieť **všetky stránky** v knihe. V priebehu hry budete postupne nachádzať predmety, ktoré sú zamknuté **trojciferným kódom**. Ak ich chcete odomknúť, musíte najskôr zistiť príslušný kód a vložiť ho do **dešifrovacieho kotúča**.


Po obvode kotúča nájdete **10 rôznych symbolov**.

Každý zo symbolov je priradený ku kódu, ktorý je treba rozlúštiť. Ale budete musieť zistiť, ktorý symbol je priradený ku ktorému kódu. Venujte pozornosť každému detailu. Ak si myslíte, že dokážete kód rozšifrovať, vložte ho pod zodpovedajúci symbol na disku. Potom sa pozrite do **okienka** na najmenšom kole, kde uvidíte číslo.

Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť. Ak kód nie je správny, budete musieť pokračovať v hľadaní riešenia alebo sa zatiaľ venovať inému rébusu. Ak je kód správny, povie vám karta s odpoveďou, ako ďalej pokračovať.

### Príklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojčifernému kódu **158**.

Nastavte teda túto kombináciu pod symbolom  na dešifrovacom kotúči.

V malom okienku sa objaví **číslo karty s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu.



### ➔ Kód je nesprávny?

Ak áno, dozviete sa to z karty s odpoveďou. V tom prípade jednoducho vrátite kartu do balíčka a znovu sa pozriete na rébus, ktorý sa vám nepodarilo vyriešiť. Možno ste niečo prehliadli. Alebo možno ešte nemáte indície, ktoré vám môžu pri riešení pomôcť. V takom prípade budete musieť zatiaľ pokračovať niekde inde.




### ➔ Kód je možno správny?

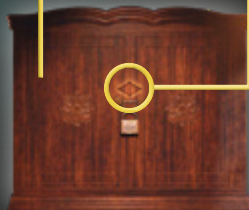
Ak áno, bude karta s odpoveďou vyzeráť takto:



### ➔ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky v knihe alebo na rébusových kartách.

Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**. Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**. V našom príklade sa jedná o skriňu, na ktoré je **symbol** .



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte vedľa skrine. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 2.



**Pozor: Predmet so symbolom** musíte vidieť na **rébusovej karte alebo v knihe**, aby ste ho mohli otvoriť. Nemôžete otvoriť niečo, čo ste ešte nenašli – rovnako ako v skutočnej únikovej miestnosti.

### ➔ Je kód skutočne správny?

Ak áno, povie vám karta s odpoveďou, ako pokračovať. Nájdete jednu alebo aj viac rébusových kariet, ktoré si môžete **ihneď vytriahnuť** z balíčka a **pozrieť sa** na nich.

### ➔ Je kód v skutočnosti nesprávny?

Tak v tom prípade ste museli urobiť niekde chybu. Budete sa nad tým musieť ešte raz zamyslieť a nájsť inú odpoveď.

#### **DÔLEŽITÉ:**

- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou.
- ➔ Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na kotúči.

## Potrebuje pomôcť?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete.

Ku každému kódu sú k dispozícii karty s nápovedou, ktoré spoznáte podľa symbolu na zadnej strane.

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodítko a povie vám tiež, ktoré rébusové karty už musíte mať k dispozícii, aby ste mohli tento konkrétny rébus vyriešiť.

Karta s **2. NÁPOVEDOU** vám už ponúkne trochu konkrétnejšiu pomoc pri hľadaní riešenia tohto rébusu.

Karta s nápovedou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu.

**DÔLEŽITÉ:** Vždy si berte kartu s náповedou pre konkrétну rébusovú kartu alebo rébus v knihe. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovačom kotúči). Nepoužívajte karty s náповedou, kým nenájdete rébus so zodpovedajúcim symbolom.

Buďte trochu trpezliví – niektoré rébusy sa dajú vyriešiť iba pomocou niektorých rébusových kariet. **Nebudete mať k dispozícii vždy hneď všetky. Niekedy sa budete musieť najskôr popasovať s inými rébusmi, aby ste získali viac kariet.** Ale ak sa zaseknete, neváhajte použiť karty s náповedou. Akonáhle použijete kartu s náповedou, vložte ju do balíčka s vyhodnenými kartami.

## Doplnkové hracie potreby

Okrem potrieb v krabici, budete ešte potrebovať **ceruzku a papier na poznámky**. Tiež budete potrebovať **hodinky/stopky**.

**DÔLEŽITÉ:** na hracie potreby môžete **písať, skladať ich alebo aj trhať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. Hru možno hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete hracie potreby ďalej potrebovať! Ak chcete, môžete tiež miesto trhania hracích potrieb použiť **nožnice** a vystrihovať.

## Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a útekom zo strašidelnej vily. Dozviete sa to z karty. Na začiatku hry nastavte stopky (alebo skontrolujte čas), aby ste vedeli, ako dlho vám hra trvala.

Na tabuľke na nasledujúcej strane uvidíte, ako dobre ste si viedli. **Pri počítaní použitých kariet s náповedou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli nové vodítka alebo riešenie.** Pokiaľ karta s náповedou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahŕňajte ju do celkového počtu.



	Žiadna karta s náповedou	1–2 karty s náповedou	3–5 kariet s náповedou	6–10 kariet s náповedou	> 10 kariet s náповedou
< 60 Min.	10 hviezd	8 hviezd	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezdy
< 75 Min.	9 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezdy	3 hviezdy
≤ 90 Min.	8 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	3 hviezdy	2 hviezdy
> 90 Min.	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezdy	2 hviezdy	1 hviezda

## Jeden tip nakoniec

Hracie potreby, ktoré ste použili na vyriešenie rébusu, neodhadzujte, len ich odložte bokom. Niektoré z použitých vecí a pravidiel ešte môžete potrebovať. Takto budete mať lepší prehľad a materiály sa vám nepomiešajú. U niektorých **rébusov** potrebujete iba **obrázky miestností**, u iných sa musíte viac **rozhliaďnuť**.

## Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a dostaňte sa z vily skôr, než bude neskoro! Takže **teraz** si môžete prezrieť **celú knihu** a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude niečo jasné, neváhajte, a **vyhľadajte si to** počas hry **v tomto manuáli**.

### Autori:

**Inka & Markus Brandonovi** žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbach v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení.

**Ralph Querfurth** je hráčsky editor. Spoločne so Sandrou Dochtermannovou prišli s myšlienkou na EXIT hry a spýtali sa Inky a Markusa, či by také hry chceli vyvíjať. Tito dvaja nezaváhali ani na chvíľu.



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

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

Distribútor:  
Dino Toys s. r. o.  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
www.dinotoys.cz  
Česká republika  
VYROBENÉ V NEMECKU.





# OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

Dňa

v

sa úspešne dostali zo strašidelnej vily.

Bol to vynikajúci výkon, a majú veľké šťastie, že nemusia zostať zamknutí vnútri strašidelnej vily naveky!

Trvalo im to

  
minút

a

  
sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol

Tento rébus vyriešil hráč