

## AHA! ASI JSME NAŠLI ČÍSELNÝ KÓD!

Přišli jste na kód od zámku? V tom případě **otočte obě karty (úkol i hádanku) lícem dolů**. Položte je vedle sebe tak, aby se dotýkaly hranou se **světlymi čárami**. Pokud máte správnou dvojici karet, odhalí vám nyní správný číselný kód.

### Je váš kód správný?

Skvělá práce! Jste o krok blíže k východu. **Kartu hádanky vraťte do krabice, už ji nebudete potřebovat.** Kartu s **úkolem** (tu se zámek) prozatím **dejte stranou**. Budete ji potřebovat na konci hry, abyste odemkli poslední zámek na kartě východu. Z balíčku úkolů si doberte další kartu a položte ji (aniž byste ji otáčeli) **k aktuálním úkolům**.

### A co teď? Úkol a hádanka pasují dohromady, ale náš kód byl nesprávný.

Škoda, někde jste se museli splést. **Kartu hádanky vraťte do krabice, už ji nebudete potřebovat, a kartu s úkolem dejte stranou.** Přestože jste udělali chybu, stále jste o krok blíže ke svému cíli. Jelikož jste však nepřišli na správný kód, **nový úkol** z balíčku si v tomto případě **nedobírejte**. Máte tedy po zbytek hry o **jeden aktuální úkol méně**. Nemějte však strach – jakmile správně zadáte příští kód, dostanete místo něj opět kartu úkolu, jak je popsáno výše.

### Ale ne, úkol a hádanka k sobě nepasují!

Pokud k sobě rubové strany karty úkolu a hádanky vůbec nepasují, otočte hádanku zpátky lícem vzhůru a vraťte ji mezi karty uprostřed stolu. Stejně tak otočte lícem vzhůru kartu úkolu a pokračujte v hledání odpovídající hádanky. Pokaždé když utvoříte nesprávnou dvojici úkolu a hádanky, **přičíte ke svému celkovému času pět minut**.

## DOCHÁZEJÍ NÁM ÚKOLY!

Vždy si můžete vzít **vrchní kartu** z balíčku úkolů a přidat ji mezi **aktuální úkoly**. Tímto způsobem získáte další úkol, na jehož řešení můžete ihned začít pracovat, ke svému celkovému času však musíte **přičíst deset minut**.



## KDE JE VÝCHOD? A KDY HRA KONČÍ?

Vyřešili jste všech 18 hádanek a otevřeli příslušné zámky? V tom případě nastal čas na **karty východu**, které jste během přípravy hry odložili stranou.

Na vrchní kartě je obrázek dveří. K jejich otevření potřebujete čtyřmístný kód. Prohlédněte si tedy všech 18 úkolů, jež jste v průběhu hry vyřešili. Dáte-li všechny z nich správným způsobem dohromady, získáte řešení. Jakmile najdete kód, otočte dveře lícem dolů.

Bylo vaše řešení správné? Gratulujeme! Podařilo se vám rozluštit všechny hádanky opuštěné knihovny. Na druhé kartě východu zjistíte, co se skrývá za zamčenými dveřmi, a na její rubové straně na vás čeká konec tohoto záhadného dobrodružství.

Bylo vaše řešení nesprávné? V tom případě musíte přičíst 10 minut k celkovému času. Samozřejmě i tak na druhé kartě východu zjistíte, jak vaše dobrodružství dopadlo.

Jak dlouho vám celá hra trvala? Povedlo se vám dostat ven z knihovny za méně než 75 minut, přestože jste museli přičíst několik minut navíc? Dobrá práce!

Autor: Leo Colovini  
Ilustrace: Folko Streese  
Grafická úprava: Kreativbunker  
Sazba: Volker Maas  
Korektury: Elke Vogel  
Redakce: Daniel Gaca  
Produkce: Anja Trentepohl  
Český překlad: Daniel Knápek  
Korektury: Eva Nejezchlebová  
under license from



mindok.cz  
 /hry.mindok  
 /\_mindok\_

© 2020 moses. Verlag GmbH  
**moses. Verlag GmbH**

Originally published as: "Die verlassene Bibliothek – Ein Escape-Spiel" in Germany by moses. Verlag GmbH, Kempen, 2020.  
Text and illustrations copyright © moses. Verlag GmbH, Kempen, 2020. All rights reserved.

Vydavatelství moses, a studiogiochi děkují všem hráčům z Kempenu a Benátek, kteří testují naše hry.

**MINDOK**

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o. Korunní 810/104, 101 00 Praha 10

OPUŠTĚNÁ  
KNIHOVNA

## UPOZORNĚNÍ!

Tato pravidla si přečtěte  
předtím, než z krabičky  
vytáhnete karty!

Herní materiál: 88 karet

1 balíček hádanek:  
18 úkolů, 18 hádanek, 2 karty  
východu, 2 krycí karty

1 balíček nápověd:  
46 karet nápověd, 2 krycí karty

Doporučujeme, abyste si  
nachystali papíry na poznámky,  
lůžky na psaní a stopky.



## ÚVOD HRY

Východ je zamčený, a vy se nemůžete dostat ven. V celé knihovně najdete několik zámků, a abyste k nim našli správné kombinace, musíte rozluštit různé hádanky. Z opuštěné knihovny se vám podaří uniknout, pouze pokud budete spolupracovat a dáte hlavy dohromady!

## PŘÍPRAVA HRY

V krabici najdete dva balíčky karet.

**Tyto balíčky NEMÍCHEJTE dohromady ani se neďivejte na rubovou stranu karet!**

Nacházejí se tam totiž řešení hádanek. Jako první z krabice vytáhněte „balíček hádanek“.

**DŮLEŽITÉ:**  
Nikdy „jenom tak“  
neotáčejte karty.

### 1. Balíček hádanek

#### » Vrchní karta balíčku

Tuto kartu můžete ihned vrátit do krabice.

#### » Karty východu – závěrečná hádanka

Po vrchní krycí kartě následují dvě **karty východu**. Tyto karty položte na sebe stranou s dveřmi vzhůru a dejte je prozatím stranou. Obsahují závěrečný kombinační zámek, který budete muset otevřít na samém konci hry. Nebudete je potřebovat, dokud nesplníte všechny ostatní úkoly.



#### » 18 úkolů

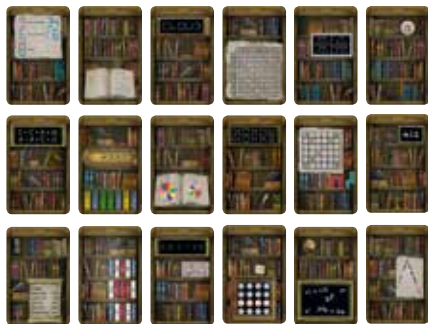
Následujících **18 karet** zamíchejte a utvořte z nich balíček, jedná se o vaše **úkoly**. Na každé kartě se nachází police knihovny s kombinačním zámkem, který lze otevřít pouze pomocí příslušného **číselného kódu**.

#### » 18 hádanek

Dalších **18 karet** rozložte jednu vedle druhé doprostřed stolu. Jedná se o **hádky**, jež budete muset vyřešit, abyste získali číselné kódy. Každému úkolu přísluší právě jedna hádanka.

Poslední kartu vraťte do krabice.

Nyní z krabice vytáhněte „balíček nápověd“.



*Hádky jsou rozloženy tak, aby na ně všichni viděli.*

### 2. Balíček nápověd

» Vrchní kartu tohoto balíčku také vraťte do krabice. Zbytek balíčku položte na stůl poblíž hádanek a úkolů. Tyto karty představují **nápovědy** pro případ, že si nebudete s hádankami vědět rady.

## PŘŮBĚH HRY

Všichni budete hrát **společně**, ve hře není **žádné pořadí hráčů** a každý z vás může kdykoli přispět k řešení hádanek. Je důležité, abyste se nahlas domlouvali a říkali vše, co vás napadne. Každý nápad vás totiž může nasměrovat k správnému řešení.

Máte-li zájem o větší výzvu a napínavější hru, doporučujeme vám hrát **proti času**. Troufnete si na to? Spusťte tedy stopky (např. na chytrém telefonu) nebo si poznačte aktuální čas ve chvíli, kdy začnete hrát. Podaří se vám otevřít všech 18 zámků a utéct z knihovny do 75 minut?

### Začátek hry

Vezměte **horní čtyři úkoly** z balíčku a položte je doprostřed stolu stranou se zámkem vzhůru, aniž byste se dívali na jejich druhou stranu. Tyto karty představují **čtyři aktuální úkoly**, ke kterým potřebujete najít odpovídající hádanky.

Nezapomenejte, že **nikdy nesmíte** „jenom tak“ otáčet karty.



balíček  
úkolů



aktuální čtyři úkoly



balíček  
nápověd

## Jakou hledáme hádanku?

Na začátku hry máte na stole rozložených všech 18 hádanek. Nejprve musíte přijít na to, které z nich přísluší vašim aktuálním úkolům. Všimněte si jednotlivých detailů (předmětů, tvarů, barev atp.) na policích s knihami. Jakmile najdete správnou hádanku, můžete ji přiložit k odpovídající kartě úkolu.

*Poznámka: Aktuální úkoly můžete řešit v libovolném pořadí.*

## Je načase dát hlavy dohromady

Prohlédněte si aktuální karty úkolů. Na každé z nich vždy uvidíte polici s kombinačním zámkem. Vaším cílem je tento zámek odemknout, musíte proto najít správný číselný kód. Tento kód vždy obsahuje pouze **číslce od 1 do 9!** Číslice **0 nikdy není součástí řešení!**

Na každém zámku je vždy uvedeno, **kolik číslic** kód obsahuje. Pokud tedy uvidíte [0]0[0], znamená to, že hledáte třímístný kód, například 353. Někdy se na kartách také nachází informace o pořadí číslic. Důkladně si tedy prohlédněte obě karty a věnujte pozornost všem detailům.



Na **úkol** a **hádanec** se nacházejí **VŠECHNY** informace, které potřebujete k nalezení řešení. Nemusíte tedy hledat nikde jinde.

*Poznámka: Abyste našli řešení, nemusíte karty překládat, stříhat, ani na ně psát. Jakmile dohrajete, vraťte všechny karty ve dvou balíčcích zpátky do krabice, aby se později do opuštěné knihovny mohli vydat i další hráči.*

## POMOC! NEVÍME SI RÁDY!

Důkladně jste již prozkoumali obě karty, řešení však ne a ne najít? V tom případě si můžete vzít kartu **nápovědy**.

**Karty nápověd** vždy obsahují určitý prvek, který odkazuje na kartu úkolu nebo hádanky. Pokud si nevíte rady, najdete správné karty nápověd a otočíte kartu nadepsanou „1. nápověda“. Potřebujete-li další pomoc, otočte „2. nápovědu“ a tak dále.

*Poznámka: Počet nápověd k jednotlivým hádankám se různí.*

Využili jste již všechny dostupné nápovědy a stále si nevíte rady? V tom případě se můžete pustit do řešení jiného úkolu, nebo můžete zkusit kód uhodnout. Kdoví, třeba se trefíte!