



PÁN PRSTENOV™

Tiene nad Stredozemou™

Pre 1-4 hráčov
vek 10+

Na základe diela J. R. R. Tolkiena

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

0 čo v hre vlastne ide?

V Mordore, krajine hrôzostrašných tieňov, vzrastá veľké nebezpečenstvo. Hovorí sa, že temný pán Sauron sa vrátil a po Stredozemi sa šíri strach a temnota.

Ešte však existuje nádej. V rukách hobita Froda Pytlíka je totiž artefakt nesmiernej moci: Jeden prsteň, ktorý kedysi ukoval sám Sauron. Z poverenia čarodejníka Gandalfa sa Frodo a jeho spoločenstvo vydávajú zničiť Jeden prsteň a navždy tak zlomiť Sauronovu moc. Na ich ceste číha mnoho nebezpečenstiev, a preto bude ich skupina potrebovať pomoc. Vašu pomoc!

Cestujte v službách Gandalfa po Stredozemi. Čarodejník má veľmi naliehavé úlohy aj pre vás. Iba pokiaľ sa vám podarí splniť tieto úlohy včas, bude mať Frodo dostatok času na splnenie svojho poslania. Poponáhľajte sa, pretože času je málo.

DÔLEŽITÉ: Neprehliadajte si **žiadny herný materiál** skôr, než hra skutočne začne! Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Herný materiál

87 kariet

30 s náповedou

30 s odpoveďou

27 rébusových

1 zápisník

1 dešifrovací kotúč

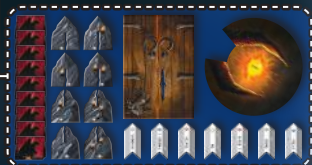
26 zvláštnych predmetov

(9 jazdcov, 1 dvere,

7 fragmentov, 8 hôr,

1 fólia)

1 podivný pergamen



Ďalší potrebný herný materiál

Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie **gulôčkové pero** a **ceruzku**), najmenej jedny **nožnice** a v prípade potreby **papier** na poznámky. Okrem toho potrebujete **hodinky**, najlepšie **stopky**.

Príprava hry

Na stôl si pripravte **zápisník** a **dešifrovací kotúč**.

Opatrne vylúpnite **zvláštne predmety** 9 Čiernych jazdcov, **dvere**, **7 fragmentov** a **8 hôr** a položte ich **spolu** s ďalšími **zvláštnymi predmetmi** (**fóliou** a **podivným pergamenom**) bokom na okraj stola. Tieto predmety budete v hre potrebovať až neskôr.

Roztriedte karty do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- > červené rébusové karty
- > modré karty s odpoveďou
- > Gandalf karty s nápovedou

Nezabudnite: 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 nápovedou** roztriedte podľa 10 symbolov. 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**. Potom ich položte na stranu stola. Na kartách pomocníka je zobrazený čarodejník Gandalf. Práve on vám príde na pomoc, keď máte pochybnosti. Neskôr v hre už nenesie šedý kabát, ale biely. Nenechajte sa tým znepokojiť, pre rébusy to nemá žiadny význam.

Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať. Na začiatku hry budete mať k dispozícii **iba** **zápisník** 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**. V tejto hre nájdete rébusové karty v **abecednom poradí od A do Y₃**.

Príklad:

*Ak nájdete rébusovou kartou A v zápisníku, môžete si **okamžite vziať** príslušnú rébusovú kartu z balíčka a **pozrieť sa na ňu**.*



Na **kartu s odpoveďou** sa smiete pozrieť až vtedy, keď ste na dešifrovacom kotúči nastavili kód, ktorý vás odkázal na príslušnú kartu s odpoveďou.

Rovnako tak aj **zvláštne predmety** si môžete vziať iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby musí zostať na kraji stola!

Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne čo najrýchlejšie splniť Gandalfove úlohy. To sa vám podarí iba vtedy, ak postupne vyriešite sériu rébusov.


DŮLEŽITÉ: Pri riešení rébusov môžete na herný materiál **písať, skladať ho, strihať...** 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!)

Vďaka rébusom, ktoré budete postupne riešiť, sa budete prepracovávať celým zápisníkom. Každému rébusu je priradený symbol a postúpiť ďalej môžete jedine s pomocou trojmiestneho číselného kódu. Keď nájdete rébus, pozrite sa pozorne na príslušné stránky v zápisníku aj na rébusové karty. Spoločne premýšľajte a kombinujte, ako by sa rébus dal vyriešiť, aby ste prišli na správny trojmiestny kód. Kód potom vložte pod zodpovedajúci symbol na dešifrovacom kotúči.

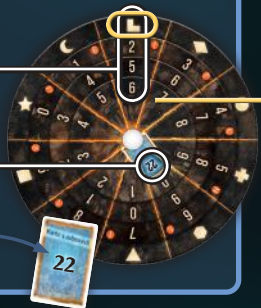
Na vonkajšom okraji kotúča je zobrazených 10 rôznych symbolov. Každý symbol zastupuje jeden symbol a jeden hľadaný kód. Starostlivo dbajte na to, aký symbol je zobrazený na kartách a v rébusoch v zápisníku! Trojmiestny kód nastavte pod tento symbol na kotúči – smerom zvonku dovnútra. V okienku najmenšieho kotúča sa potom objaví číslo. Toto číslo predstavuje číslo karty s odpoveďou, na ktorú sa môžete pozrieť.

Príklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojmiestnemu kódu 256.

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 – tu je to č. 22.



Kedy hra končí?

Hra končí, keď úspešne vyriešite posledný rébus a Frodo bezpečne dosiahne Hory osudu. Dozviete sa to z karty.

Hodnotenie

Vyriešiť všetky rébussy je hlavné víťazstvo. Ak chcete vedieť ako dobre ste si viedli, pozrite sa na nasledujúcu tabuľku. **Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli NOVÉ vodička alebo riešenie.**



Žiadna karta
s náповедou

1–2 karty
s náповедou

3–5 karet
s náповедou

6–10 karet
s náповедou

> 10 karet
s náповедou

< 60 Min.

10 hviezd

9 hviezd

8 hviezd

6 hviezd

5 hviezd

< 75 Min.

9 hviezd

8 hviezd

7 hviezd

5 hviezd

4 hviezd

≤ 90 Min.

8 hviezd

7 hviezd

6 hviezd

4 hviezd

3 hviezd

> 90 Min.

7 hviezd

6 hviezd

5 hviezd

3 hviezd

2 hviezd

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky. Teraz** smiete otvoriť **zápisník** a začať hru na strane 2. Prajeme vám veľa zábavy a úspechov pri hre Exit – Pán prstenov – Tieny nad Stredozemou!



Autori:


Inka & Markus Brandonovi žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbachu v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení. Samozrejme sú vášnivými lúštitelmi hádaniek a fanúšikovia únikových hier.

Edícia Exit: KOSMOS, Ralph Querfurth,
Sandra Dochtermann
Ilustrácia obalu: Martin Hoffmann
Ilustrace: Mihajlo Dimitrievski
Grafika: Fine Tuning
Česká editácia: Oli Machačová

© 2022 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany

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



 © 2022 Sophisticated
Games Ltd.

Based on the works of J.R.R. Tolkien

Middle-earth and The Lord of the Rings and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Middle-earth Enterprises (SZC) and are used under license by Sophisticated Games and its sublicensees.



OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

dňa

v

úspešne pomohli zlomiť Sauronovu moc a zachrániť Stredozem.

Jaký hrdinský úspech. Gratulujeme!

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol