



PÁN PRSTENŮ™

Stíny nad Středozemí™

Pro 1-4 hráče
věk 10+

Na základě díla J. R. R. Tolkiena

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

0 co ve hře vlastně jde?

V Mordoru, zemi hrůzostrašných stínů, vzrůstá velké nebezpečí. Říká se, že temný pán Sauron se vrátil a po Středozemi se šíří strach a temnota.

Ještě však existuje naděje. V rukou hobita Froda Pytlíka je totiž artefakt nesmírné moci: Jeden prsten, který kdysi ukoval sám Sauron. Z pověření čaroděje Gandalfa se Frodo a jeho společenstvo vydávají zničit Jeden prsten a navždy tak zlomit Sauronovu moc. Na jejich cestě číhá mnoho nebezpečí, a proto bude jejich skupina potřebovat pomoc. Vaši pomoc!

Cestujte ve službách Gandalfa po Středozemi. Čaroděj má velmi naléhavé úkoly také pro vás. Pouze pokud se vám podaří splnit tyto úkoly včas, bude mít Frodo dostatek času na splnění svého poslání. Pospěšte si, protože času je málo.

DŮLEŽITÉ: Neprohlížejte si **žádný herní materiál** dříve, než hra skutečně začne! Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Herní materiál

87 karet

30 s nápovědou

30 s odpovědí

27 rébusových

1 zápisník

1 dešifrovací kotouč

26 zvláštních předmětů

(9 jezdců, 1 dveře,

7 fragmentů,

8 hor, 1 fólie)

1 podivný pergamen



Další potřebný herní materiál

Navíc budete potřebovat něco na psaní (nejlépe **kuličkové pero** a **tužku**), nejméně jedny **nůžky** a v případě potřeby **papír** na poznámky. Kromě toho potřebujete **hodinky**, nejlépe **stopky**.

Příprava hry

Na stůl si připravte **zápisník** a **dešifrovací kotouč**.

Opatrně vyloupněte **zvláštní předměty** 9 Černých jezdců, **dveře**, **7 fragmentů** a **8 hor** a položte je **spolu s dalšími zvláštními předměty** (**fólií** a **podivným pergamenem**) na stranu na okraj stolu. Tyto předměty budete ve hře potřebovat až později.

Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na zadní straně:

- > červené rébusové karty
- > modré karty s odpovědí
- > Gandalf karty s nápovědou

Nezapomeňte: 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** roztrídte podle 10 symbolů. 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. Potom je položte na stranu stolu. Na kartách nápověd je zobrazen čaroděj Gandalf. Právě on vám přijde na pomoc, když máte pochybnosti. Později ve hře už nenosí šedý kabát, ale bílý. Nenechte se tím znepokojovat, pro rébusy to nemá žádný význam.

Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Sami budete muset zjistit, co máte ve hře hledat. Na začátku hry budete mít k dispozici **pouze zápisník 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**. V této hře najdete rébusové karty **v abecedním pořadí od A do Y₃**.



Příklad:

Pokud najdete rébusovou kartu A v zápisníku, můžete si okamžitě příslušnou rébusovou kartu z balíčku vzít a podívat se na ni.



Na **kartu s odpovědí** se smíte podívat až tehdy, když jste na dešifrovacím kotouči nastavili kód, který vás odkázal na příslušnou kartu s odpovědí.

Stejně tak i **zvláštní předměty** si můžete vzít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na kraji stolu!

Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejrychleji splnit Gandalfovy úkoly. To se vám podaří pouze tehdy, pokud postupně vyřešíte sérii rébusů.


DŮLEŽITÉ: Při řešení rébusů můžete herní materiál **popisovat, skládat, stříhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. (Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete znát všechny rébusy a nebudete herní materiál dále potřebovat!)

Díky rébusům, které budete **postupně** řešit, se budete propracovávat celým zápisníkem. Každému rébusu je přiřazen **symbol** a postoupit dál můžete jedině s pomocí správného **trojmístného číselného kódu**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušné stránky v zápisníku i na rébusové karty. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojmístný kód. Kód pak vložte pod odpovídající symbol na **dešifrovacím kotouči**.

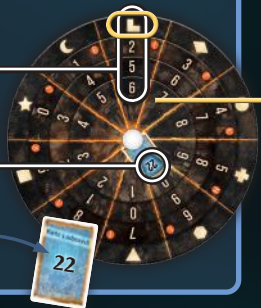
Na vnějším okraji kotouče je zobrazeno **10 různých symbolů**. Každý symbol zastupuje jeden rébus a jeden hledaný kód. Pečlivě dbejte na to, **jaký symbol** je zobrazený na kartách a v rébusech v zápisníku! Trojmístný kód nastavte pod tento symbol na kotouči – **směrem zvenčí dovnitř**. V **okénku** nejmenšího kotouče se pak objeví číslo. Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat.

Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojmístnému kódu **256**.

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 – zde je to č. 22.





➔ Kód je nesprávný

Pak se to dozvíte z **karty s odpovědí**, na které bude **X**. Vraťte kartu s odpovědí zpět do balíčku a zkontrolujte symbol i kód. Pokud to nepomůže, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.





➔ Kód je možná správný?

Pak získáte **přehledovou kartu s odpovědí** s přehledem předmětů.

K čemu patří symbol kódu?

Tato **karta s odpovědí** ukazuje přehled všech rébusů reprezentovaných obrázky, které je třeba rozluštit. Každý **rébus** je označen **symbolem**.

V našem příkladu chcete rozluštit rébus s Glumem se **symbolem** . Proto hledejte na přehledové kartě s odpovědí Gluma se symbolem . Ten vás pak odkáže na další kartu s odpovědí.



V příkladu vás odkazuje na kartu č. 28. Vezměte si tuto kartu z balíčku. Teprve tato **druhá karta s odpovědí** vám prozradí, zda je kód **opravdu** správný.

➔ Je kód skutečně správný?

Pokud ano, řekne vám **druhá 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 přesto nesprávný?

Tak v tom případě znovu skončíte u **karty s odpovědí**, na které je **X**. Zkontrolujte pořadí číselného kódu a porovnejte symbol na dešifrovacím kotouči se symbolem na rébusových kartách. Pokud je kód přesto nesprávný, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



DŮLEŽITÉ: Musíte řešit rébusy **ve správném pořadí!**

Jinými slovy: Smíte pokračovat k dalšímu rébusu nebo otočit další stránku zápisníku pouze tehdy, pokud jste vyluštili předchozí kód a hra vám to v textu dovolí.

Nezapomeňte:

- ➔ Na přehledových kartách s odpovědí jsou zobrazeny rébusy, které máte postupně luštit – nejdřív v levém sloupci shora dolů a pak v pravém sloupci.
- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědí do balíčku karet s odpovědí, pokud je tak řečeno.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na dešifrovacím kotouči.



Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete. Ke každému kódu jsou k dispozici tři karty s nápovědou, které poznáte podle symbolu na zadní straně.

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, co vše potřebujete, 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 a prozradí vám správný kód.

Nebojte se využít karet s nápovědou, pokud nebudete vědět, jak dál. Použité karty s nápovědou odložte na odkládací balíček lícem nahoru.

Kdy hra končí?

Hra končí, když úspěšně vyřešíte poslední rébus a Frodo bezpečně dosáhne Hory osudu. Dozvíte se to z karty.

Hodnocení

Vyřešit všechny rébusy je hlavní vítězství. Pokud chcete vědět, jak dobře jste si vedli, podívejte se na následující tabulku. Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly NOVÁ vodítka nebo řešení.



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

9 hvězd

8 hvězd

6 hvězd

5 hvězd

< 75 Min.

9 hvězd

8 hvězd

7 hvězd

5 hvězd

4 hvězdy

≤ 90 Min.

8 hvězd

7 hvězd

6 hvězd

4 hvězdy

3 hvězdy

> 90 Min.

7 hvězd

6 hvězd

5 hvězd

3 hvězdy

2 hvězdy

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky.** Nyní můžete otevřít **zápisník** a začít hru **na straně 2**. Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře Exit – Pán prstenů – Stíny nad Středozeemí!



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. Samozřejmě jsou vášnivými luštiteli hádanek a fandové únikových her.

Edice Exit: KOSMOS, Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

Ilustrace obalu: Martin Hoffmann

Ilustrace: Mihajlo Dimitrievski

Grafika: Fine Tuning


Česká editace: Oli Machačová

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

Distributor:

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.mojedino.cz
Česká republika
VYROBENO V NĚMECKU.



 © 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.



OSVĚDČENÍ

Následující hráči

dne

v

úspěšně pomohli zlomit Sauronovu moc a zachránit Středozem.

Jaký hrdinský úspěch. Gratulujeme!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl