



Pro 1-4 hráče
věk 10+

Ztracený chrám

POZOR: Na hrací potřeby (puzzle, rébusové dokumenty atd.) se zatím **nedívejte!**
Nejdříve si společně nahlas přečtete návod a pečlivě se řídte uvedenými pokyny.

0 co ve hře vlastně jde?

Zase pozdě! Spěcháte chodbami staré univerzitní budovy. Vaše přednáška o indonéských chrámech měla obrovský úspěch! To, že přijdete pozdě, se však profesorovi líbit nebude. Bez zaklepání vpadnete do dveří katedry archeologie. Uvnitř spatříte čirý chaos: rozházené knihy, vytahané šuplíky, převrácené židle – po profesorovi ani stopa. Stačí jediný pohled na otevřený sejf a je vám vše jasné: historická kniha o ztraceném chrámu byla ukradena. Vrháte se k telefonu, ale zarazí vás vzkaz: „Nepátrejte po mně!“ Co se tu děje?

Nervózně se rozhlížíte po čemkoli, co by vás mohlo navést dál. Vše naznačuje, že tu byli lovci pokladů. Šli pravděpodobně přímo po historické knize. Objevíte čtyři podivné kotouče zabalené v průsvitném papíru a pod nimi lístek se souřadnicemi psaný profesоровým rukopisem! Ihned se rozhodnete letět na uvedené místo, abyste se do ztraceného chrámu dostali dříve než lovci pokladů.

Pomocí pronajatého letadla se dostanete na sopečný ostrůvek uprostřed Indického oceánu. Odtud vás souřadnice vedou hluboko do džungle, až na tajuplnou mýtinu. Jenže lovci pokladů tu byli už před vámi. V trávě najdete aktovku, která je uzamčena fialovým zámkem...

Pozorně si přečtete návod, sestavte dešifrovací kotouč, vezměte si průsvitný papír a sáček s puzzle, který obsahuje díly s modrošedou zadní stranou bez vzoru. Poté spusťte časovač a sestavte tajuplnou mýtinu. Pouze pokud se vám společně podaří rozluštit všechny kódy, budete moci zachránit profesora i chrám!



DŮLEŽITÉ: Neprohlížejte si žádné hrací potřeby dříve, než hra skutečně začne!
Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Herní materiál

Každé puzzle má jinou zadní stranu.

- 4 puzzle s 88 dílků
- 12 rébusových dokumentů
- 3 zvláštní předměty
- 4 různé velké části dešifrovacího kotouče
- 1 dvoudílná patentka
- 1 návod obsahující nápovědy a řešení



Další potřebný herní materiál

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

Příprava hry

Rozložte na kraj stolu všech **12 rébusových dokumentů** tak, aby byly vidět symboly na přední straně. **Nezapomeňte: Dávejte přitom pozor, abyste ještě neviděli vnitřek žádného dokumentu!**

Všechny **4 sáčky s puzzle** můžete zatím nechat ležet v krabici.

Všechny **4 dešifrovací kotouče** a **oba zvláštní předměty** opatrně vyloupněte z kartonu. V případě potřeby špičatým předmětem uvolněte 4 otvory ve zvláštním předmětu „had“. Hada spolu s dalšími dvěma zvláštními předměty odložte na kraj stolu. Tento materiál budete ve hře potřebovat až později.

Nyní sestavte dešifrovací kotouč:

Vezměte si malou dvojdílnou bílou **patentku** a vsuňte část s prohlubní zezadu do malého otvoru uprostřed největšího **dešifrovacího kotouče** (1).

Potom nasadíte podle velikosti, počínaje druhým největším kotoučem, i ostatní tři kotouče na patentku (2). **Číslice** na vnějších kruzích všech tří kotoučů musí **směřovat nahoru**. Nakonec patentku uzavřete bílým víčkem. Obě části pevně stiskněte k sobě tak, aby víčko slyšitelně zacvaklo do prohlubně.

Zkontrolujte, zda váš dešifrovací kotouč vypadá tak jako na obou obrázcích vpravo. Dají se části kotouče snadno otáčet? Pokud ano, položte dešifrovací kotouč na dosah ruky na kraj stolu. Pokud ne, zkontrolujte, jestli máte obě části patentky správně zacvaknuté do sebe. Obě části by měly být pevně spojené tak, abyste je od sebe snadno neuvolnili.



1.



2.

Přední strana



Zadní strana



Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Co máte ve hře objevit a jak vypadají místa, ve kterých se nacházíte, vám ukáží **4 puzzle obrázky**, které postupně budete nacházet a skládat.

Čtyři puzzle můžete rozlišit podle zadní strany. Jsou čtyři různé zadní strany:



jedno puzzle
s šedomodrou zadní
stranou bez vzoru



jedno puzzle
s pruhovanou
zadní stranou



jedno puzzle
s hvězdami
na zadní straně



jedno puzzle
s kroužky na zadní
straně

V průběhu hry vždy dostanete přesné instrukce, který sáček s puzzle a kdy si máte vzít z krabice.

Příklad: Na začátku hry máte k dispozici jen **sáček s puzzle**, ve kterém jsou dílky s šedomodrou zadní stranou **bez vzoru**, **dešifrovací kotouč** a **průsvitný papír**.



Během hry získáte ještě **rébusové dokumenty**. Rébusový dokument si smíte vzít a prohlédnout, teprve až budete mít na dešifrovacím kotouči nastavený kód a až vás objevené symboly přímo odkáží na příslušný rébusový dokument. Může se také stát, že budete na některý rébusový dokument odkázáni přímo v textu. Pak si také můžete vzít příslušný dokument z kraje stolu.

Stejně tak i **zvláštní předměty** smíte použít, teprve až budete **výslovně upozorněni** na to, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na kraji stolu!

Průběh hry

Vaším cílem je společně **co nejrychleji najít vašeho profesora a ochránit tajemství chrámu před lovci pokladů**. Určitě by to bylo jednodušší, kdyby na vás nečekalo plno rébusů, které musíte vyřešit, protože jinak se nedostanete ani o krůček dál!

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!).

Postupně procházíte různými místy, abyste našli ztracený chrám. Opakovaně budete nacházet **zamčené dveře a předměty**. Jsou zajištěné malými **barevnými zámky**, které lze otevřít pouze pomocí **trojmístného číselného kódu**.

Když najdete rébus, prohlédněte si materiál, který máte k dispozici a který už smíte používat. Mohou to být zvláštní předměty, rébusové dokumenty, jednotlivé dílky puzzle, návod nebo krabice. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojmístný kód. Kód pak nastavte na **dešifrovacím kotouči**.

Na vnějším okraji kotouče je zobrazeno **deset různě barevných zámků**. Každý zámek zastupuje jeden hledaný kód. Dávejte dobrý pozor, **který zámek** je zobrazený na předmětech nebo na dveřích na obrázku složeného puzzle! Trojmístný **číselný kód** nastavte pod tento zámek na kotouči – **směrem zvenčí dovnitř**. Potom obraťte dešifrovací kotouč na zadní stranu. V okénku největšího kotouče se objeví obrázek. Ten vám prozradí, jestli máte kód správně.

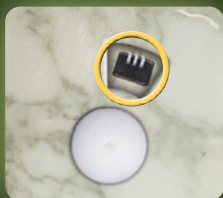
Příklad:

U rébusu k **černému zámku**  jste se dopracovali k trojmístnému kódu **8 5 1**. Nastavte tedy tuto kombinaci pod černý zámek na dešifrovacím kotouči – **zvenčí dovnitř**. Poté obraťte dešifrovací kotouč na **zadní stranu** a **zkontrolujte správnost kódu**.



➔ Kód je nesprávný?

Pak se vám v malém **okénku** na **zadní straně** dešifrovacího kotouče zobrazí  nebo zámek s **JINOU barvou**. Zkontrolujte barvu zámku a kód na přední straně. Pokud to nepomůže, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



➔ Kód je možná správný?

Pak uvidíte v okénku na zadní straně dešifrovacího kotouče, **zámek ve STEJNÉ barvě**, jakou má zámek, který právě chcete otevřít.

Nyní obraťte dešifrovací kotouč znovu na **přední stranu**.

Ve **třech okénkách** na třech menších kotoučích uvidíte tři **symboly**.

Když je přečtete **zvenčí dovnitř**, vytvoří určité pořadí symbolů.

Přesně tuto kombinaci hledejte na rébusových dokumentech.

Příklad:

Chcete otevřít **černý zámek** na skále. Když nastavíte kód pod černým zámek na dešifrovacím kotouči a na zadní straně kotouče uvidíte v okénku černý zámek, získáte na přední straně tyto    symboly.

Nyní v balíčku hledejte **rébusový dokument** s tímto pořadím symbolů.





→ Je kód *skutečně* správný?

Pokud najdete **rébusový dokument s pořadím symbolů** jako na dešifrovacím kotouči, je číselný kód **správný**. **Hned si** rébusový dokument **vezměte a prohlédněte si** ho. Prozradí vám, jak máte pokračovat.

→ Je kód *přesto* nesprávný?

Pokud **žádný rébusový dokument s odpovídajícím pořadím symbolů nenajdete**, zkontrolujte znovu pořadí číslic v kódu a porovnejte barvu zámku nastavenou na dešifrovacím kotouči s barvou zámku, který chcete otevřít, a pořadí symbolů na přední straně s pořadím symbolů na rébusovém dokumentu. Pokud je kód i přesto nesprávný, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



DŮLEŽITÉ: Rébusy musíte řešit **ve správném pořadí!** To znamená, že si smíte vzít další rébusový dokument nebo složit další puzzle pouze tehdy, když rozluštíte předchozí kód nebo když vám to hra v textu dovolí!

Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete. Ke každému kódu jsou k dispozici tři nápovědy v barvě odpovídající zámku.

Každá „**1. Nápověda**“ vám poskytne užitečné vodítko a prozradí vám, co potřebujete k tomu, abyste mohli příslušný rébus vyřešit.

„**2. Nápověda**“ vám napoví trochu konkrétněji, jak máte najít řešení rébusu.

Nápověda „**Řešení**“ vám prozradí způsob řešení a správný kód nebo správné pořadí symbolů pro další rébusový dokument.

Zelená nápovědní část začíná na zadní straně tohoto návodu. Na 1. straně vidíte, kde najdete příslušné nápovědy. Podívejte se podrobněji pouze na nápovědu, kterou právě potřebujete pro konkrétní rébus. Stručný návod, jak postupovat k tomu najdete na 2. straně v nápovědní části.

Nebojte se využívat nápovědy, pokud nebudete vědět, jak dál. Když použijete nápovědu a ona vám poskytne **NOVOU indicii / prozradí řešení**, zaškrtněte v použité nápovědě políčko vpravo dole. Na konci hry si spočítejte zaškrtnuté nápovědy a řešení. Jsou zahrnuty do hodnocení.



Kdy hra končí?

Hra skončí, když vyřešíte poslední rébus a najdete poklad ztraceného chrámu. Sdělí vám to rébusový dokument.

Hodnocení

To, že jste poskládali všechna čtyři puzzle a vyřešili všechny rébusy, je skvělý úspěch! Kdo chce ještě navíc vědět, jak dobře skládal a luštil, může se podívat do následující tabulky.

Pro zjištění počtu použitých nápověd si spočítejte zaškrtnutá políčka v nápovědní části.

Počítají se pouze nápovědy, které vám prozradily NOVÉ indicie/řešení!

	Žádná nápověda	1–2 nápovědy	3–5 nápověd	6–10 nápověd	> 10 nápověd
< 100 Min.	10 hvězd	9 hvězd	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd
< 120 Min.	9 hvězd	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
< 150 Min.	8 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
< 180 Min.	7 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy
≥ 180 Min.	6 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy	2 hvězdy	1 hvězda

Hra začíná

Na co čekáte? Abyste se naladili, můžete si na 1. straně znovu přečíst úvod do příběhu. **Na začátku** máte k dispozici **dešifrovací kotouč**, **průsvitný papír** a **sáček s puzzle** dílky s šedomodrou zadní stranou **bez vzoru**. **Spusťte stopky** a složte první motiv, mytínu v džungli.



Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře **EXIT – Ztracený chrám!**



© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany

Autoři:

Inka & Markus Brandonovi žijí se svými dětmi Lukášem a Emelou v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

Juliane Voorgang je editorkou knih pro děti a mládež ve společnosti Kosmos. Je vášnivou fanynkou EXIT únikových her.

Edice Exit: R. Querfurth, S. Dochtermann

Autoři: Inka and Markus Brand, Juliane Voorgang

Ilustrace obalu: Martin Hoffmann

Ilustrace: Maxmilian Schiller

Grafika: Michaela Kienle

Editace češtiny: Oli Macháčová

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



POZOR! Neobracejte stránku!

Na zadní straně se nachází osvědčení a konec části návodu s nápovědmi a řešeními.



OSVĚDČENÍ

Následující hráči

dne

v

objevili ztracený chrám a zachránili profesora před lovci pokladů.
Gratulujeme!

Trvalo jim to

Minut

a

Sekund

Použili celkem

nápověd.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl

Pokud se hráči rozhodli zachránit starý
hliněný džbán, navzdory zhroutení chrámu,
mohou sem nalepit svou společnou fotografii
z rébusového dokumentu 12!