



OSVĚDČENÍ

Následující hráči

dne

v

úspěšně opravili letadlo a bezpečně přistáli.

Srdečně gratulujeme k takovému prvotřídnímu výkonu!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl



Pro 1-4 hráče
věk 10+

Bouřlivý let

POZOR: Na herní materiál (karty, knihu, atd.) se zatím **nedívejte!**
Nejdříve si společně nahlas přečtěte návod a pečlivě se řiďte uvedenými pokyny.

0 co ve hře vlastně jde?

Jste členy posádky dopravního letadla na Barbados. Tuto trasu jste letěli už několikrát. Samozřejmě jste už na cestách zažili všechno možné i nemožné: technické poruchy, turbulence, skupinky cestujících, které létají speciálně do Prahy, Berlína, Londýna nebo Amsterdamu, aby tam navštívily takzvané „únikové místnosti“...

Ale to, co vás čeká dnes, zastíní všechny vaše dosavadní zážitky. Meteorologická služba už hlásila, že by počasí mohlo být trochu „neklidné“, ale teď se dostanete do takové bouře, která i vaši zkušenou posádku dostane do stavu paniky. Mraky jsou skoro černé, temnotu každou chvíli protne jasný blesk a do letadla bubnuje déšť. Najednou se rozsvítí poplašná kontrolka... pak další... a ještě jedna... Máte velmi nepříjemný pocit, že se zbytek letu promění v to největší dobrodružství, jaké jste kdy zažili.

Vyřešte rébusy, opravte letadlo a postarejte se o bezpečné přistání!

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

Herní materiál

87 karet

30 s nápovědou

31 s odpovědí

26 rébusových

1 zrcadlová karta

1 kniha

1 dešifrovací kotouč

1 leták „Safety-Card“

4 zvláštní předměty

3 „desky s tištěnými obvody“

1 „plán nouzových východů“



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 **knihu** a **dešifrovací kotouč**.

Opatrně vyloupněte **zvláštní předměty** a položte je s **letákem „Safety-Card“** a **zrcadlovou kartou** 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
- > zelené 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.

Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Sami budete muset zjistit, co máte ve hře hledat a jak místo vypadá. Na začátku hry budete mít k dispozici **pouze knihu** 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**.



Příklad:

*Pokud najdete rébusovou kartu A v knize, 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**, **leták** a **zrcadlovou kartu**, 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 opravit letadlo a bezpečně přistát.

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!).

Díky rébusům, které budete **postupně** řešit, se budete propracovávat celou knihou. Opakovaně budete nacházet **zamčené dveře a předměty**. Každý má na sobě **symbol** a otevřít je můžete jedině s pomocí **trojmístného číselného kódu**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušné stránky v knize 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 hledaný kód. Pečlivě dbejte na to, **jaký symbol** je zobrazený na kartách a na předmětech v knize! 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 **3 9 1**.

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. 3.





DŮLEŽITÉ: Musíte řešit rébusy **ve správném pořadí!** Jinými slovy: Smíte pokračovat k dalšímu rébusu nebo otočit další stránku knihy pouze tehdy, pokud jste vyluštili předchozí kód a hra vám to v textu dovolí.

Nezapomeňte:

- ➔ Na přehledových kartách s odpovědí jsou zobrazeny dveře a předměty, které máte postupně otevírat – 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 vyřešením posledního rébusu a bezpečným přistáním opraveného letadla. 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 smíte vzít **knihu** a začít hru **na straně 1**. Přejeme vám hodně zábavy a úspěchů při hře Exit – Bouřlivý let!



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.

© 2019 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit: KOSMOS,
Ralph Querfurth,
Sandra Dochtermann

Autoři: Inka a Markus Brand
Ilustrace obalu: Silvia Christoph
Ilustrace: Fiore GmbH
Grafika názvu: Fine Tuning
Grafika: Sensit Communication
Česká editace: Oli Machačová

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

