



Pro 1-4 hráče
věk 12+

Mrtvý muž v Orient Expressu

POZOR: Na hrací potřeby (karty, zápisník, atd.) se zatím **neďivejte!**
Nejdříve si společně nahlas přečtete návod a pečlivě se řídte uvedenými pokyny.

0 co ve hře vlastně jde?

Píše se rok 1905. Cestujete v luxusním Orient Expressu z Paříže do Konstantinopole, když je jednoho rána nalezena mrtvola Edgara Ratchingtona, který cestoval sám.

Zpočátku se zdá, že neexistují žádné indicie o tom, kdo spáchal tento čin. Všichni cestující tvrdí, že mají na noc alibi. Dokonce prý nikdo z nich pana Ratchingtona ani neznal. Pro mistra detektiva Achilla Pussota, který náhodou také cestuje ve vlaku, by objasnění této vraždy byla hračka – ale beze stopy zmizel.

Když najdete jeho zápisník, je vám hned jasné, že si musel činu všimnout už v noci, a že už mu byl na stopě. Teď jste vy tou poslední nadějí, že se najde pachatel nebo pachatelka, než vlak dorazí do Konstantinopole. Pospěšte si, čas utíká!

Společně vyřešte všechny hádanky okolo tajemné vraždy a vydejte pachatele nebo pachatelku policii, než unikne.



DŮLEŽITÉ: Neprohližte si **žádné hrací potřeby** dříve, než hra skutečně začne! **Nelistujte** zápisníkem a **neđivejte se** na přední stranu karet. Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Hrací potřeby

86 karet

24 rébusových

30 s odpovědí

32 s nápovědou

2 zvláštní předměty

3 zapečetěné listy

1 zápisník

1 dešifrovací kotouč



Navíc budete potřebovat něco na psaní (nejlépe propisku, tužku a gumu), jeden nebo více papírů a hodinky (nejlépe stopky) ke sledování času. Budete-li chtít, hodí se i nůžky. Nůžky práci usnadní, ale nejsou nutné.

Příprava hry

Na stůl si připravte zápisník a dešifrovací kotouč. „Zvláštní předměty“ a „zapečetěné listy“ nechte prozatím v krabici. Roztřídte karty do tří balíčků podle označení na zadní straně:

- › červené rébusové karty
- › modré karty s odpovědí
- › zelené karty s nápovědou

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 rozřídte podle symbolů. Potom je položte na stranu stolu. 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.

Výjimka: Pro symbol **+** existuje 5 karet s nápovědou.

Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Sami budete muset zjistit, co máte ve hře hledat a jak místnost vypadá. Na začátku hry budete mít k dispozici 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 jej najdete, můžete si vzít příslušné karty z balíčku rébusových karet a podívat se na ně. Stejně tak i **zvláštní předměty a zapečetěné listy** můžete použít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli.



Do té doby je nechte v krabici!

Příklad:

Pokud najdete tento obrázek, můžete si okamžitě vzít příslušnou rébusovou kartu z balíčku a podívat se na ni.



Průběh hry

Vaším cílem je společně co nejdříve objasnit případ vraždy.

Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že všechny zámky ve vlaku jsou zakódované. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout **všechny stránky** zápisníku. V průběhu hry budete nacházet různé předměty, které budou zamčené kódem s **trojčiferným číslem**. Chcete-li je odemknout, musíte nejdříve zjistit příslušný kód a vložit jej do **dešifrovacího kotouče**.


Po obvodě kotouče najdete **10 různých symbolů**.

Každý ze symbolů je přiřazený ke kódu, který je třeba rozluštit. Ale budete muset zjistit, který symbol je přiřazený ke kterému kódu. Věnujte pozornost každému detailu. Pokud si myslíte, že dokážete kód rozšifrovat, vložte jej pod odpovídající symbol na disku. Potom se podívejte do **okénka** na nejmenším kole, kde uvidíte číslo.

Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat. Pokud kód není správný, budete muset pokračovat v hledání řešení nebo se prozatím věnovat jinému rébusu. Pokud je kód správný, řekne vám karta s odpovědí, jak dále pokračovat.

Příklad:

U rébusu se symbolem  jste se dopracovali k trojčífernému kódu 3 1 8.

Nastavte 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.*



➔ **Kód je nesprávný?**

Pokud ano, dozvíte se to z karty s odpovědí. V tom případě prostě vrátíte kartu do balíčku a znovu se podíváte na rébus, který se vám nepodařilo vyřešit. Možná jste něco přehlédli. Nebo možná ještě nemáte vodítka, která vám mohou při řešení pomoci. V takovém případě budete muset zatím pokračovat někde jinde.



➔ **Kód je možná správný?**


Pokud ano, bude karta s odpovědí vypadat takto:



➔ **Kde najdete symbol kódu?**

Dobrá otázka! Budete se muset pečlivě podívat na obrázky v zápisníku nebo na rébusových kartách.

Lze tam najít všechny možné **zamčené předměty**. Všechny tyto předměty jsou **označené symbolem**.

V našem příkladu se jedná o dveře do kuchyně, na kterých je **symbol **.



Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle dveří. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 26.



Pozor: Předmět se symbolem musíte vidět na rébusové kartě nebo v zápisníku, abyste ho mohli otevřít. Nemůžete otevřít něco, co jste ještě nenašli – stejně jako ve skutečné únikové místnosti.

➔ Je kód skutečně správný?

Pokud ano, řekne vám 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 ve skutečnosti nesprávný?

Tak v tom případě jste museli udělat někde chybu. Budete se nad tím muset ještě jednou zamyslet a najít jinou odpověď.

DŮLEŽITÉ:

- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpovědí do balíčku karet s odpovědí.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkusit různé kombinace na kotouči.

Potřebujete pomoci?

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

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, které rébusové karty již musíte mít k dispozici, 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.

DŮLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s nápovědou pro konkrétní rébusovou kartu nebo rébus v zápisníku. Tyto rébusy jsou obvykle označené symbolem (odpovídajícím symbolu na dešifrovačím kotouči). Nepoužívejte karty s nápovědou, dokud nenajdete rébus s odpovídajícím symbolem.

Budte trochu trpěliví – některé rébusy lze vyřešit pouze pomocí některých rébusových karet. **Nebudete mít vždy k dispozici hned všechny.** Někdy se budete muset nejdříve poprat s jinými rébusy, abyste získali více karet. Ale pokud se zaseknete, neostýchejte se použít karty s nápovědou. Jakmile použijete kartu s nápovědou, vložte ji do balíčku s vyhozenými kartami.

Doplňkové hrací potřeby

Kromě potřeb v krabici, budete ještě potřebovat tužku a papír na poznámky.

Také budete potřebovat hodinky/stopky.

DŮLEŽITÉ: na hrací potřeby můžete **psát, skládat je nebo i trhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete znát všechny rébusy a nebudete hrací potřeby dále potřebovat! Pokud chcete, můžete též místo trhání hracích potřeb použít **nůžky** a vystříhat.

Kdy hra končí?

Hra končí vyřešením posledního rébusu a objasněním případu vraždy. Dozvíte se to z karty. Na začátku hry nastavte stopky (nebo zkontrolujte čas), abyste věděli, jak dlouho vám hra trvala. Na tabulce na následující straně uvidíte, jak dobře jste si vedli. **Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly nová vodítka nebo řešení.** Pokud karta s nápovědou obsahovala něco, co jste již věděli, nezahrnujte ji do celkového počtu.



	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	8 hvězd	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy
< 75 Min.	9 hvězd	7 hvězd	6 hvězd	4 hvězdy	3 hvězdy
< 90 Min.	8 hvězd	6 hvězd	5 hvězd	3 hvězdy	2 hvězdy
> 90 Min.	7 hvězd	5 hvězd	4 hvězdy	2 hvězdy	1 hvězda

Jeden tip nakonec

Hrací potřeby, které jste použili k vyřešení rébusu, neodhazujte, pouze je odložte stranou. Některé z použitých věcí a pravidel ještě můžete potřebovat. Takto budete mít lepší přehled a materiály se vám nepomíchají. U některých **rébusů** potřebujete pouze **obrázky místností**, u jiných se musíte více **rozhlédnout**.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky** a vyřešte případ vraždy dříve, než bude pozdě! Takže **teď** si můžete prohlédnout celý **zápisník** a začít řešit rébusy. Pokud vám nebude něco jasné, neostýchejte se a **vyhledejte si to** během hry **v tomto manuálu**.

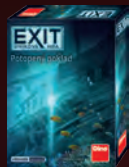


Autoři:

Inka & Markus Brandonoví žijí se svými dětmi Lukase a Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

Oni sami jsou samozřejmě nadšenými fanoušky rébusů a únikových her.

Další únikové hry:



Potopený poklad



Polární stanice

© 2017 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Edice Exit: KOSMOS
(Ralph Querfurth,
Sandra Dochtermann)

Autoři: Inka and Markus Brand
Ilustrace obalu: Silvia Christoph
Ilustrace: Claus Stephan
Grafika názvu: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication

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



OSVĚDČENÍ

Následující hráči

1 | 2 |

3 | 4 |

5 | 6 |

Nástoupili v

do Orient Expressu.

Podařilo se jim správně objasnit vraždu?

Ano (+2 hvězdy)

Ne

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejobtížnější rébus byl

Tento rébus vyřešil hráč