



Pre 1-4 hráčov  
věk 12+

## Mŕtvy muž v Orient Expresse

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

### 0 čo v hre vlastne ide?

Píše sa rok 1905. Cestujete v luxusnom Orient Expresse z Paríža do Konštantínopolu, keď je jedného rána nájdená mŕtvola Edgara Ratchingtona, ktorý cestoval sám. Spočiatku sa zdá, že neexistujú žiadne indície o tom, kto spáchal tento čin. Všetci cestujúci tvrdia, že majú na noc alibi. Dokonca vraj nikto z nich pána Ratchingtona ani nepoznal. Pre majstra detektíva Achilla Pussota, ktorý náhodou tiež cestuje vo vlaku, by objasnenie tejto vraždy bola hračka - ale bez stopy zmizol.

Keď nájdete jeho notes, je vám hneď jasné, že si musel činu všimnúť už v noci, a že mu už bol na stope. Teraz ste vy tou poslednou nádejou, že sa nájde páchatel' alebo páchatelka, než vlak dorazí do Konštantínopolu. Poponáhľajte sa, čas rýchlo uteká!

Spoločne vyriešte všetky hádanky okolo tajomnej vraždy a vydajte páchatel'a alebo páchatelku polícii, než unikne.



**DÔLEŽITÉ:** Neprehliadajte si **žiadne hracie potreby** skôr, než hra skutočne začne! **Nelistujte** zápisky a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

## Hracie potreby

- 86 kariet
- 24 rébusových
- 30 s odpoveďou
- 32 s náповедou
- 2 zvláštne predmety
- 3 zapečatené listy
- 1 zápisník
- 1 dešifrovací kotúč



Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie prepisovačku, ceruzku a gumu), jeden alebo viac papierov a hodinky (najlepšie stopky) k sledovaniu času. Ak budete chcieť, hodia sa aj nožnice. Nožnice prácu uľahčia, ale nie sú nutné.

## Príprava hry

Pripravte si na stôl zápisník a dešifrovací kotúč. „Zvláštne predmety“ a „zapečatené listy“ nechajte nateraz v krabici. Roztriedte karty do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- > červené rébusové karty
- > modré karty s odpoveďou
- > zelené karty s náповедou

**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 náповедou roztriedte podľa symbolov. Potom ich položte na stranu stola. 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.

Výnimka: Pre symbol **+** existuje 5 kariet s náповедou.

# Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako vyzerajú miestnosti. Na začiatku hry budete mať k dispozícii iba **zápisník a dešifrovací kotúč**.

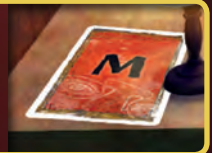


Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty**. Odkaz na ne je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné karty z balíčka rébusových kariet a pozrieť sa na ne. Rovnako tak aj **zvláštne predmety a zapečatené listy** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte v krabici!



## Príklad:

Ak nájdete tento obrázok, môžete si okamžite vziať príslušnú rébusovú kartu z balíčka a pozrieť sa na ňu.



# Priebeh hry


Vaším cieľom je čo najskôr spoločne objasniť prípad vraždy.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočnosťou, že všetky zámky vo vlaku sú zakódované. V priebehu hry budete postupne nachádzať predmety, ktoré sú zamknuté na zámok s kódom tvoreným **trojciferným číslom**. Ak ich chcete odomknúť, musíte najskôr zistiť príslušný kód a vložiť ho do **dešifrovacieho kotúča**. Po obvode kotúča nájdete **10 rôznych symbolov**. Každý zo symbolov je priradený ku kódu, ktorý je treba rozlúštiť. Ale budete musieť zistiť, ktorý symbol je priradený ku ktorému kódu. Venujte pozornosť každému detailu. Ak si myslíte, že dokážete kód rozšifrovať, vložte ho pod zodpovedajúci symbol na disku. Potom sa pozrite do **okienka** na najmenšom kole, kde uvidíte číslo.

Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť. Ak kód nie je správny, budete musieť pokračovať v hľadaní riešenia alebo sa zatiaľ venovať inému rébusu. Ak je kód správny, povie vám karta s odpoveďou, ako ďalej pokračovať.

### Príklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojčifernému kódu 3 1 8.

Nastavíte 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.



## ➔ Kód je nesprávny?

Ak áno, dozviete sa to z karty s odpoveďou. V tom prípade jednoducho vrátite kartu do balíčka a znovu sa pozriete na rébus, ktorý sa vám nepodarilo vyriešiť. Možno ste niečo prehliadli. Alebo možno ešte nemáte indície, ktoré vám môžu pri riešení pomôcť. V takom prípade budete musieť zatiaľ pokračovať niekde inde.



## ➔ Kód je možno správny?


Ak áno, bude karta s odpoveďou vyzeráť takto:



## ➔ Kde nájdete symbol kódu?

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky v zápisníku alebo na rébusových kartách.

Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**.

Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**. V našom príklade sa jedná o dvere do kuchyne, na ktorých je symbol .



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenou na karte vedľa dverí. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 26.



**Pozor:** Predmet so symbolom musíte vidieť na **rébusovej karte alebo v zápisníku**, aby ste ho mohli otvoriť. Nemôžete otvoriť niečo, čo ste ešte nenašli - rovnako ako v skutočnej únikovej miestnosti.

### ➔ Je kód skutočne správny?

Ak áno, povie vám karta s odpoveďou, ako pokračovať. Nájdete jednu alebo aj viac rébusových kariet, ktoré si môžete **ihneď vytiahnuť** z balíčka a **pozrieť sa** na ne.

### ➔ Je kód v skutočnosti nesprávny?

Tak v tom prípade ste museli urobiť niekde chybu. Budete sa nad tým musieť ešte raz zamyslieť a nájsť inú odpoveď.

#### **DÔLEŽITÉ:**

- ➔ **Nech už bol kód správny alebo nesprávny - vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou.**
- ➔ **Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na kotúči.**

## Potrebujete pomôcť?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete. Ku každému kódu sú k dispozícii karty s nápovedou, ktoré spoznáte podľa symbolu na zadnej strane.

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodítko a povie vám tiež, ktoré rébusové karty už musíte mať k dispozícii, aby ste mohli tento konkrétny rébus vyriešiť.

Karta s **2. NÁPOVEDOU** vám už ponúkne trochu konkrétnejšiu pomoc pri hľadaní riešenia tohto rébusu.

Karta s nápovedou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu.

**DÔLEŽITÉ:** Vždy si berte kartu s náповedou pre konkrétnu rébusovú kartu alebo rébus v zápisníku. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovačom kotúči). Nepoužívajte karty s náповedou, kým nenájdete rébus so zodpovedajúcim symbolom.

Buďte trochu trpezliví - niektoré rébusy sa dajú vyriešiť iba pomocou niektorých rébusových kariet. **Nebudete mať k dispozícii vždy hneď všetky.** Niekedy sa budete musieť najskôr popasovať s inými rébusmi, aby ste získali viac kariet. Ale ak sa zaseknete, neváhajte použiť karty s náповedou. Akonáhle použijete kartu s náповedou, vložte ju do balíčka s vyhodенými kartami.

## Doplnkové hracie potreby

Okrem potrieb v krabici, budete ešte potrebovať ceruzku a papier na poznámky.

Tiež budete potrebovať hodinky/stopky.

**DÔLEŽITÉ:** na hracie potreby môžete písať, skladať ich alebo aj trhať...

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! Ak chcete, môžete tiež miesto trhania hracích potrieb použiť **nožnice** a vystrihovať.

## Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a objasnením prípadu vraždy. Dozviete sa to z karty. Na začiatku hry nastavte stopky (alebo skontrolujte čas), aby ste vedeli, ako dlho vám hra trvala. Na tabuľke na nasledujúcej strane uvidíte, ako dobre ste si viedli. **Pri počítaní použitých kariet s náповedou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli nové vodítko alebo riešenie.** Pokiaľ karta s náповedou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahrňajte ju do celkového počtu. Jste již věděli, nezahrnujte ji do celkového počtu.



	Žiadna karta s nápovedou	1–2 karty s nápovedou	3–5 kariet s nápovedou	6–10 kariet s nápovedou	> 10 kariet s nápovedou
< 60 Min.	10 hviezd	8 hviezd	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezdy
< 75 Min.	9 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezdy	3 hviezdy
< 90 Min.	8 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	3 hviezdy	2 hviezdy
> 90 Min.	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezdy	2 hviezdy	1 hviezda

## Jeden tip nakoniec

Hracie potreby, ktoré ste použili na vyriešenie rébusu, neodhadzujte, len ich odložte bokom. Niektoré z použitých vecí a pravidiel ešte môžete potrebovať. Takto budete mať lepší prehľad a materiály sa vám nepomiesajú. U niektorých **rébusov** potrebujete iba **obrázky miestností**, u iných sa musíte viac **rozhliaďuť**.

## Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a vyriešte prípad vraždy skôr, než bude neskoro! Takže **teraz** si môžete prezrieť celý **zápisník** a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude niečo jasné, **neváhajte**, a **vyhladajte si to** počas hry **v tomto manuáli**.



**Autori:**

**Inka & Markus Brandon** žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbach v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení.

Aj oni sami sú samozrejme nadšenými fanúškmi rébusov a únikových hier.

## Ďalšie únikové hry:



Potopený poklad



Polárni stanice

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

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

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



# OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

1 |  2 |

3 |  4 |

5 |  6 |

Nastúpili

v

do Orient Expressu.

Podarilo sa im správne objasniť vraždu?

Áno  (+2 hviezdy)

Nie

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol

Tento rébus vyriešil hráč