



Pre 1-4 hráčov  
vek 10+

## Tajomné múzeum

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

### O čo v hre vlastne ide?

Máte posledný deň dovolenky vo Florencii! Veselo sa prechádzate uličkami mesta, keď sa odrazu spustí lejak. Rýchlo sa snažite niekam schovať, keď v tom sa zrazíte s nádherne oblečeným mužom. Spiklenecky vám vtisne do ruky podivnú mramorovú doštičku a brožúrku múzea, zamrmle niečo o „poklade Santa Marie“, „voľných vstupenkách“ a „dobrej zábave“ a zase zmizne v hustom daždi. Poklad? Voľné vstupenky? To vám nikto nemusí hovoriť dvakrát!

Ale keď vstúpíte do impozantného múzea, nevidíte široko-ďaleko ani živú dušu. Aj pokladňa je zatvorená! Už-už chcete sklamané odísť, keď sa vám odrazu zabuchnú obrovské vstupné vráta priamo pred nosom. Ste tu zamknutí! Vystrašene sa rozhliadate. Zdanlivo jediný ďalší východ je zablokovaný turniketom s podivným symbolom. Počkajte! Nevideli ste ten symbol už niekedy?

Potom si uvedomíte, že **jedine pokiaľ sa vám podarí spoločne vyriešiť hádanky múzea, dostanete sa odtiaľ.** Pokiaľ nie, stanú sa z vás čoskoro taktiež výstavné kúsky...



**DÔLEŽITÉ:** Neprehliadajte si **žiadny herný materiál** skôr, než hra skutočne začne! Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

## Herný materiál

85 kariet

30 s náповedou

30 s odpoveďou

25 rébusových

1 kniha

1 dešifrovací kotúč

2 zvláštne predmety



## Ďalší potrebný herný materiál

Navyše budete potrebovať niečo na písanie (najlepšie **gulôčkové pero** a **ceruzku**), najmenej jedny **nožnice** a v prípade potreby **papier** na poznámky. Okrem toho potrebujete **hodinky**, najlepšie **stopky**.

## Príprava hry

Na stôl si pripravte **knihu** a **dešifrovací kotúč**.

Opatrne vylúpnite **zvláštny predmet „tot“** a položte ho aj so **špagátikom** bokom na okraj stola. Tieto predmety budete v hre potrebovať až neskôr.

Roztriedte karty do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

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

**Nezabudnite: 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 10 symbolov. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. NÁPOVEDA je úplne navrchu, pod ňou je 2. NÁPOVEDA a na spodku je karta s RIEŠENÍM. Potom ich položte na stranu stola.

## Kde je herný plán?

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

Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty**. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si **vziať** príslušnú rébusovú kartu z balíčka a **pozrieť sa na nich**.



### **Príklad:**

Ak nájdete rébusovú kartu A v knihe, môžete si **okamžite vziať** príslušnú rébusovú kartu z balíčka a **pozrieť sa na ňu**.



Na **kartu s odpoveďou** sa smiete pozrieť až vtedy, keď ste na dešifrovacom kotúči nastavili kód, ktorý vás odkázal na príslušnú kartu s odpoveďou.

Rovnako tak aj **zvláštne predmety** môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte v krabici!

# Priebeh hry


Vaším cieľom je spoločne, sa čo najrýchlejšie dostať zo zamknutého Tajomného múzea. Určite by to bolo jednoduchšie, keby na vás nečakalo plno rébusov, ktoré musíte vyriešiť, pretože inak sa nedostanete ani o krôčik ďalej!


**DÔLEŽITÉ:** Pri riešení rébusov môžete na herný materiál **písať, skladať ho, strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. Hru možno hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébussy a nebudete hrať potreby ďalej potrebovať!

Vďaka rébusom, ktoré budete postupne riešiť, sa budete prepracovávať celou knihou. Opakovane budete nachádzať **zamknuté dvere a predmety**. Každý má na sebe symbol a otvoriť ich môžete jedine s pomocou **trojmiestneho číselného kódu**. Keď nájdete rébus, pozrite sa pozorne na príslušné stránky v knihe aj na rébusové karty. Spoločne premýšľajte a kombinujte, ako by sa rébus dal vyriešiť, aby ste prišli na správny trojmiestny kód. Kód potom vložte pod zodpovedajúci symbol na **dešifrovacom kotúči**.

Na vonkajšom okraji kotúča je zobrazených **10 rôznych symbolov**. Každý symbol zastupuje jeden hľadaný kód. Starostlivo dbajte na to, **aký symbol** je zobrazený na kartách a na predmetoch v knihe! Trojmiestny kód nastavte pod tento symbol na kotúči – **smerom zvonku dovnútra**. V **okienku** najmenšieho kotúča sa potom objaví číslo. Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť.

## Príklad

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojmiestnému kódu **861**.

Nastavte teda túto kombináciu pod symbol  na dešifrovacom kotúči.

V malom okienku sa objaví **číslo karty s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu – tu je to č. 3.





## → Kód je nesprávny?

Ak áno, dozviete sa to z **karty s odpoveďou**, na ktorej bude **X**. Vráťte kartu s odpoveďou späť do balíčka a skontrolujte symbol aj kód. Ak to nepomôže, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.





## → Kód je možno správny?

Potom získate **prehľadovú kartu s odpoveďou** s prehľadom predmetov.

## Kde vidíte symbol kódu?

Táto **karta s odpoveďou** ukazuje prehľad všetkých možných **zamknutých predmetov**, ktoré je potrebné otvoriť. Každý predmet je označený **symbolom**.

V našom príklade chcete otvoriť drevenú bedňu so **symbolom** . Preto hľadajte na prehľadovej karte s odpoveďou bedňu so symbolom . Tá vás potom odkáže na ďalšiu kartu s odpoveďou.

V príklade vás odkazuje na kartu č. 15. Vezmite si túto kartu z balíčka. Až táto **druhá karta s odpoveďou** vám prezradí, či je kód **naozaj** správny.



## → Je kód skutočne správny?

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

## → Je kód napriek tomu nesprávny?

Tak v tom prípade znovu skončíte pri **karte s odpoveďou**, na ktorej je **X**. Skontrolujte poradie číselného kódu a porovnajzte symbol na dešifrovacom kotúči so symbolom na rébusových kartách. Ak je kód napriek tomu nesprávny, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.



**DÔLEŽITÉ:** Musíte riešiť rébusy **v správnom poradí!** Inými slovami: Smiete pokračovať k ďalšiemu rébusu alebo otočiť ďalšiu stránku knihy len vtedy, ak ste vylúštili predchádzajúci kód a hra vám to v texte dovolí.

### Nezabudnite:

- ➔ Na prehľadových kartách s odpoveďou sú zobrazené dvere a predmety, ktoré máte postupne otvárať – najskôr v ľavom stĺpci zhora nadol a potom v pravom stĺpci.
- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou, pokiaľ je tak povedané.
- ➔ Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na dešifrovacom kotúči.



## Potrebuje pomôcť?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete.

Ku každému kódu sú k dispozícii karty s náповедou, ktoré spoznáte podľa symbolu na zadnej strane.

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodičko 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 náповедou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu a prezradí vám správny kód.

Nebojte sa využiť karty s náповедou, ak nebudete vedieť, ako ďalej. Použitie karty s náповедou odložte na odkladací balíček lícom nahor.

# Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a útekem z múzea.  
Dozviete sa to z karty.

## Hodnotenie

Vyriešiť všetky rébussy je hlavné víťazstvo. Ak chcete vedieť ako dobre ste si viedli, pozrite sa na nasledujúcu tabuľku. **Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli NOVÉ vodička alebo riešenie.**



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

## Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky. Teraz** smiete otvoriť **knihu** na strane 2 a začať hru. Prajeme vám veľa zábavy a úspechov pri hre Exit – Tajomné múzeum.



### Autori:

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

**Ralph Querfurth** je hráčsky editor. Spoločne so Sandrou Dochtermannovou prišli s myšlienkou na EXIT hry a spýtali sa Inky a Markusa, či by také hry chceli vyvíjať. Tito dvaja nezaváhali ani na chvíľu.

© 2018 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart, Germany  
Edice Exit: KOSMOS  
(R. Querfurth, S. Dochtermann)

Autori: Inka and Markus Brand,  
Ralph Querfurth  
Ilustrácie obalu: Silvia Christoph  
Ilustrácie: Michael Menzel  
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

Dňa

v

úspešne unikli z Tajomného múzea.

Bol to vynikajúci výkon, a majú veľké šťastie, že nie sú navždy stratení v cudzích časoch!

Trvalo im to

  
minút

a

  
sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol

