



Pro 1-4 hráče
věk 12+

Polární stanice

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

0 co ve hře vlastně jde?

Nádherné mírné ráno v Arktidě - jen -15° Celsia!
Patříte k velkému týmu badatelů, kteří jsou rozdělení na několik oddělení. Vaše oddělení IMB-Q-12 zkoumá změnu klimatu na severním pólu. Všechno probíhá v přísném utajení a vy nemáte ani tušení, jaké je poslání ostatních týmů. Z oddělení IMB-Q-13 už jste například nikoho neviděli, ani neslyšeli celé týdny.

Najednou se spustí evakuační alarm! Utíkáte ke dveřím, ale ty už se automaticky zablokovaly. Oknem vidíte, jak kolegové z ostatních oddělení běží k helikoptérám. Zůstali jste tu sami... Přes větrací šachtu se vám podaří přelézt do sousedního oddělení. Ale i tady jsou už zablokované dveře. Laboratoř je zničená a vy si říkáte, co se tu asi stalo? Pak najdete zápisník a zvláštní dešifrovací kotouč.

Všechno v téhle místnosti je zabezpečené číselnými zámky. A vám dojde: **jedině když společně včas vyřešíte všechny kódy, tak se odsud dostanete.** Když ne, bude to váš konec.



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

Hrací potřeby

84 karet

24 rébusových

30 s odpovědí

30 s nápovědou

2 zvláštní předměty

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 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 roztřídte 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.

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 je najdete, můžete si vzít příslušné karty z balíčku rébusových karet a podívat se na ně. Stejně tak i zvláštní předměty 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 dostat se společně co nejdříve z polární stanice a uniknout věčnému ledu.


Bylo by to určitě jednodušší nebyť skutečnosti, že všechny zámky v místnosti jsou zakódované. Jakmile začne hra, můžete si prohlédnout všechny stránky zápisníku. V průběhu hry budete nacházet různé předměty, které budou zamčené kódem s trojciferným číslem. Chcete-li je odemknout, musíte nejdříve zjistit příslušný kód a vložit jej do dešifrovacího kotouče. Po obvodě kotouče najdete 10 různých symbolů.

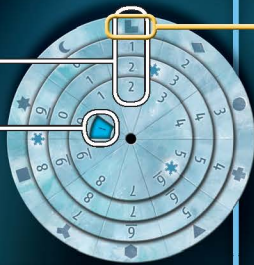
Každý ze symbolů je přiřazený ke kódu, který je třeba rozluštit. Ale budete muset zjistit, který symbol je přiřazený ke kterému kódu. Věnujte pozornost každému detailu. Pokud si myslíte, že dokážete kód rozšifrovat, vložte jej pod odpovídající symbol na disku. Potom se podívejte do okénka na nejmenším 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 dopravovali k trojčífernému kódu 122.

Nastavíte 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.



→ 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 zelenou zásuvku, na které je symbol .



Podívejte se na kartu s odpovědí vyobrazenou na kartě vedle zelené zásuvky. Vidíte, že si nyní máte vzít z balíčku kartu s odpovědí č. 21.



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 zkoušet 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 dešifrovacím 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 útekem z polární stanice. 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 místnosti, u jiných se musíte více rozhlédnout.

Hra začíná

Na co ještě čekáte? **Spusťte stopky** a dostaňte se z polární stanice dříve, než bude pozdě! Takže **ted'** 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 Brandonovi žijí se svými dětmi Lukášem a Emelou v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění.

I oni sami jsou samozřejmě nadšenými fanoušky rébusů a únikových her.

Další únikové hry:



Zapomenutý ostrov



Zapovězený hrad

Distributor:

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

www.dinotoys.cz

Česká republika



© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Všechna práva vyhrazena.

VYROBENO V NĚMECKU



0:00:01

OSVĚDČENÍ

Následující hráči

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

dne

v

se úspěšně dostali z polární stanice.

Byl to vynikající výkon, a mají velké štěstí, že nemusí zůstat zamčení uvnitř polární stanice navěky!

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