

1



Demoverze

Jste uvězněni v malé místnosti. Dveře jsou zamčené kódem, který ovšem nikdo z vás nezná. Rozhlédnete se kolem a spatříte kovovou bedýnku na nářadí a elektrický obvod s dálkovým ovladačem. Jak odsud uniknete?

VAROVÁNÍ! NEDÍVEJTE SE NA KARTY V BALÍČKU A ANI HO NEMÍCHEJTE. NA KAŽDÉ KARTĚ JE V LEVÉM HORNÍM ROHU ČÍSLO OD 1 DO 10.

Tato hra je inspirována skutečnými únikovými místnostmi. Jedná se o způsob zábavy, ve kterém je skupina lidí „uvězněna“ v místnosti, ze které se snaží do daného časového limitu uniknout. Aby se to hráčům podařilo, musí vyřešit zapeklité hádanky, využít nalezené předměty a zorientovat se v příběhu hry.

Než začnete hrát, připravte si papír, tužku a hodiny. Pak otočte tuto kartu.

2

Bedýnka na nářadí



Tahle bedýnka by v sobě mohla skrývat něco užitečného. Abyste ji mohli otevřít, jaký trojmístný kód musíte zadat?

3

Otevřená bedýnka

Otevřete víko bedýnky a s očekáváním se podíváte dovnitř. Jako první vás zaujme sada klíčů, a tak si ji schováte do kapsy.



Otočte tuto kartu a podívejte se na *sadu klíčů*. Nechte si ji, mohla by se hodit! Pokračujte na následující kartu.

4

Je toho víc

V bedýnce najdete ještě plastovou kartu potištěnou mnoha písmeny. I tu si vezmete s sebou.



Otočte tuto kartu a podívejte se na *plastovou kartu*. Nechte si ji, mohla by se hodit. Nyní se zamyslete nad dalšími balíčky.

ŘEŠENÍ

Kód, který musíte zadat, je 234.

Šrouby představují matematické symboly, díky nimž můžete vypočítat výsledek každého sloupečku.

6 5 4

÷ - ×

3 2 1

2 3 4

$6/3=2$ $5-2=3$ $4\times 1=4$

Pokud je vaše odpověď chybná, napište **X**.
Pokračujte na následující kartu.

ÚNIKOVKA

Demoverze

Veźměte následujících 9 karet a - aniž byste se na ně dívali - z nich vytvořte 3 balíčky o daných barvách.



Vždy se řiďte textem na vrchní kartě konkrétního balíčku a na další kartu přejděte teprve tehdy, až vám tak bude řečeno nebo až vyřešíte rébus na předchozí kartě.

Abyste mohli vyřešit rébus:

1. Pozorně přečtěte otázku.
2. Společně se shodněte na odpovědi.
3. Otočte kartu a přečtěte řešení.

Je jenom na vás, jestli budete řešit rébusy ze všech tří balíčků najednou anebo jestli se zaměříte na jediný balíček. Pamatujte, že hrajete za tým: na konci hry buď všichni vyhrajete, anebo prohrajete.

ZÁZNAMOVÝ ARCH

Kdykoli uděláte chybu, napište **X** sem:

Podívejte se, kolik je hodin, a napište čas sem. Pak se pusťte do hry!

HODINY : MINUTY

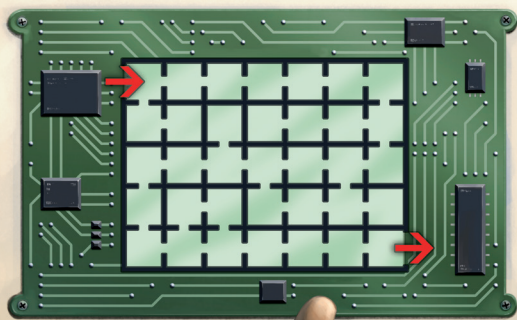
PLASTOVÁ KARTA

EXIT

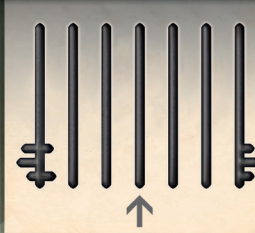
L	O	V	E
X	Y	Z	U
C	H	I	S
T	R	A	P

SADA KLÍČŮ



5**Obvod s bludištěm**

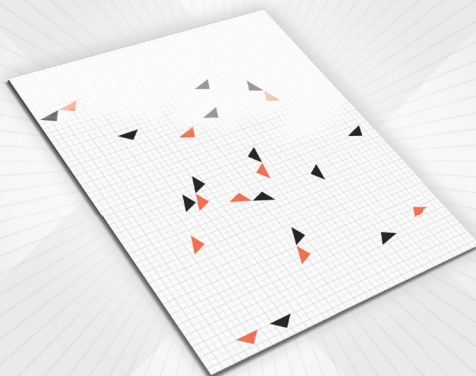
Za tímhle panelem je něco schovaného, jak ho ale máte otevřít? **Stiskněte číslo, které vám napovídá obvod.**

6**Výklenek za obvodem**

Panel se odsune stranou a před vámi se objeví výklenek ve zdi. Pokud ho máte, kterým klíčem odemknete kufřík?

7**List papíru**

Cože? Kufřík je prázdný? Naštěstí po chvíli pátrání objevíte falešné dno a pod ním ukrytý list papíru s mnoha barevnými trojúhelníčky.



Otočte tuto kartu a podívejte se na *list papíru*. Nechte si ho, mohl by se hodit. Nyní se zamyslete nad dalšími balíčky.

8**Zvláštní klávesnice**

Stojíte před zamčenými dveřmi vedoucími z místnosti. Pokud znáte kód, jaká 4 tlačítka zmáčknete, abyste odsud unikli?

9

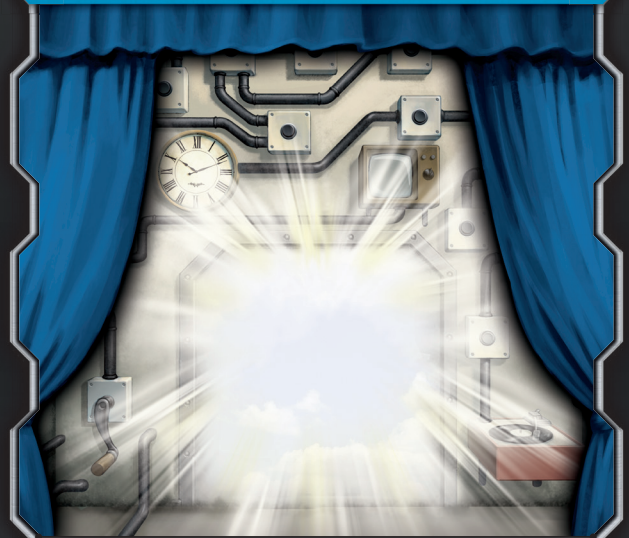
Hlídač



Otevřete dveře, ale místo východu se před vámi objeví opona. Nějaký hlídač vás mile, ale přísně zastaví. **Kterým provazem roztáhnete oponu, abyste mohli konečně uniknout ven?**

10

Připraveni vyrazit!



Opona se roztáhne a místnost zaplaví paprsky denního světla. **Rozhodněte se: vyběhnete ven sami, nebo vezmete hlídače s sebou?**

ŘEŠENÍ

Hlídačova jmenovka je ve skutečnosti prosbou o pomoc: Help v angličtině znamená Pomoc. Očividně se mu tu moc nelíbí.

Pokud jste se rozhodli vzít hlídače s sebou, škrtněte si jedno **X** ze svého záznamového archu.

Nyní se podívejte na hodiny a spočítejte, jak dlouho vám celá hra trvala.

Za každé **X** ve vašem záznamovém archu si připočtete 2 minuty.

Podle vašeho celkového skóre je výsledek vaší mise:

0-15 minut:	Perfektní! Rozený génius!
11-16 minut:	Mise splněna!
16 minut a víc:	Lepší pozdě než nikdy...



Authors: Martino Chiacchiera and Silvano Sorrentino
Artwork: Alberto Bontempi
dV Giochi, Via Bozza 8 - 06073 Corciano (PG) Italy
info@dvgiochi.com - www.dvgiochi.com
© MMXVII daVinci Editrice S.r.l. - All rights reserved.



ÚNIKOVKA

Plné hry kupujte ve svém hračkářství

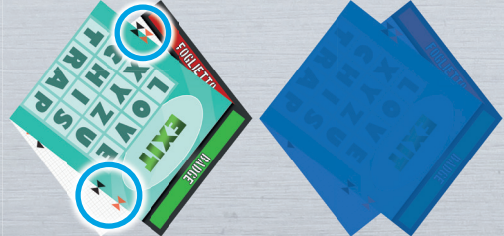
ŘEŠENÍ

Musíte zatáhnout za třetí provaz.

Trojúhelníčky na oponě naznačují...



... že k sobě máte přiložit *plastovou kartu* a *list papíru* tak, aby na sebe jejich trojúhelníčky lícovaly barvami i pozicí. Jakmile to uděláte, vytvoříte tím kartami tvar zobrazený nad třetím provazem.



Pokud je vaše odpověď chybná, zapište si **X**. Pokud nevlastníte *list papíru*, zapište si další **X** a otočte tuto kartu. Pokud ho vlastníte, pokračujte na následující kartu.