Nápovědy

Dostanete-li se při hádání na mrtvý bod, můžete si nechat poradit. Vyhledejte si karty nápovědy odpovídající kartě řešeného dopisu a společně se domluvte, kolik z nich otočíte a prohlédnete si je.

POZOR:
Za každou nápovědu, kterou si necháte dát, obdržíte na konci hry 1 trestnou minutu.

Jste připraveni začít?

Máte celkem 75 minut, abyste našli ukrytý poklad. Zmáčkněte stopky (časovač) a začněte tím, že nahlas přečtete obě strany startovní karty.

startovní karta, líc a rub

Konec hry

Našli jste vzácný poklad? Zastavte stopky a zjistěte, jak dlouho vám to trvalo. Přičtěte 1 trestnou minutu za každou nápovědu, kterou jste si nechali dát, a 5 trestných minut za každou nesprávnou odpověď. Váš výkon udává následující tabulka:

do 65 minut	**Fantastický výkon!** Zloději umění jste předešli a našli ztracený poklad! Vejdete do dějin jako zachránci významného kulturního dědictví lidstva.
66–70 minut	**Výborně!** Všude sbíráte chválu. Sdělovací prostředky celého světa chtějí vědět, jak se vám podařilo těmto cennostem přijít na stopu.
71–75 minut	**Dobře to dopadlo!** Byl to závod s časem, ale klaplo to. Poklad je před lupiči zachráněn.
76 minut a více	**Škoda!** Když jste vyluštili poslední hádanku a přišli na místo úkrytu, vidíte, že už vás někdo předběhl. Komnata je prázdná, poklad je pryč!

Autor: Leo Colovini und Piero Modolo
Ilustrace: Folko Streese
Grafická úprava: Kreativbunker
Sazba: Volker Maas
Redakce: David Junglas
Korektury: Elke Vogel
Český překlad: Karel Vlasák

V licenci:

studiogiochi

© 2023 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90149

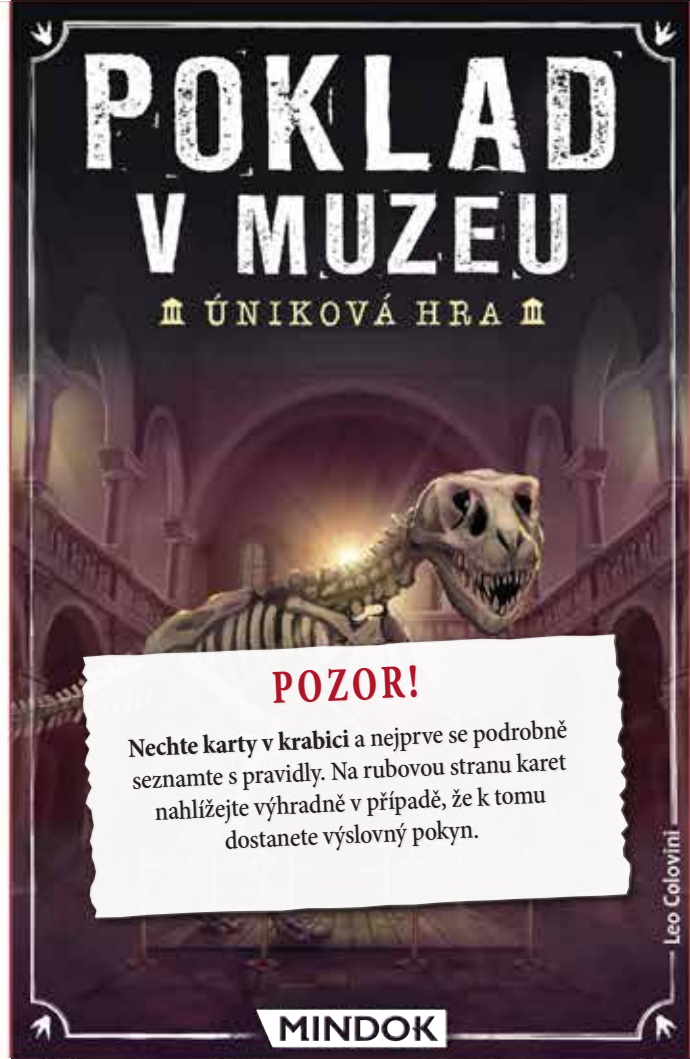
1. české vydání, 2024

Vydavatelství moses. a studiogiochi děkují testerům hry z Kempenu, Osnabrücku a Benátek.

mindok.cz
/hry.mindok
/hry.mindok

MINDOK

Výhradní distributor pro ČR a SR:
MINDOK, s. r. o. Korunní 810/104, 101 00 Praha 10



Herní materiál

Balíček hracích karet:

1 startovní karta
36 dopisů
2 krycí karty

Balíček karet nápověd:

37 karet nápověd
2 krycí karty

Navíc: 5 průhledných listů

Úvod

Již řadu let vám téměř denně píše vaše nejlepší kamarádka dopisy ze svých výzkumných cest po celém světě. Fakt, že dopisy někdy vyznívají poněkud záhadně, vás nepřekvapuje, protože kamarádka je do určité míry podivínská. Často vypráví o ztraceném pokladu ukrytém ve Velkém muzeu. Vaši pozornost však vzbudil její poslední dopis – na jejích povídačkách nejspíš opravdu bude něco pravdy! Nějací zlotřilí milovníci umění nejspíš pasou po mimořádných raritách.
Vyřešte hádanky **společně** a najděte poklad ukrytý v muzeu, než se dostane do nepovolaných rukou! Tvoříte tým a hrajete všichni současně. Každý může kdykoli přispět svými nápady a tipy. Celkový čas, který máte k dispozici, je 75 minut.

Příprava hry

BALÍČEK HRACÍCH KARET

- Vraťte **obě krycí karty** (horní a dolní) do krabice.
- **Startovní kartu** (první karta následující po horní krycí kartě) položte doprostřed stolu.
- Všechny **dopisy** položte jako balíček lícem dolů na stůl.

startovní karta

balíček dopisů

BALÍČEK KARET NÁPOVĚD

- Vraťte **obě krycí karty** (horní a dolní) do krabice.
- **Ostatní karty nápověd** položte jako balíček lícem dolů na stůl.
- Připravte si tužky, papír na poznámky a časovač nebo stopky (nejsou součástí balení).

balíček karet nápověd

Průběh hry

V průběhu hry budete postupně otáčet jeden dopis po druhém. **Rub** karty představuje **obálku se známkou a razítkem s číselným kódem**. Na lícové straně najdete text dopisu s řadou důležitých informací, náhledů do muzea a zejména s hádankami, které máte vyluštit, protože vedou k ukrytému pokladu.

DOPISY

Dopis smíte otočit v následujících okamžicích:

- Vždy, když na **lícové** straně uvidíte známku (tj. jako by byla vložena „dovnitř" dopisu).
- Vždy, když správně vyřešíte hádanku.

dopis, rub

JE SOUČÁSTÍ OBSAHU DOPISU ZNÁMKA?

Kdykoli uvidíte na lícové straně dopisu **známku**, vyhledejte v balíčku dopisů **všechny dopisy**, které mají na rubu známku **se stejným motivem ve stejné barvě** – hodnota známky nehraje roli. Všechny příslušné dopisy otočte lícem vzhůru.

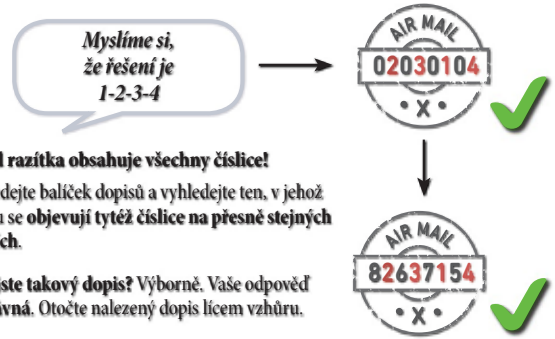
Příklad: Je-li obsahem dopisu (na lícové straně) červená známka s kostrou dinosaura, vyhledejte všechny dopisy ofrankované (na rubu) červenou známkou s tímtéž motivem.

VYŘEŠILI JSTE HÁDANKU?

Řešení vždy představuje 3- nebo 4místný číselný kód.

Máte-li pocit, že jste správný kód vyluštili, podívejte se na kód razítka dopisu, kde je uvedena otázka „Jak zní kód?"

- Pokud se v kódu razítka objevují všechny 3, resp. 4 číslice (v libovolném pořadí), je to dobré znamení.
- Pokud se v kódu razítka všechny číslice neobjeví, je vaše odpověď bohužel nesprávná.



Ano, kód razítka obsahuje všechny číslice!

- Prohledejte balíček dopisů a vyhledejte ten, v jehož razítku se **objevují tytéž číslice na přesně stejných pozicích**.
- **Našli jste takový dopis?** Výborně. Vaše odpověď je **správná**. Otočte nalezený dopis lícem vzhůru.
- **Nenašli jste takový dopis?** V tom případě je vaše odpověď **nesprávná**. Za každou nesprávnou odpověď si přičtěte 5 trestných minut.

Vždy dodržujte přesně toto pořadí kroků:

1. **Nejprve se shodněte, jaká je vaše odpověď.**
2. **Poté zkontrolujte razítko.**
3. **Poté začněte prohledávat balíček dopisů.**

***Poznámka:** U mnoha hádanek musíte něco na kartu poznamenat. Pro tento účel slouží průhledné listy – nepište přímo na karty, ale na průhledný list, který nejprve na příslušnou kartu položíte.*