ÚNIKOVÉ PŘÍBĚHY

PROCITNUTÍ

PRAVIDLA HRY

O hře

Únikové příběhy: Procitnutí je karetní hra pro 1 až 4 hráče, inspirovaná oblíbeným fenoménem únikových místností. V této hře je však navíc kladen velký důraz na příběh. Budete sledovat příběh Samuela, který se vydá na podivuhodnou cestu, aby nalezl a zachránil svou dceru. Během této poutí narazíte na četné hlavolamy, šifry a hádanky, které budete vždy muset rozluštit, abyste mohli pokračovat dále.

Obsah hry

- 18 akčních disků
- 122 herních karet
- 9 karet zoufalství
- 18 karet lokací
- 1 herní deska
- 1 kniha příběhů

Příprava hry

Upozornění! Během přípravy hry si neprohlížejte lícové strany karet!

1. Umístěte herní desku doprostřed stolu.
2. Poblíž desky umístěte v pohodlném dosahu všech hráčů následující herní komponenty:
   - A akční disky;
   - B herní karty, ve vzestupně řazeném balíčku (K-001 až K-122);
   - C karty zoufalství, ve vzestupně řazeném balíčku (Z-0 až Z-8);
   - D herní lokace, ve vzestupně řazeném balíčku (L-01 až L-18);
   - E Knihu příběhů.
3. Přichystejte si elektronické mobilní zařízení nebo počítač, abyste si na něm mohli zkontrolovat správné výsledky hádanek (*více o aplikaci zjistíte na straně 5*).

Důležité! Výrobě každé kopie této hry je věnována maximální péče. Chyba se ale přesto stát může. Prosíme, abyste si během přípravy hry zkontrolovali, že vám žádná karta nechybí. Byli bychom neradi, kdybyste si zkazili herní zážitek. Pamatujte, že se můžete dívat jen na ruby karet. V případě, že zjistíte nějakou chybu či chybějící herní komponenty, kontaktujte nás, prosím, na *obchod@rexhry.cz*.

Cíl hry

Únikové příběhy: Procitnutí je kooperativní hra. Hráči se společně domlouvají nad tím, které lokace chtějí zkoumat, a společně se snaží řešit hádanky. Cílem hry je nalézt Lizzy, dceru Samuela, hlavního hrdiny příběhu. Rozhodujte se však obezřetně, hra může skončit několika způsoby, a ne všechny konce jsou šťastné.

Průběh hry

Hru začněte tím, že si přečtete nahlas prolog, který naleznete na obálce **Knihy příběhů**. Tam také naleznete instrukce, jak pokračovat.

Poté bude hra probíhat následovně:

1. Přečtěte nahlas určený odkaz v **Knize příběhů** a postupujte dle instrukcí.
2. Provádějte libovolně následující akce až do okamžiku, kdy vás hra odkáže na konkrétní odkaz v **Knize příběhů** (v takovém případě ihned postupujte dle kroku 1):
   - a **Průzkum** – Umístěte jeden z dostupných **akčních disků** na dosud neprozkoumané pole na **kartě plánu lokace** a přečtěte nahlas odpovídající odkaz v **Knize příběhů**.
   - b **Zoufalství** – Pokud již nemáte dostupné žádné **akční disky** a chcete provádět další průzkum lokace, vezměte si horní kartu z balíčku **karet zoufalství**, přečtěte ji nahlas a postupujte dle instrukcí.
   - c **Řešení hádanek** – V aplikaci si zvolte hádanku, kterou chcete řešit, a provádějte libovolné dostupné akce (odpovědět / zkontrolovat potřebné karty / získat nápovědu).
   - d **Opuštění lokace** – Pokud jste nalezli **kartu východu**, můžete lokaci opustit. Abyste tak učinili, přečtěte nahlas odpovídající odkaz v **Knize příběhů**.
   - e **Splnění podmínky** – Pokud již máte nějaké **karty obsahující podmínku** a vy splňujete veškerá kritéria, přečtěte nahlas odpovídající odkaz v **Knize příběhů**.

Kniha příběhů a odkazy

V závěru prologu naleznete upomínku na počáteční odkaz, jímž hra začíná. Každý odkaz je označen číslem, kterému předchází písmeno O – například O-854. Jednotlivé odkazy obsahují popisy událostí, které prožívá hlavní hrdina hry.

Vždy si přečtěte jen ten odkaz, ke kterému máte přístup. Neprohlížejte si žádné jiné odkazy v **Knize příběhů**.

Řazení odkazů v **Knize příběhů** je náhodné.

A O-093

Listuješ stránkami Knihy. K provedení rituálu bude třeba ještě pár věcí – něco, čím lze na zem nakreslit kružnici, svíčky a nějaký předmět mající pro osobu, kterou chceš nalézt, velký význam. Získat ty první věci nebude problém. Křída by měla být někde poblíž stolu. Svíčky by měly být v trezoru. Ale ta poslední věc… jaká věc byla pro Lizzy tak důležitá? B

Vezměte si kartu K-017.
Rozhodněte se, kam budete chtít jít – umístěte akční disk na vybrané pole na kartě plánu lokace a přečtěte nahlas odpovídající odkaz v Knize příběhů. C

Všechny odkazy mají podobné složení a skládají se ze tří částí: **čísla** A, **textové části** B a **akce** C. Pokaždé když vám herní efekt sdělí číslo odkazu, nalezněte odpovídající odkaz dle čísla v **Knize příběhů**. Vždy si nejprve přečtěte **textovou část**. Může totiž obsahovat popisy událostí, skryté nápovědy nebo důležité informace, které mohou ovlivnit vaše budoucí rozhodnutí. Poté přečtěte postupně v daném pořadí všechny akce popsané v části odkazu **akce**. Někdy tato část může být i prázdná. Což může znamenat, že jste nic nenalezli. Klíč k tomu, jak pokračovat dále, se však stále může skrývat v textové části.

> Pro snadnější orientaci v **Knize příběhů** je na kraji každé stránky knihy zobrazen výpis čísel všech odkazů, které se na dané stránce nacházejí.

Herní deska

Na herní desku umisťujete **karty lokací**, které budete dále postupně prozkoumávat. Karty lokací jsou na herní desku umisťovány dle **karet plánu lokace** (*viz strana 5*).

Lokace

Lokace jsou tvořeny **kartami lokací** a s jejich pomocí budete objevovat nové hádanky, nacházet předměty a odhalovat další části příběhu.

V každém úvodním odkazu představujícím novou lokaci naleznete v části **akce** instrukce k přípravě **2 karet lokací**, **1 karty plánu lokace** a několika **akčních disků** (podrobněji bude vysvětleno dále).

> Zmíněné karty vyjměte z odpovídajících balíčků a ihned je otočte lícem vzhůru.

Poté následujte instrukce zmíněné v daném odkazu a umístěte **karty lokací** na herní desku tak, aby odpovídaly znázornění na **kartě plánu lokace**. Každá lokace je rozdělena mřížkou na 12 čtverců – tzv. „polí“. Umístěte kartu plánu lokace tak, aby byla zorientována shodně s kartami lokací. Lokace je nyní nachystána a připravena k prozkoumávání.

Je možné, že následkem svých rozhodnutí ve hře nenavštívíte všechny dostupné lokace.

Průzkum lokací

Při rozhodování o dalším postupu je vhodné karty lokací pečlivě zkoumat.

Když se rozhodnete zvolené pole lokace prozkoumat, **umístěte jeden z vašich dostupných akčních disků** na odpovídající pole na kartě plánu lokace a přečtěte v **Knize příběhů** odkaz, jehož číslo je na poli znázorněno. Během průzkumu můžete rovněž získat jednu i více herních karet.

Počet dostupných akčních disků je **nedostatečný** pro prozkoumání každého koutu dané lokace. Proto je důležité pečlivě rozvažovat, které části lokace budete zkoumat. Pokud vám akční disky **dojdou**, budete si muset **dobrat kartu zoufalství**.

Karty zoufalství

Karty zoufalství vám umožní pokračovat ve hře, když vám dojdou všechny dostupné akční disky. Pokaždé kdybyste chtěli prozkoumávat další pole lokace, ale nemáte již k dispozici žádný dostupný akční disk, musíte si **dobrat horní kartu z balíčku karet zoufalství**, přečíst ji a postupovat dle instrukcí.

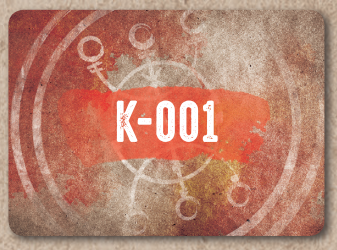
Horní část karty obsahuje text příběhu. Ve spodní části se nachází herní efekt, který musíte provést.

S kartami zoufalství buďte opatrní. Příliš časté dobírání karet zoufalství může mít vliv na průběh hry i její konec!

Důležité! Pokud máte dostupný alespoň jeden akční disk, nemůžete dobrat kartu zoufalství.

Herní karty

Během hry vás text odkazu z **Knihy příběhů** nebo jiné herní efekty mohou instruovat, abyste si dobrali některou z **herních karet** (značených písmenem K a číslem). Poté co si danou kartu doberete, ihned ji otočte lícem vzhůru a umístěte ji na stůl v dosahu všech hráčů. Kartu odstraňte ze hry pouze tehdy, pokud jste k tomu **vyzváni akcí** v **Knize příběhů** (obvykle poté, co je karta použita).



Balíček herních karet obsahuje několik druhů karet:

Karty hádanek

Na těchto kartách je v pravém dolním rohu znázorněna ikona na červeném podkladu. Každá hádanka se skládá z jedné či více karet. Je dobré vždy **sdružovat karty se stejnou ikonou vedle sebe**, neboť tyto karty jsou součástí **téže hádanky**.

Všechny karty potřebné k vyřešení hádanky se nemusí vždy nacházet v jedné lokaci.

Důležité! Abyste hádanku vyřešili, musíte mít vždy k dispozici všechny karty s totožným symbolem hádanky (informaci o množství karet příslušných k dané hádance lze nalézt v aplikaci).

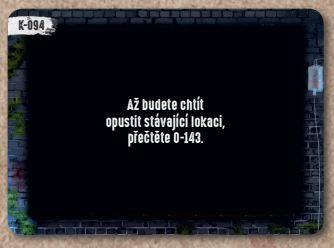
Karty předmětů

Na kartách je vždy ilustrace daného předmětu na šedém pozadí. Někdy je zde v levém dolním rohu i ikona na hnědém podkladu. Karty předmětů lze ve hře využívat různými způsoby.

Karty východů

Tyto karty nemají žádné zvláštní označení a obsahují pouze text na černém podkladu. Pomocí těchto karet můžete opustit vaši stávající lokaci.

Důležité! Poté co opustíte lokaci, se do ní již nebudete moci vrátit.



Karty s podmínkou

Tyto karty popisují efekt (například možnost přečíst si určitý odkaz v **Knize příběhů**), který může proběhnout pouze v případě, že se vám podařilo získat karty se symboly odpovídajícími symbolům zobrazeným na této kartě.

Všechny symboly pro splnění podmínky lze vždy získat v lokaci, v níž jste nalezli kartu s podmínkou.

Karty plánu lokace

Na těchto kartách je vždy znázorněna zmenšená ilustrace lokace a mřížka, která je shodná s mřížkou na herní desce. Sem budete umisťovat své akční disky, abyste prozkoumávali jednotlivé části dané lokace. **Karty plánu lokace vždy získáváte společně s kartami lokace.** Karty lokace vždy umisťujete na herní desku tak, jak je znázorněno na kartě plánu lokace.

Důležité! Jedna herní karta může zároveň patřit k několika druhům. Například karta předmětu může být zároveň hádankou i kartou s podmínkou. Taková karta tedy obsahuje kombinaci všech částí typických pro tyto druhy karet.

Hádanky a aplikace

Jednotlivé hádanky se ve hře se skládají hlavně z herních karet, ale mohou používat i jiné herní prvky. Každá hádanka se vždy skládá z alespoň jedné herní karty (označené ikonou v pravém dolním rohu). **Odpovědi na hádanky musíte vkládat do aplikace.**

Hra obsahuje hádanky, které musíte vyřešit, abyste mohli pokračovat, ale i hádanky, jejichž vyřešení vám pomůže nějakým jiným způsobem. Proto se nemusíte bát postupovat v příběhu dále a nechávat některé hádanky nevyřešené – hra vám nedovolí pokračovat, dokud nevyřešíte ty hádanky, které jsou pro příběh klíčové.

Aplikace kontrolující odpovědi na hádanky je k dispozici jako webová stránka, na niž můžete snadno přistupovat i z mobilního zařízení. Poté co se stránka nahraje, funguje i offline, takže stačí stránku jednou navštívit a poté ji budete moci využívat i bez přístupu k internetu.

Aplikaci naleznete na stránce:

https://app.escape-tales.com

Nejprve si na stránce / v aplikaci zvolte jazyk odpovídající jazyku vaší hry. Řešení hádanek se může v různých jazykových mutacích lišit.

Hlavní nabídka v aplikaci znázorňuje ikony všech hádanek ve hře. Pokaždé když naleznete kartu s novým symbolem hádanky, měli byste si symbol zvolit i v aplikaci a přečíst si nabízené možnosti.

Důležité! Všechny akce, které v aplikaci provádíte, vás nestojí akční disk ani nemají žádný dopad na průběh hry. Můžete tedy aplikaci využívat bez postihu dle libosti.

Po zvolení hádanky v aplikaci se zobrazí nabídka hádanky se třemi částmi: **pole pro vložení odpovědi**, **potřebné karty** a **nápověda**.

A **Pole pro vložení odpovědi** – Místo, kam vložíte heslo či číselný kód, které jsou řešením hádanky. Počet znaků hesla či kódu se pro každou hádanku může lišit. Počet znázorněných míst odpovídá počtu znaků (písmen či číslic), které je třeba zadat.

Poté co do aplikace zadáte správnou odpověď, vám aplikace sdělí číslo odkazu z Knihy příběhů, který si máte přečíst.

Někdy může být poblíž pole pro zadání odpovědi i tip týkající se formátu zadávání odpovědi. **Tento tip nemá na řešení hádanky vliv.** Pomáhá vám jen ujasnit si, jakým způsobem máte odpověď zadat.

B **Potřebné karty** – Zvolením této možnosti se dozvíte, kolik karet a případně jaké další herní komponenty potřebujete k rozluštění dané hádanky. Tuto možnost nemusíte volit a můžete se řídit logickým úsudkem.

C **Nápověda** – Zvolením této možnosti se dostanete do nového menu. Zde naleznete tlačítko ***Získat nápovědu***. Jeho zvolením vždy obdržíte radu ohledně řešení hádanky. Nápověd je u každé hádanky několik. Po několika nápovědách se tlačítko ***Získat nápovědu*** změní na ***Prozradit řešení***. Zvolením této možnosti získáte řešení hádanky. Tuto možnost byste měli volit až jako krajní řešení. Využití této možnosti nemá pro vaši hru žádné negativní následky.

Konec hry

V závislosti na vašich rozhodnutích a akcích ve hře nakonec dospějete ke konci hry. Hra obsahuje několik možných, vzájemně odlišných konců.

Další hry

Hru lze po dohrání zahrát znovu, abyste vyzkoušeli jiné cesty a učinili jiná rozhodnutí. Můžete tak dospět k jiným hádankám i jinému konci celého příběhu.

V případě, že začínáte další hru, můžete přeskočit první lokaci a hru začít rovnou přečtením odkazu 0-015.

Uložení hry

Hraní hry můžete kdykoli přerušit a pokračovat někdy v příštích dnech. Abyste si zaznamenali, kam jste ve hře dospěli, vyplňte tabulku na následující straně pravidel. Když budete ve hře chtít pokračovat, proveďte přípravu dle záznamu v tabulce.

Doporučujeme vám, abyste hru přerušili až po opuštění stávající lokace. Nebudete si tak muset složitě zaznamenávat podrobnosti ohledně nevyřešených hádanek.

Tvůrci hry

Autoři hry: Jakub Caban, Bartosz Idzikowski a Matt Dembek

Ilustrace: Magdalena Klepacz, Paweł Niziołek a Jakub Fajtanowski

Kniha příběhů: Szymon Stoczek a Matt Dembek

Překlad

Překlad: Jan Březina

Grafická úprava: Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: Martin Hrabálek, Kamil Smola, Michal Požárek, Vladimír Smolík

www.rexhry.cz • obchod@rexhry.cz • /rexhry

REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE!

	Získané herní karty	Poslední přečtený odkaz	Karty lokací	Horní karta v balíčku zoufalství	Počet nepoužitých akčních disků	Umístěné akční disky na plánu lokace
1						A B C D 1 2 3
2						A B C D 1 2 3
3						A B C D 1 2 3
4						A B C D 1 2 3
5						A B C D 1 2 3
6						A B C D 1 2 3