

1

SVÄTYŇA

Začínáte tu.
Karty nijak nemišajte.
Otočte túto kartu.

50
CLUES

1



1

SVÄTYŇA

Otočte túto kartu.

50
CLUES

1

2

2



2

SVÄTYŇA

Otočte túto kartu,
ak ste videli
inštruktážne video.

50
CLUES

2

3

3



3

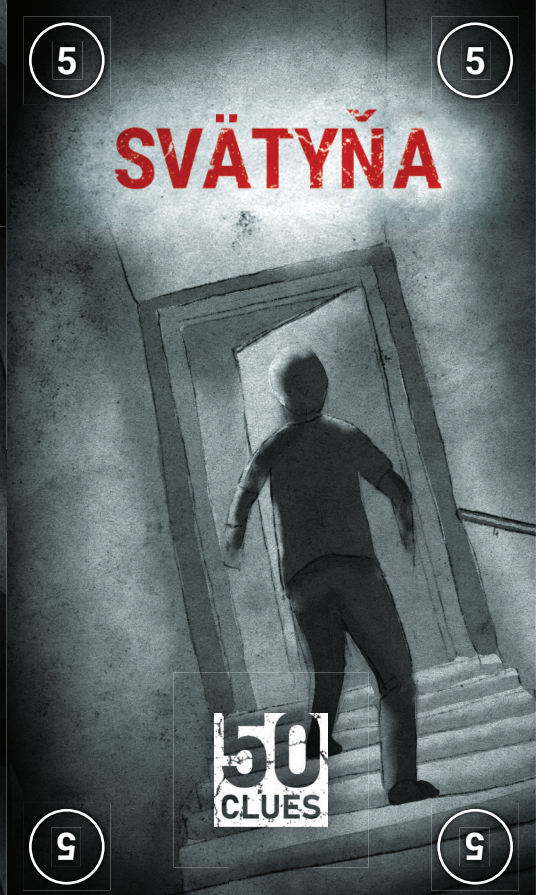
SVÄTYŇA

50
CLUES

3

4

4

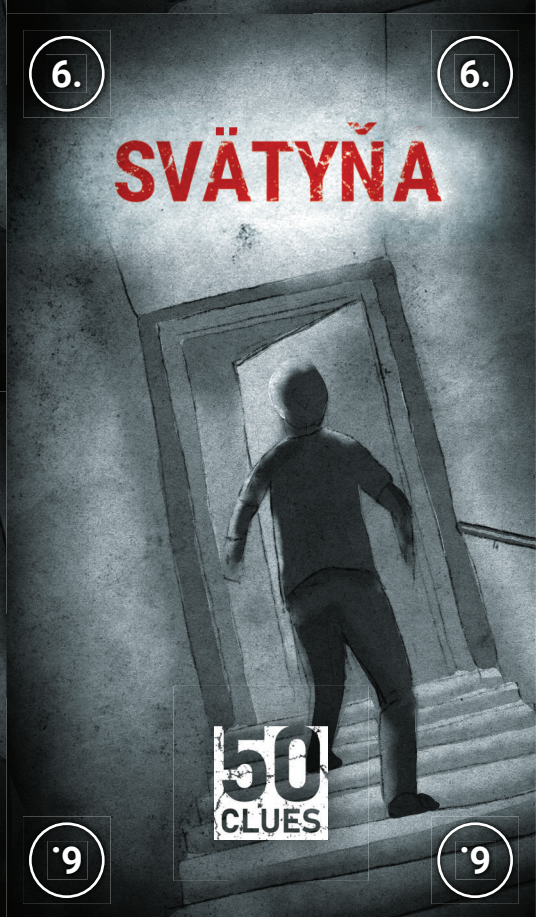


5

SVÄTYŇA

50
CLUES

5



5

SVÄTYŇA

50
CLUES

5

6

6

6

6

1

Demo verzia

Svätýňa

Počet hráčov: 1 - 5

Vek: 18+

Trvanie hry: 20 minút

Obsah: 18 kariet

Kartová hra v štýle skutočných únikových miestností, ktorú môžete hrať v pohodlí domova.

Táto hra je vymyslená. Mená, postavy, spoločnosti, udalosti či miesta sú buď výplodom autorovej fantázie, alebo sú použité za fiktívnym účelom. Akákoľvek podobnosť so skutočnými ľuďmi či udalosťami je čisto náhodná.

DÔLEŽITÉ:

Pred začiatkom hry odporúčame pozrieť si inštruktážne video na stránke 50clues.com/sk/qi/intro



2

Prehľadová karta

Číslo karty.

Čísla, ktoré sa objavajú v pravom hornom rohu, určujú, ktoré karty už môžete z hry vyradiť.

631 Nenápadné ohraničené čísla odkazujú na karty, ktoré môžete vziať z balíčka a okamžite ich vyhodnotiť.

631 711 Číslo v červenom rámečku sa môže aktivovať jedine v kombinácii s iným takým číslom za použitia aplikácie. Niektoré čísla sa dajú zadať aj opakovane.

635 Číslo v čiernom rámečku možno použiť ako kód v aplikácii. Táto akcia znamená, že si ideτε dané miesto alebo predmet prezrieť.

Kódy môžu vzniknúť i kombináciou čísla v čiernom rámečku a kódu, ktorý nájdete v texte karty. V tomto kroku vám už poradí príslušná karta.

3

Chlapec sa nezdal byť úplne v poriadku. Bol bledý a pôsobil podrozrevaivo. Babič občania si začali robiť starosti a kontaktovali políciu, ktorá chlapca sledovala až ho jedného z miestnych domov.

Počas hry si predstavte, že ste policajka v civille. Hoci nemáte súdny príkaz a chlapec sa vás zdráhal pustiť dnu, vstupujete do domu. Chlapec vyzeral tak na 12 rokov a asi je doma sám.

Máte v úmysle sa tu iba porozhladať a prípadne si pohovoriť s jeho rodičmi.

Na webe prejdite na stránku

50clues.com

a začnite hrať diel „Svätýňa“. Tuto hru môžete hrať bez sériového čísla.



Pozrite sa na kartu č. 4.

4



Chlapcov nenávisťný pohľad vás sleduje na každom kroku. Navyzeral byť z vašej návštevy príliš nadšený.

5

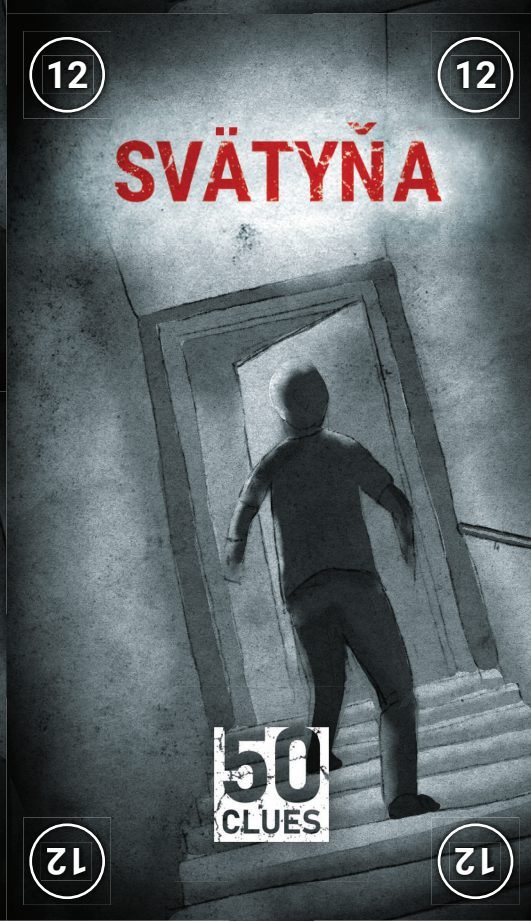
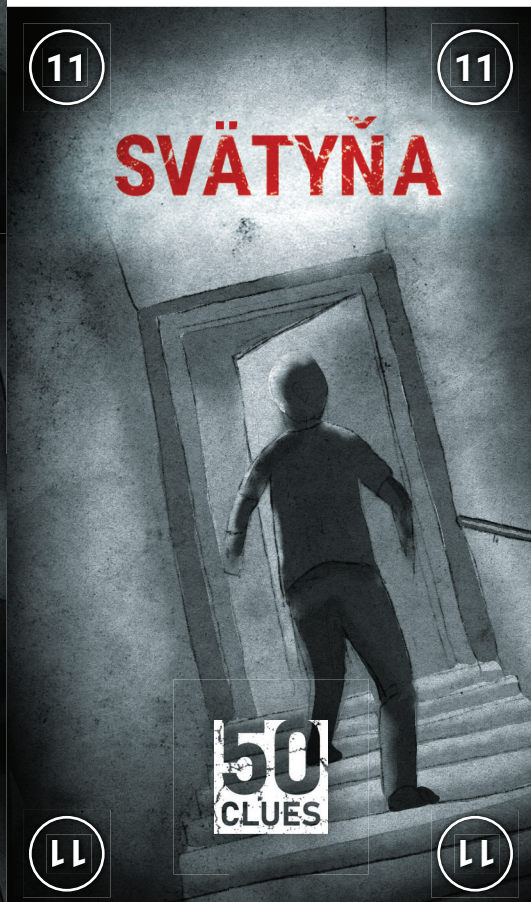


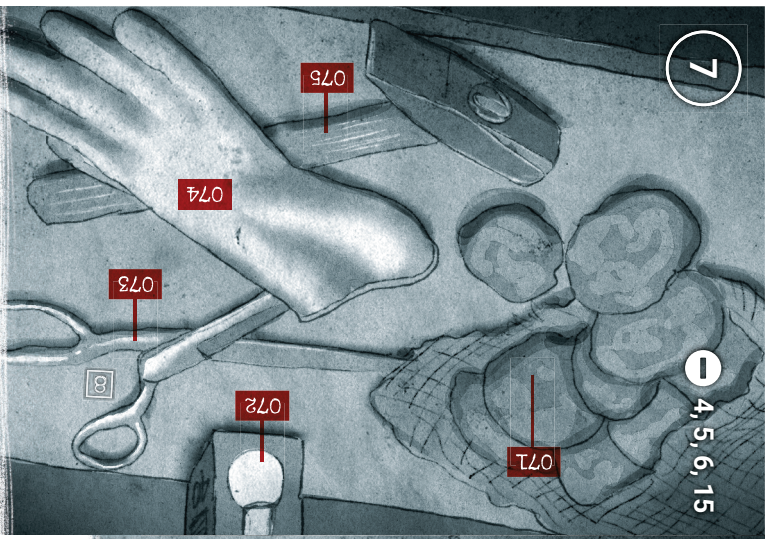
Chlapec má na predlaktí nejaké jazvy.

6.

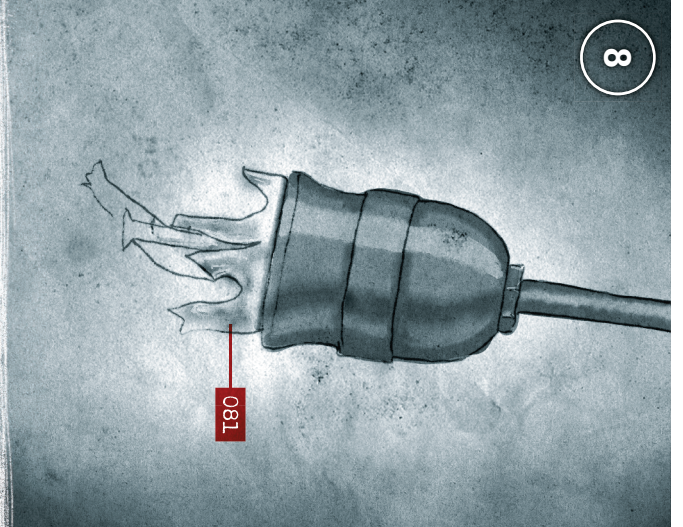


Pivničné dvere sú zabezpečené číselným heslom. Zadajte kód 06 a ďalšie štyri čísla, aby ste ich otvorili.





Na konci schodiska vedúceho do pivnice sa nachádza stôl so zemiakmi a ďalšími predmetmi.



Chlapec odrazu vybehne hore schodmi a cestou rozbije žiarovku. So zabuchnutím dverí sa miestnosť ponorí do úplnej tmy. Ste tu zamknutá. Vášnu telefónu síce dochádza batéria, ale chvíľu si s ním ešte zvládnete posvietiť.



Podarí sa vám znovu rozsvietiť, a tak sa môžete po pivnici lepšie porozhliadnuť.



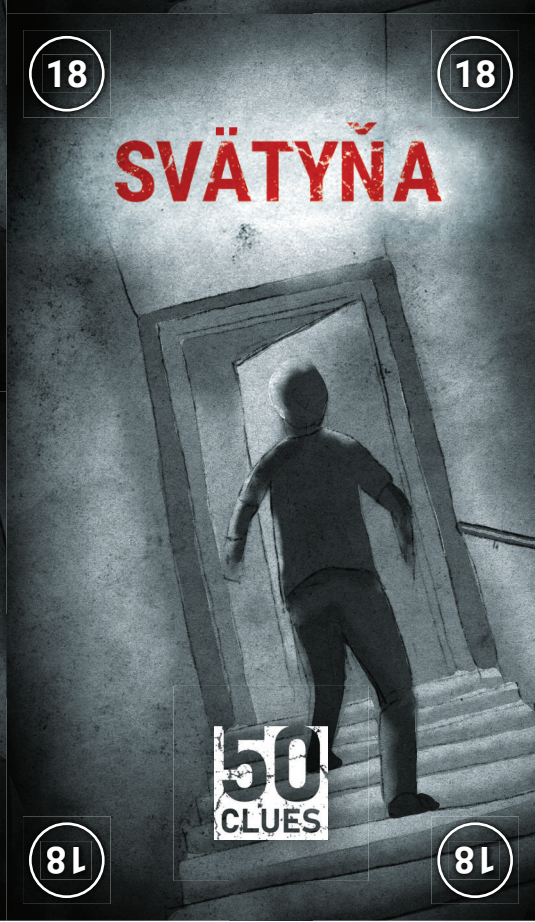
Pomocou nožníc jedno z vriec rozstrihnete. Každé telo je označené číslom. Poradie čísel v kruhu je 1, 2, 3, 4, 5 proti smeru hodinových ručičiek.

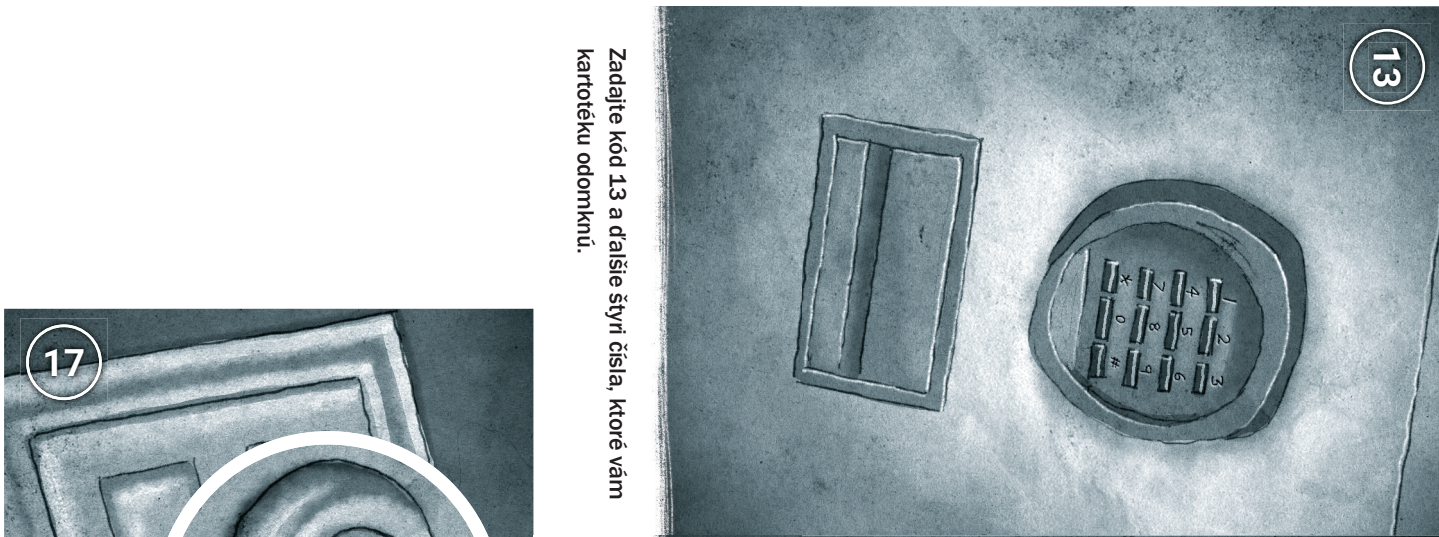


Zamknutá kartotéka v rohu miestnosti.

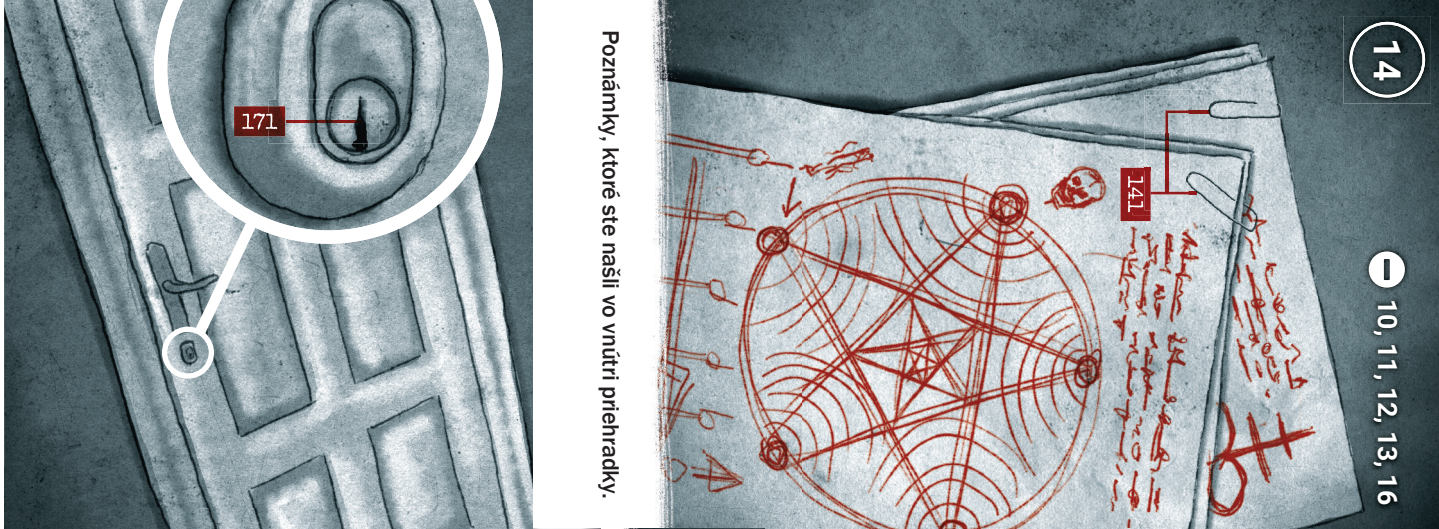


Zo stropu visí kruh a na ňom päť zakrvavených vriec.





Zadajte kód 13 a ďalšie štyri čísla, ktoré vám kartotéku odomknú.



Poznámky, ktoré ste našli vo vnútri priehradky.



Nájdete pokročilý papierik.



Zápis v knihe odhalil akési zvláštne symboly.



Ťažké dvere so zámkom na kľúč.
Ako sa dostanete von?



18