

ROZHODNUTÍ

V průběhu hry budete kromě řešení hádanek čelit složitým rozhodnutím. Zatímco některá z nich budou mít malý vliv, jiná mohou mít rozsáhlé následky, takže je neberte na lehkou váhu... Když dostanete instrukci, že máte kartu N nahradit kartou N z doplňkového balíčku, najděte kartu N v doplňkovém balíčku a nedívejte se na její lícovou stranu. Poté najděte kartu N v hlavní balíčku **0000**, nahraďte ji kartou N z doplňkového balíčku **0000** a nahrazenou kartu vraťte do krabice, aniž byste se na ni dívali. Doporučujeme vám umísťovat nahrazované karty do zvláštního sáčku. Některá rozhodnutí mohou být fatální. Pokud ve hře selžete, vraťte se do bodu, kdy jste učinili špatné rozhodnutí, a zkuste to znovu.

A ZAČÁTEK NOVÉHO

Abyste začali hrát další příběh, otočte odpovídající kartu z hlavního balíčku (kartu 0002 pro druhý příběh, 0003 pro třetí příběh atd.). Po dokončení pátého příběhu vraťte všechny komponenty do krabice Části 1. Ve hře pak pokračujte otevřením krabice Části 2, přípravou hry a otočením karty 0006 z hlavního balíčku. Nikdy nepřenášejte komponenty mezi částmi 1 a 2!

KONEC JEDNOHO PŘÍBĚHU

Když se dostanete ke kartě s nápisem „Konec“ nebo „Pokračování příště“, dohráli jste aktuální příběh. Zapište aktuální čas a spočítejte, jak dlouho vám trvalo jej dokončit. Abyste zjistili, jak jste si ve hře vedli, přičtěte k času jednu minutu za každou **NÁPOVĚDU 1**, dvě minuty za každou **NÁPOVĚDU 2** a tři minuty za každé **ŘEŠENÍ**, jež jste využili. Pokud je váš celkový čas pod 60 minut, vedli jste si výborně! Pokud jste 60 minut překročili, pořád jste to zvládli a v dalších příbězích si určitě povedete lépe. Jakmile dohrajete příběh, umístěte všechny karty z odhazovacího balíčku do sáčku a vraťte je do krabice (tyto karty už nebudete potřebovat). Zbývající karty z hlavního a doplňkového balíčku umístěte do dvou samostatných sáčků. Přenosné předměty nevracejte do původních obálek, ale přímo do krabice.

OBNOVENÍ HRY

Hru můžete navrátit do původního stavu, například když ji chcete půjčit přátelům. Všechny komponenty vraťte do původních obálek podle seznamu herních komponent, ze všech karet s černým číslem utvořte hlavní balíček a z karet s červeným číslem doplňkový balíček, poté karty v obou balíčcích seřaďte od nejnižšího po nejvyšší číslo. Tyto kroky zopakujte pro obě krabice, nemíchejte komponenty obou částí dohromady!

Autoři hry: Martin N. Andersen, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikovová

Ilustrace: Pavel Korobkov, Nadezhda Mikhailovová, Victoria Kochkinová, Victoria Volinová-Lukianová, Dmitry Krasnov, Maxim Suleimanov, Anastasia Stupaková, Anastasia Durovová

Vývoj hry: Polina Basalaerová, Dmitry Rudev, Anna Serovová

Vedoucí produkce: Yuriy Khmelevskoy

Český překlad:
Daniel „Cukřík“
Knápek

Jazyková úprava:
Michal „meysha“
Stárek

MINDOK

Výhradní zastoupení pro ČR a SR
MINDOK S.R.O.
Praha 10, Korunní 810/104
WWW.MINDOK.CZ

★★★★★

Psychiatrická nemocnice North Oaks

POZOR!
DÍKŮM TAJNĚ

SOUVÁLENÍ

ÚTĚK Z BLÁZINCE PRAVIDLA HRY

Herní komponenty pro Část 1 a Část 2 jsou rozděleny do dvou krabic. Komponenty obou částí nemíchejte dohromady!

HERNÍ MATERIÁL

- **2 HLAVNÍ BALÍČKY KARET**
(130 karet v části 1, 163 karet v části 2)

Balíčky nemíchejte ani se nedívejte na lícové strany karet.

- **2 DOPLŇKOVÉ BALÍČKY**
(6 karet v části 1, 15 karet v části 2)

Ani tyto balíčky nemíchejte ani neprocházejte.

- **29 OBÁLEK**

V každé obálce jsou předměty, které se nachází na různých místech léčebny.

Obálky si neprohližejte ani je neotevírejte, dokud nedostanete pokyn. Nestrhávejte samolepky z obálek.

- **2 PLÁNY PODLAŽÍ**
- **6 BROŽUREK NÁPOVĚD A ŘEŠENÍ**
- **6 BODOVACÍCH LISTŮ**
- **PRAVIDLA HRY**
- **2 SEZNAMY HERNÍCH KOMPONENT**



12+

1+
HRÁČŮ60 MIN
NA PŘÍBĚH

Útěk z bláznince přináší vzrušující zážitek unikových her v podobě kooperativní deskové hry. Hra je rozdělena na dvě části, jež se skládají z pěti příběhů. V každém z těchto příběhů se chopíte role postavy na útěku z bláznince v North Oaks. Aby se vám útěk zdařil, budete muset vyřešit hádanky a vykonat životně důležitá rozhodnutí. V průběhu hry budete odkrývat čím dál více z pozadí zápletky a sledovat, jak se jednotlivé příběhy propojují.

PŘÍPRAVA HRY

- Odložte všechna svá elektronická zařízení, blázninec je totiž velice starý a není v něm wi-fi. K útěku vám tak pomůže jen vlastní rozum a důvtip.
- Abyste dokázali vyřešit některé hádanky, budete si muset dělat poznámky. Připravte si tedy spoustu tužek a papírů.
- Důležité: Nepište na obálky ani jejich obsah!*
- Plán podlaží položte na stůl tak, aby na něj viděli všichni hráči.
- Připravte hlavní balíček. Na rubu každé karty je čtyřmístné číslo. Pro pohodlný průběh hry karty seřadte podle těchto čísel od nejnižšího po nejvyšší. Balíček položte lícem dolů na stůl.
- Připravte doplňkový balíček karet (karty s červenou záložkou). Na rubu každé karty se, stejně jako na kartách z hlavního balíčku, nachází čtyřmístné číslo. Karty seřadte podle těchto čísel od nejnižšího po největší. Balíček položte lícem dolů na stůl.
- Brožurky nápověd a řešení položte poblíž.
- Na bodovací list запиšte aktuální čas.


Na lícovou stranu karet se nedívejte!

PRŮBĚH HRY

Na začátku hry otočte kartu z hlavního balíčku s číslem příběhu, který si chcete zahrát (pro první příběh otočte kartu 0001). Kartu přečtěte a řiďte se uvedenými pokyny. Přečtené karty odkládejte na odhazovací balíček, tyto karty si můžete kdykoliv znovu přečíst.

Příběhy doporučujeme hrát v daném pořadí od prvního po desátý. Když hrajete příběhy 1–5, použijte komponenty z krabice s první částí hry. Když hrajete příběhy 6–10, použijte komponenty z krabice s druhou částí hry.

OBÁLKY

K většině místností v blázninci přináleží obálka se stejným číslem. Když dostanete pokyn k otevření obálky, vytáhněte z ní celý obsah a prozkoumejte jej. Když místnost opustíte, navraťte do obálky celý její obsah kromě přenosných předmětů (jsou označeny symbolem , tyto předměty si nechte před sebou na stole).

Některé místnosti jsou zamčené – budete muset vyřešit hádanku a najít čtyřmístný kód, abyste se dostali dovnitř. Když dostanete pokyn vzít si obálku, ale neotevírat ji, prozkoumejte přední část obálky, může totiž obsahovat stopu k vyřešení hádanky.

NÁPOVĚDY A ŘEŠENÍ

Vždy, když se zaseknete, můžete požádat o pomoc. V obou částech hry jsou tři brožurky nápověd a řešení: NÁPOVĚDA 1, NÁPOVĚDA 2 a ŘEŠENÍ. Chcete-li si přečíst nápovědu nebo řešení, najděte v odpovídající brožurce číslo karty s danou hádankou. Nápovědy jsou v brožurkách seřazeny vzestupně dle čísla karty. Nejprve se vždy podívejte na NÁPOVĚDU 1, a pokud si stále nevíte rady, využijte NÁPOVĚDU 2. Brožurku řešení využijte jen jako poslední záchranu.

Na ostatní nápovědy se nedívejte!

Neváhejte využít nápovědy, pokud se zaseknete. Pokud vám k nalezení řešení první nápověda nepomůže, zkuste druhou.


HÁDANKY

Otáčejte a čtěte karty, dokud se nedostanete ke kartě, na které není pokyn k otočení další. Znamená to, že musíte vyřešit hádanku! Odpovědí na každou hádanku je čtyřmístný kód, který odpovídá jedné z karet v balíčku. Až přijdete na kód, otočte odpovídající kartu a přečtěte ji.

Můžete si prohlížet obsah obálek, které jste již otevřeli. Některé komponenty mohou být využity pro různé hádanky a jiné zase nemusíte využít vůbec.

POSTIHY

Pokaždé když se podíváte na nápovědu nebo řešení, zatrhnete odpovídající políčko na bodovacím listu. Nápovědy nemůžete přeskakovat. I když se rozhodnete přečíst si rovnou řešení, musíte zaškrtnout i dvě políčka za nápovědy. Na konci hry vám každá NÁPOVĚDA 1 přidá jednu minutu, NÁPOVĚDA 2 dvě minuty a každé ŘEŠENÍ tři minuty k celkovému času.

Pokud kód žádné kartě neodpovídá, znamená to, že jste udělali chybu. Zaznačte ji na bodovacím listu a musíte to zkusit znovu. Povšimněte si, že většina karet má v levém horním rohu symbol odpovídající postavě, za níž právě hrajete . Pokud z balíčku vytáhnete kartu s jiným symbolem, než jaký se nachází na první kartě aktuálního příběhu, znamená to, že jste udělali chybu. Na konci hry vás bude každá chyba stát jednu minutu.