

Jelikož jsou záhady propojeny, přečte Průvodce text k tomu určený.

## **9. Konec hry**

Hra končí, pokud hráči vyřeší všechny záhady, nebo když vyprší čas. Záhady mají svou posloupnost kvůli příběhu a každá tedy musí být vyřešena. Jakmile hráči objasní všechny záhady, hra končí jejich vítězstvím. Pokud dříve vyprší čas, hra končí jejich prohrou.

## **RADY, TIPY, TRIKY**

### **Tipy k rozmístění karet**

Obecně by karty měly být na dostupném místě, aby hráči nemuseli při jejich hledání vynaložit příliš velké úsilí: nechte je přemístit těžký nábytek (nadzvednout kobereček je v pořádku, přesunování nábytku už nikoliv). Pozor na umístění vysoko nad zemí, hráči musí na karty dosáhnout, aniž by museli někam šplhat.

Stejně tak by karty měly být nalezitelné, neschovávejte je tedy do rozsáhlé sbírky knih, do obalu na DVD apod. Zasuňte je mezi hromadu papírů (například do šuplíku) rovněž není vhodnou cestou, kam karty schovat.

Pokud se hry účastní pouze dva hráči, doporučujeme na stejné místo schovat více karet nebo několikrát zopakovat stejný typ skrýše. Zjednodušíte jim hledání a hra se zrychlí.

Pokud umístíte kartu pod nábytek, musí být vidět aspoň kousek, aby se dala snadno vytáhnout. Pokud se hráčům nepodaří kartu vyndat, musí jim ji podat Průvodce.

Nedoporučujeme schovávat karty do polštářů, hráči pak budou sundávat všechny povlaky, prohledávat celou pohovku, plyšáky atd. V zápalu boje jsou hráči schopni všeho, a nechcete přeci, aby vám zničili obývací pokoj.

Můžete do místnosti přinést nové předměty, abyste zvýšili počet míst, kam lze karty schovat. Dekorace, které budou připomínat pravěk, přidají hře na atraktivitě: rostliny, postavičky dinosaurů, zvířecí kůže a další umožní schovat více karet. Je ovšem třeba si uvědomit, že pokud hráči už místnost znají nebo ji předtím viděli, budou nejprve hledat karty u nových předmětů.

### **Nejlepší skrýše**

- Karta schovaná v obálce, která je připevněná pod židli nebo stolem.
- Spodní strana šuplíku – když pomalu otevřete šuplík a strčíte tam ruku, můžete na spodní stranu připevnit kartu, kterou jen tak někdo nenajde. Vnitřek šuplíku je také dobrá skrýš (ideálně kartu schovejte za čelo šuplíku).
- Knihovna – vložte kartu mezi knihy. Na první pohled si jí nikdo nevšimne.
- Pod nábytek – pokud je vyčuhující část karty ve stínu, jen těžko ji někdo odhalí (jen pozor, ať se dá opravdu vyndat).

## **Další nápady na skrýš**

Do šuplíku, pod květináč, do květin (kartu můžete dát do sáčku, aby se nezničila), pod sedák židle, mezi polštáře na pohovce, do škvíry ve stole nebo pod ubrus, pod cokoliv, co vidíte, pod věci ve skříni, do kapes oblečení, které někde leží.

## **Pomůcky**

Nejprve nechte hráče hledat samotné. Pokud se vám zdá, že se příliš dlouho zasekli, ověřte, že pochopili zadání konkrétní záhady. Poradte jim, ať shromažďují karty se stejným pozadím. Každá karta se dá použít pouze jednou. Karty, které už byly použity, mohou uklidit. Zdůrazněte, ať použijí papír a tužku, aby si ulehčili práci. Když vidíte, že hra nepostupuje, dejte hráčům nápovědu. Pokud hráči stále nemohou na nic přijít, dejte jim další nápovědu. Pokud nic nepomáhá, pomozte jim získat karty, jako kdyby záhadu vyřešili. Nejdůležitější je požitok ze hry.

## **A co když?**

Co dělat, když hráč najde odpověď náhodou, aniž by ji musel vymýšlet? Pokud má někdo štěstí nebo nechtěně odhalí správnou odpověď, není třeba ho za to penalizovat.

Průvodce považuje záhadu za vyřešenou a rozdává příslušné karty odměn.

## Setkání

Když Průvodce uzná za vhodné, náhodně vytáhne kartu setkání. Může to udělat, když hra ztrácí rytmus, pokud se hráči přestávají soustředit nebo pokud podvádí. Tento malý balíček karet není přístupný pro hráče. Pokud používáte zvukovou nahrávku, Průvodce může využít momentu, kdy řev dinosaura překryje ostatní zvuky, a vytáhne kartu, což přidá na napínavosti.

Při každém setkání se k hráčům přiblíží jeden dinosaurus a ti musí reagovat podle jeho druhu:

**MASOŽRAVEC:** hráči se musí schovat a nesmí dělat hluk v průběhu několika vteřin nebo dokud neuslyší, že se dinosaurus vzdaluje.

**ZLODĚJ:** malý, hbitý dinosaurus, který se přiblíží, aby něco ukradl. Průvodce se zmocní jakékoliv dostupné karty a drží ji v ruce. V průběhu hry ji může dát jako odměnu nebo aby posunul hru kupředu.

Může to být karta, která byla nalezena v místnosti, jedna z těch, co byly odhaleny na začátku, nebo ta, kterou dal Průvodce jako odměnu.

**DALŠÍ DINOSAURÍ:** jsou vegetariáni, hráči se jich tedy nemusí bát.



# PŘÍBĚH, KTERÝ PŘEČTĚTE HRÁČŮM, NEŽ HRA ZAČNE

*Slavný profesor Flynn se před několika týdny ztratil během expedice do středu Země. Jste jeho asistenti a vaším úkolem je najít ho. Můžete si myslet, že to bude snadné, protože vám zanechal své poznámky a karty, nechal za sebou ale i pasti. Navíc jsou všechny nápovědy zakódovány, aby mu jiní badatelé objev nevyfoukli.*

*Jeho stopy můžete sledovat až po rozlehlý podzemní útvar. Jedná se o jeskyni, v níž bují hustá džungle a žijí v ní dinosauři. Rozkládá se před vámi pravěký svět. Dorazili jste ale v momentě, kdy hrozí výbuch sopky, který může celý tento křehký svět zničit.*

*Máte pouze 45 minut na vyřešení záhad a nalezení profesora, než sopka vybuchne. Pusťte se do prozkoumávání okolí a nezapomeňte, že dinosauři jsou velmi blízko.*

## KARTY

**Čísla karet, které mohou být vidět:** 1, 6, 13, 18, 24, 30

**Čísla karet, které si necháte v ruce:** 10, 11, 17, 23, 28, 29, 35

**Čísla karet, které je třeba pečlivě ukrýt:** 5, 7, 12, 19, 25, 31

**Čísla karet, které je třeba schovat v místnosti:** 2, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 16, 20, 21, 22, 26, 27, 32, 33, 34

**Čísla karet setkání, které je třeba zamíchat a dát do kupky rubem nahoru:** 36, 37, 38, 39, 40

**Celkový počet schovaných karet:** 22

# PRVNÍ ZÁHADA

Karty: 1, 2, 3, 4, 5



Sesuv zničil obrovskou fresku nakreslenou na stěně jeskyně. Kameny jsou rozházeny všude kolem a jsou zvláště označeny. Každý kus nese hned několik písmen. V poznámkách od profesora je dlouhá řada malých obrázků, v nichž by mohla být zakódovaná věta.

Legenda se skládá ze 4 karet. Velká ilustrace obsahuje 16 políček, každému náleží vždy jedno písmeno. Odpověď je ukrytá v kouscích obrázku, je třeba ji rozluštit pomocí příslušných písmen.

**1. nápověda:** jedná se o kód, který je třeba rozluštit

**2. nápověda:** každý obrázek představuje jedno písmeno

**Řešení: POZOR NA ALLOSAURY**

**Odměna:** dejte hráčům kartu číslo 10

