

# echoes



## KOKTEJL

### Kooperativní tajemná audiohra

Autoři: Dave Neale & Matthew Dunstan  
Ilustrace: Samuel Bourguignon, Harnickell Design  
Grafický design: Sam Dawson, Carola Pommitz, Cold Castle Studios, KniffDesign (pravidla hry)  
Redakce: Daniel Greiner & Karoline Weber

### ÚVOD

**Ve hře echoes se dostanete do role vyšetřovatelů\* a za pomoci svých speciálních schopností budete vyšetřovat záhadné příběhy. Až budete zkoumat jednotlivé předměty, uslyšíte ozvěny z minulosti – tajemné zvuky a hlasy, které vám umožní odhalit tajnou historii předmětů a seřadit události do správného pořadí. Podaří se vám záhadu rozluštit?**

### OBSAHUJE

6 destiček s označením kapitoly



18 karet s předměty




### PŘÍPRAVA HRY


1. Nejprve si stáhněte bezplatnou aplikaci Ravensburger echoes do svého chytrého telefonu nebo tabletu. **Aplikaci budete potřebovat k hraní hry.**
2. Vyndejte veškerý hrací materiál z krabice.
3. Připravte si před sebe 6 destiček s označením kapitoly (s bílým okrajem).
4. Zvolte si úroveň obtížnosti a vyložte před sebe karty s předměty:

#### OBTÍŽNOST: ZKUŠENÍ VYŠETŘOVATELÉ

Vyložte před sebe **všech 18 karet s předměty** (s černým okrajem) **obrázkem nahoru**.

#### OBTÍŽNOST: PŘÍLEŽITOSTNÍ DETEKTIVOVÉ

Otočte 18 karet s předměty (s černým okrajem) obrázkem dolů a vyjměte všechny karty **označené obrázkem** . Těchto 9 označených karet odložte **stranou obrázkem dolů**.

Hrajte nejdřív jenom s 9 kartami **bez označení**, vyložte je před sebe obrázkem nahoru. S těmito kartami už můžete vyřešit část příběhu. Teprve až se vám to podaří, vezměte si stranou odložené karty s  a dořešte zbytek příběhu.



5. Spusťte aplikaci a vyberte si hru **Koktejl**. Klepněte na „**Začít hru**“, poslechněte si prolog a ponořte se do příběhu.



\* Jazykový tvar generického maskulina používáme výhradně kvůli lepší čtivosti, ve všech případech je míněn jako genderově neutrální.

## HRANÍ HRY

Abyste záhadu vyřešili, musíte správně chronologicky seřadit **24 částí příběhu**. Každá část příběhu je reprezentována jedním **předmětem** (destičkou s označením kapitoly nebo kartou s předmětem) a jeho **ozvěnou**. Poslouchejte ozvěnu předmětu – zvuky a rozhovory – a určete, jak do sebe jednotlivé části zapadají. I jednotlivé ilustrace předmětů v sobě občas můžou obsahovat nápovědu, tak nepřehlédněte žádné detaily.

Pomocí aplikace naskenujte karty a destičky a poslechněte si s nimi spojené ozvěny. Pokud vaše zařízení nepodporuje rozpoznávání obrázků nebo nějaký objekt nemohl být rozpoznán, zadejte do aplikace kód ze zadní strany příslušné karty nebo destičky.

K přehrávání ozvěn použijte **poslechový režim** v aplikaci:

### 1. POSLOUCHEJTE

Každá z 18 karet s předměty a 6 destiček s označením kapitoly má svou vlastní ozvěnu. Dohromady pak tvoří 24 částí příběhu. Fotoaparátem svého přístroje naskenujte libovolný předmět a poslechněte si jeho ozvěnu.

#### Tipy:

- Ozvěny můžete poslouchat tak často, jak potřebujete.
- Příběh může přeskakovat v čase, takže ozvěny na sebe nemusí přímo navazovat.

Našli jste při poslouchání předměty a ozvěny, o kterých si myslíte, že patří k sobě? Kdykoli můžete použít aplikaci, aby vám pomohla vyřešit část příběhu:

### 2. ŘEŠTE

Příběh je rozdělen do 6 kapitol. Každá kapitola začíná jednou ze **6 destiček** s označením kapitoly. Poté vždy v kapitole následují 3 karty s předměty. Když ověřujete správnost své teorie, měli byste se vždy pokusit vyřešit pořadí předmětů **pro jednu konkrétní kapitolu**. Přepněte aplikaci do **režimu řešení**.

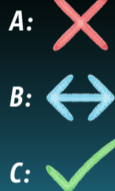
Naskenujte destičku s označením kapitoly a poté naskenujte 3 karty s předměty v pořadí, v jakém se podle vás odehrály **v kapitole této destičky**. Aplikace vám řekne, zda je pořadí těchto karet správné.

#### Hádali jste špatně?

Aplikace vám poskytne jednu z následujících nápověd:

- 0 Žádná ze 3 naskenovaných karet s předměty nepatří do **této kapitoly**. Možná k sobě pasují, ale patří do jiné kapitoly.
- 1 Jedna ze 3 naskenovaných karet s předměty patří do této kapitoly. Aplikace vám neřekne, jestli je na správném místě.
- 2 Dvě ze 3 karet s předměty patří do této kapitoly. Aplikace vám opět neřekne, jestli jsou na správném místě.
- 3 Všechny 3 karty s předměty patří do této kapitoly, ale jejich pořadí není správné.

Pokud nastavíte v aplikaci obtížnost na „Snadnou“ nebo klepnete na „Nápověda“, dostanete další nápovědu. Barevné symboly vám prozradí, jestli karta patří do jiné kapitoly (**A: červené X**), jestli je na špatném místě (**B: modrá šipka**) nebo jestli je umístěna správně (**C: zelená fajfka**).




#### Správně?

Nyní si můžete poslechnout celou kapitolu ještě jednou. Vyplatí se to, protože přitom můžete zaslechnout **další nové nápovědy**.

Pokud si chcete vyřešenou kapitolu poslechnout znovu, naskenujte v **poslechovém režimu** odpovídající destičku s označením kapitoly.

#### OBTÍŽNOST: PŘÍLEŽITOSTNÍ DETEKTIVOVÉ

Vyřešili jste za pomoci 9 karet s předměty, které jste vyložili na začátku hry, tři celé kapitoly? Pak si vezměte karty označené obrázkem , které jste si předtím odložili na stranu. Postupujte u nich stejným způsobem a dořešte zbývající kapitoly příběhu.



## KONEC HRY

Po vyřešení všech 6 kapitol vás čeká poslední úkol. Seřadte kapitoly do správného pořadí, aby celý příběh dával smysl. Teprve pak jste vyřešili záhadu a vyhráli hru. V aplikaci se přepněte do **režimu řešení** a naskenujte **6 destiček s označením kapitol** v pořadí, které je podle vás správné. **Pokud jste to udělali správně, vyřešili jste společně případ!** Poslechněte si epilóg a dozvíte se, jak příběh končí. V hlavní nabídce aplikace si můžete poslechnout celý příběh znovu.

### TIPY PRO ROZPOZNÁVÁNÍ PŘEDMĚTŮ S APLIKACÍ

Pokud má aplikace potíže s rozpoznáním destičky s označením kapitoly nebo karty s předmětem, zkuste následující:

- Ujistěte se, že naskenovaná karta s předmětem nebo destička s označením kapitoly je v aplikaci dobře viditelná a že nejsou vidět žádné jiné herní materiály.
- Ujistěte se, že je materiál dobře osvětlen. Pokud sedíte například mezi herní plochou a lampou, pak se nakloňte lehce do strany, abyste nevrhali na karty stín.
- Při skenování držte kartu nebo destičku v ruce nebo držte vaše zařízení velmi blízko skenovaného materiálu. To pomůže fotoaparátu lépe zaostřit.
- Další tipy a informace najdete v často kladených dotazech na webové stránce [ravensburger.cz](https://ravensburger.cz) na podstránce echoes.