

Ryohei Kurahashi

ZŁAM TEN KOD



Zasady gry

Czy uda ci się złamać kod,
zanim zrobią to przeciwnicy?

Zadawaj **najlepsze pytania**,
i bądź pierwszym, który
odszyfruje kod!



strony od 3 do 5



strony od 6 do 8

Opis i cel gry

W grze **Złam ten Kod**, twoim celem jest odgadnięcie cyfr i kolorów z ukrytych płytek szyfru. Na środku stołu znajduje się 6 kart z pytaniami. W swojej turze wybierz jedną z nich i zadaj pytanie przeciwnikom, aby dowiedzieć się więcej na temat nieznanych płytek szyfru. Aby wygrać, zostan pierwszym graczem, który poprawnie odgadnie kod.

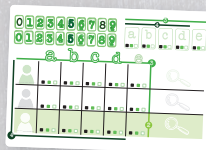
Zawartość:



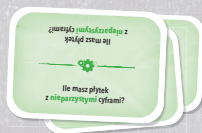
1 Instrukcja



4 Zasłönki



1 Notes



21 Karty z pytaniami



20 Płytek szyfru

Opis komponentów:

Zasłönki

Gracze ukrywają za nimi swoje płytki. Zasłönki pomagają też pamiętać o możliwych akcjach i rozłożeniu płytek.

Karty z pytaniami

Wszystkie karty z pytaniami są inne. Na każdej z nich znajduje się pytanie o kolor, położenie lub wartość płytek. Zadawanie pytań pozwoli ci zdobyć informacje o płytkach innych graczy.

Płytki szyfru

W grze dostępnych jest 20 płytek szyfru. Każda cyfra (0-9) występuje zarówno w kolorze białym jak i czarnym. Wyjątkiem są płytki z cyfrą 5 – obie są zielone.

Notes

Na początku gry rozdaj każdemu z graczy po jednym arkuszu. Używa się ich do notowania zebranych wskazówek i śledzenia swoich postępów.

2 graczy: wykorzystywany jest tylko dolny rząd.

3 graczy: wykorzystywane są tylko dwa górne rzędy.

4 graczy: wykorzystywane są wszystkie rzędy, ale bez kolumny e.

W lewym górnym rogu przedstawiono wszystkie płytki szyfru dostępne w grze – możesz używać ich jako „ściagi”.

5 pustych pól w prawym górnym rogu służy do zanotowania ostatecznej odpowiedzi (w grze 3 i 4-osobowej).

Przygotowanie gry

1. Rozdajcie **zasłonkę** każdemu z graczy. Należy umieścić ją przed sobą.
2. Zakryjcie i wymieszajcie **20 płytek szyfru**. Rozdajcie każdemu po 5. Teraz każdy gracz musi odkryć i umieścić płytki **za** swoją zasłonką, tak aby przeciwnik nie mógł ich zobaczyć. Płytki trzeba ułożyć **w kolejności rosnącej**, od lewej do prawej. Jeżeli dwie płytki mają tę samą cyfrę, **najpierw należy umieścić tę z czarną cyfrą** (na lewo od białej). Pozostałe płytki odłóżcie zakryte do pudełka.
3. Każdy z graczy bierze jeden **arkusz** z notesu i **ołówek**.
4. Potasujcie wszystkie **karty z pytaniami** i ułóżcie z nich zakryty stos.
5. Odkryjcie 6 wierzchnich kart ze stosu i umieśćcie je na środku stołu.
6. W losowy sposób wybierzcie **pierwszego gracza**.



Rozgrywka

W rozgrywce dwuosobowej gracze wykonują kolejno swoje tury do momentu, kiedy jeden z nich nie odgadnie poprawnie 5 płytek ukrytych za zasłonką przeciwnika. W swojej turze można **zadać pytanie** lub **odgadnąć kod**.

A. Zadanie pytania



Możesz wybrać 1 spośród odkrytych kart z pytaniami. Jeśli wszystkie karty zostały już wykorzystane, można tylko odgadywać kod.

1. Weź wybraną kartę i przeczytaj na głos pytanie.
2. Przeciwnik musi udzielić szczerzej odpowiedzi, posługując się odpowiednimi literami ze swojej zasłonki.

3. Zanotuj odpowiedzi przeciwnika na swoim arkuszu.
4. Następnie odrzuć wybraną kartę, a na jej miejsce odkryj nową z talii (o ile jakieś zostały).
5. Następuje тура przeciwnika.



Przykłady:



Gdzie są twoje płytki #5?

Jeżeli przeciwnik ma **plytkę #5**, musi odpowiedzieć za pomocą litery ze swojej zaslonki. Tutaj: „Mam 5 na **c**”.



Gdzie są twoje płytki #1 lub #2?

Zadając to pytanie, musisz wybrać tylko jedną z tych cyfr. W tym przypadku, jeśli zapytasz o płytki #2, przeciwnik powinien odpowiedzieć „Mam #2 na **a**”.



Które twoje sąsiadujące płytki mają ten sam kolor?

Jeżeli masz co najmniej dwie sąsiadujące płytki w tym samym kolorze, musisz określić, gdzie się znajdują. Jeżeli masz więcej takich grup, musisz je wszystkie podać w odpowiedzi.



Tutaj powinienś powiedzieć „Płytki **a** i **b** są tego samego koloru; oprócz tego płytki **c**, **d** i **e** są tego samego koloru.”



Które twoje sąsiadujące płytki są kolejnymi cyframi?

Jeżeli na przynajmniej 2 sąsiadujących płytkach widnieją następujące po sobie cyfry, musisz określić, gdzie się znajdują. Jeśli masz więcej takich grup, musisz je wszystkie podać w odpowiedzi.



Tutaj powinienś powiedzieć „Płytki **a**, **b** i **c** są kolejnymi cyframi; oprócz tego płytki **d** i **e** są kolejnymi cyframi.”

B. Odgadywanie kodu

W grze dwuosobowej musisz zidentyfikować płytki szyfru ukryte za zasłonką przeciwnika. Jeżeli sądzisz, że poprawnie je zidentyfikowałeś, zamiast zadawać pytanie możesz próbować odgadnąć kod. W takiej sytuacji musisz podać **na głos** wszystkie płytki szyfru które się na niego składają, w poprawnej kolejności.

Dla każdej płytki musisz określić zarówno jej cyfrę, jak i kolor. Przeciwnik zawsze czeka, aż skończysz wymieniać wszystkie płytki, zanim poinformuje cię, czy podany kod jest poprawny, czy nie. Nie należy mówić, ile płytek zostało podanych poprawnie, ani które części i kolory kodu były poprawne lub błędne.



➡ Jeżeli zgadłeś:

Jeżeli jesteś pierwszym graczem, twój przeciwnik dostaje ostatnią szansę odgadnięcia twojego kodu. Jeżeli odpowie poprawnie, gra kończy się remisem. Jeżeli nie, wygrywasz grę.



➡ Jeżeli nie zgadłeś:

Twoja tura kończy się, ale pozostajesz w grze. Następuje tura przeciwnika – może zadać pytanie lub próbować odgadnąć twój kod.

Przykład:

Twierdzisz, że twój przeciwnik ma następujące płytki:

Jednak poprawna wersja to:



Popelniłeś drobny błąd w kolorze cyfry 4, więc twoja tura przepada. Przeciwnik nie zdradza ci szczegółów – po prostu informuje, że nie zgadłeś.

Koniec gry

W momencie, kiedy jeden z graczy **poprawnie** odgadnie kod przeciwnika, ten gracz wygrywa grę. Jeżeli obaj gracze odgadli swoje kody w tej samej turze, następuje remis.

Sekcje poniżej omawiają tylko różnice między grą dwuosobową, a tą dla 3 i 4 graczy. Wszystkie zasady nieujęte poniżej pozostają takie same, jak w przypadku gry dla 2 osób (opisanej na stronach 2-5).

Cel gry

W grze dla 3 i 4 graczy celem jest odgadnięcie, jakie płytki leżą na środku stołu.

Przygotowanie gry

Zakryjcie i wymieszajcie **20 płytek szyfru**. Rozdajcie każdemu odpowiednią liczbę płytek (wg tabelki obok). Teraz każdy gracz musi odkryć i umieścić płytki za swoją **zasłonką**, tak aby przeciwnicy nie mogli ich zobaczyć. Płytki trzeba ułożyć w **kolejności rosnącej**, od lewej do prawej. Jeżeli dwie płytki mają tę samą cyfrę, **najpierw należy umieścić tę z czarną cyfrą** (na lewo od białej). Następnie sprawdźcie w tabelce obok, ile płytek należy zostawić na środku stołu. Płytek tych nie wolno

podglądać! Może to zrobić tylko gracz, który zdecyduje się zgadywać kod (zob. „Rozgrywka” na następnej stronie).

Liczba graczy	3	4
Liczba płytek przypadająca na gracza	5	4
Liczba zakrytych płytek na stole	5	4



Rozgrywka

W grze 3 i 4-osobowej gracze rozgrywają kolejno swoje tury do momentu, kiedy jeden z nich poprawnie odgadnie kod z zakrytych płytek znajdujących się na środku stołu. Gra kończy się również w sytuacji, gdy wszyscy gracze odpadną lub gdy skończą się karty z pytaniami.

A. Zadanie pytania



3 graczy: weź dowolną dostępną kartę z pytaniem i przeczytaj je na głos. Pozostali dwaj gracze muszą udzielić odpowiedzi zgodnie z płytkami, które mają za swoimi zasłonkami. Odkryj nową kartę ze stosu kart z pytaniami. Następnie gracz po twojej lewej stronie rozgrywa swoją turę.



4 graczy: weź dowolną dostępną kartę z pytaniem i przeczytaj je na głos. Wszyscy gracze, **łącznie z tobą**, muszą szczerze odpowiedzieć na pytanie. Odkryj nową kartę ze stosu kart z pytaniami. Następnie gracz po twojej lewej stronie rozgrywa swoją turę.

B. Odgadywanie kodu



W grze dla 3 i 4 graczy musisz odgadnąć poprawnie wszystkie płytki ze środka stołu. Jeżeli sądzisz, że znasz je wszystkie, zamiast zadawać pytanie możesz próbować **odgadnąć kod**.

W tym przypadku zanotuj swoją odpowiedź na polach w prawym górnym rogu arkusza, w rosnącej kolejności (od lewej do prawej). Dla każdej z płytek określ jej cyfrę i kolor.

Następnie podejrzuj płytki ze środka stołu w taki sposób, aby nie widzieli ich pozostali gracze i porównaj ze swoją odpowiedzią. Nie podawaj innym graczom żadnych informacji odnośnie podglądanych płytek i swojej odpowiedzi.



Jeżeli zgadłeś:

Ogłaszasz pozostałym, że odgadłeś kod, nie podając żadnych dodatkowych informacji. Zostajesz jednym z wygranych (być może jedynym), ale pozostali gracze, którzy mieli dotychczas mniej tur niż ty, mają jeszcze szansę na odgadnięcie kodu.



Jeżeli nie zgadłeś:

Odpadasz z gry i przegrywasz, ale nadal musisz udzielać przeciwnikom szczerych odpowiedzi na zadawane przez nich pytania. Następuje тура gracza po twojej lewej stronie.

Uwaga: W grze 3 lub 4-osobowej możesz zgadywać tylko raz, więc dobrze się zastanów!

Gdy gracz prawidłowo zidentyfikuje wszystkie płytki ze środka stołu, pozostali gracze kończą bieżącą rundę, jeśli to konieczne (tak aby każdy z graczy miał tyle samo tur w grze), a następnie gra dobiega końca. Koniec gry następuje również w sytuacji, gdy wszyscy gracze odpadli z gry, ponieważ błędnie próbowali odgadnąć kod.

Uwaga: W grze Złam ten Kod zawsze zadajesz pytania, aby uzyskać informacje dotyczące płytek przeciwników. Jednak w grze dwuosobowej celem jest zgadnięcie kodu przeciwnika, podczas gdy w grze 3 lub 4-osobowej celem jest wydedukowanie, jakie płytki są na środku stołu.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy poprawnie zidentyfikuje płytki na środku stołu, a każdy z graczy rozegra taką samą liczbę tur. Wygrywają wszyscy, którym udało się poprawnie odgadnąć zawartość płytek na środku stołu. Gra kończy się też, jeśli wszyscy gracze błędnie próbowali zidentyfikować płytki ze środka stołu albo jeśli wykorzystane zostały wszystkie karty z pytaniami. W obu tych przypadkach nie ma zwycięzcy.

Jeżeli gra zakończyła się remisem... zagrajcie jeszcze raz!

Twórcy

Autor: Ryohei Kurahashi

Project manager: Magdalena Włodarczyk

Redakcja i korekta:

Zespół Albi Polska, Jakub Niedźwiedź

Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk

Grafiki: Mélanie Walryck

Tytuł oryginalny: Tagiron

Oryginalnie wydane przez:

Jelly Jelly Games

© 2016 PIZZICATO DESIGN INC.

© 2019 IELLO USA LLC. IELLO, BREAK THE CODE and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. All Rights Reserved. Made in Shanghai, China by Whatz Games.



albi

ALBI Polska Sp. z o.o.
Ul. Toruńska 5
30-356 Kraków
Tel.: 12 / 630 92 10
www.albipolska.pl

