

Játékvariáció haladóknak „kötőjelekkel”

A játékosok nem veszik ki a két kötőjelet a kövek közül. Ezek nem jokerek, nem helyettesítenek egy számot sem, hanem olyan jelek, melyeket bárhová a kódsorba tetszés szerint el lehet helyezni, megnehezítve annak megfejtését. A kötőjelet két egyforma szám közé is be lehet illeszteni például a fekete és a fehér 6-os közé, vagy 0-tól balra, vagy a 11-estől jobbra is elhelyezhető.

A kötőjelet a játék folyamán nem helyezheti át a játékos!

Többfordulós, pontozásos játék:

A játékosok több fordulót is játszhatnak egymás után, és kapott pontjaikat összesíthetik.

A játékosok a következők szerint kapnak pontot:

10 pont jár minden helyesen meg Tippelt számért

20 pont jár minden helyesen meg Tippelt 6-os és kötőjelért

50 pont jár ha egy játékos egyik játékos társa kódját megfejti

Minden forduló végén a forduló nyertes játékos a pontokat (az a játékos, akinek legvégül maradt megfejtetlen szám a kódjában). A megfejtetlen kövek a játékos kódjában annyi pluszpontot jelentenek számára, ahány megfejtetlen kő maradt.

A játékosok a játék végén összegzik a fordulóban szerzett pontjaikat. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: EU

Nemzetközi játék bestseller!



Ki fejt meg elsőként a titkos kódot?

2-4 játékos részére, 10 éves kortól

A játék tartalma:

- 12 fehér és 12 fekete kő 0-11 számokkal
- 1 fehér és 1 fekete kő kötőjellel
- 1 játékleírás

A játék

Minden játékos előtt négy műanyag kő áll. A játékosok csak a saját köveiken lévő számokat láthatják! A játékosoknak ki kell találniuk, hogy játékos társuk kódja milyen számokat tartalmaz.

De hogyan is történik ez? Az első körben a kezdő játékos „csak” találgatni tud. A játék folyamán azonban mindig vannak új információk, melyek logikus kulcsot adnak a játékosoknak, így egyre pontosabban tudnak tippelni. Míg végül sikerül megfejteniük a kódot alkotó számokat.

A játékosok célja:

Elsőként kitalálni játékos társuk kódját.

A játék előkészítése:

A játékosok tegyék félre a két kötőjeles követ, a többit pedig számukkal lefordítva jól összekeverve tegyék az asztalra. Minden játékos válasszon magának négy követ (négy játékos esetén csak hármat) és állítsa fel maga előtt azokat balról jobbra növekvő számsorrendben úgy, hogy játékosársai ne láthassák a kövein lévő számokat. A legkisebb szám tehát a játékostól nézve a bal szélső helyre kerül.

Példa: egy játékos által választott kövek a következők: fekete 4, fekete 1, fehér 7 és fekete 10. A játékos a következő sorrendben állítja fel a köveket maga előtt: fekete 1-es kerül a balszélső helyre, mellé a fekete 4-es, majd a fehér 7-es, a jobb szélre pedig a fekete 10-es kerül.

Fontos: ha egy játékos két egyforma számot húz, a fekete követ a fehér kő bal oldalára kell állítani.

A játék menete:

1. A játékot a legidősebb játékos kezdi. Az éppen soron lévő játékos választ egyet a lefordított kövek közül, és maga elé teszi úgy, hogy játékosársai ne láthassák a rajta lévő számot.
2. Ezek után megtippeli egy játékosársa egyik kövén lévő számot. Teheti ezt úgy, hogy rámutat egy kőre és megnevezi az általa vélt számot.

Példa: a játékos fehér 10-re tippeli játékosársa balszélső (saját nézetéből) követ, mert a balszélen vannak a legnagyobb számok, és nála van a fekete tízes. Ezért a játékos rámutat erre a kőre és azt mondja fehér 10-es.

Ha a játékos jól tippelt, akkor játékosársa ezt a követ le kell, hogy fektesse, így mindenki láthatja a helyesen megtippelt számot.

Ha a játékos rosszul tippelt, akkor azt a követ, melyet a kör elején felvett el kell helyezni a saját kövei között. A követ ebben az esetben a számsorba, az értékének megfelelően kell lefektetve, számával felfelé mindenki számára jól láthatóan elhelyezni. Ez fontos információhoz juttatja a játékosársakat, mely szerint a lefektetett kötől balra lévő

számok közt egyforma és kisebb számok lehetnek, a jobbra lévőknél pedig nagyobbaknak kell lenniük.

3. Ha a játékos jól tippelt, a következőket teheti:

VAGY megpróbál egyik játékosársa kódjából egy újabb számot megfejteni (tetszés szerint tippelhet ugyanannak, vagy másik játékosársának kódjára). Ebben az esetben a játékosnak nem kell újabb követ húznia középről a lefordított kövek közül. A játékos egészen addig tippelhet, amíg sikerül eltalálnia a helyes számokat.

VAGY, a játékos be is fejezheti lépését. Ebben az esetben a játékos a lépése megkezdésekor húzott követ beállítja saját kódjába, a megfelelő helyre, anélkül, hogy megmutatná azt játékosársainak. A játékos kódja így egy számmal hosszabb lett és így természetesen nehezebb is lesz megfejteni azt.

Ha a játékos rosszul tippel, lépése véget ér, a kihúzott követ felfordítva a saját kódjába kell beilleszteni. A játékot a következő játékos folytatja.

4. A játékot a következő játékos úgy folytatja (a játék menete az óramutató járásával megegyező irányú), hogy választ egy követ középről a lefordított kövek közül, majd tippel egy játékosársa kódjának egyik számára, és így tovább, egészen addig, míg egy játékos összes kódját meg nem fejtik a játékosok.

Az a játékos, akinek a kódját a játékosársak megfejtik, nem tippelhet tovább.

Miután a játékosok felhasználták az asztal közepén lévő összes követ, újabb kövek húzása nélkül tippelnek tovább. Ebben az esetben az a játékos, aki rosszul tippel egy általa választott követ saját kódjából felfordítva le kell, hogy fektessen.

A játék nyertese:

A játék akkor ér véget, ha a játékosoknak sikerül egy kivételével az összes kódot teljes egészében megfejteniük. A játékot az a játékos nyeri, akinek részben titokban maradt a kódja.