

Рёхэй Курахаси

ВЗЛОМАЙ КОД



Правила

Сможете ли вы взломать код раньше противников?

Задайте **лучший вопрос** и станьте первым, кто разгадает **секретный код!**



стр. 3–5



стр. 6–8

Описание и цель игры

В игре «Взломай код» ваша цель — узнать, какие числа и какого цвета находятся на закрытых жетонах. В центре стола будут лежать 6 карт вопросов. В свой ход выберите одну из них и задайте вопрос противнику, чтобы узнать больше о его коде. Чтобы победить, станьте первым игроком, который верно разгадает код.

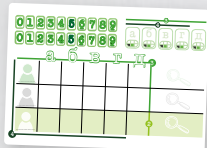
Компоненты



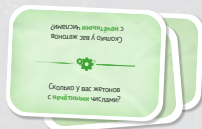
1 правила



4 ширмы



1 блокнот
(100 листов)



21 карта вопросов



20 жетонов кода

Описание компонентов

Ширмы

За ширмами игроки скрывают свои жетоны кода. Также на ширмах содержатся подсказки по подготовке к игре и список доступных действий.

Карты вопросов

Все вопросы на картах разные. Они могут быть о числах, их цветах или расположении в коде. Задавая эти вопросы, вы получаете больше информации о кодах ваших противников.

Жетоны кода

Всего в игре **20 жетонов кода**. Есть одна белая копия и одна чёрная копия каждого числа (от 0 до 9), за исключением 5 (обе копии зелёные).

Блокнот

В начале игры раздайте каждому игроку по листу из блокнота. Используйте их, чтобы отмечать свой прогресс и собранную при помощи вопросов информацию.

2 игрока: используйте только нижний ряд.

3 игрока: используйте два верхних ряда.

4 игрока: используйте все ряды, но не используйте столбец «Д».

Вы можете использовать для заметок изображение 20 жетонов, расположенное в верхнем левом углу.

5 пустых ячеек в правом верхнем углу листа отведены под ваш окончательный ответ (при игре втроём или вчетвером).

Подготовка к игре

1. Раздайте по одной **ширме** каждому игроку. Расположите ширму перед собой на столе.
2. Перемешайте **20 жетонов кода** и раздайте каждому игроку по 5 жетонов лицом вниз. Переверните свои жетоны лицом вверх **за ширмой**, чтобы другой игрок не мог их увидеть. Расположите жетоны **в порядке возрастания** слева направо, в местах под буквами. Если у вас есть два жетона с одинаковыми числами, **расположите сначала жетон с числом чёрного цвета**, а потом — с числом белого цвета. Уберите все неиспользованные жетоны в коробку.
3. Раздайте каждому игроку по одному **листу** из блокнота и **карандашу**.
4. Перемешайте **карты вопросов** и сформируйте из них колоду в центре стола.
5. Возьмите 6 верхних карт из колоды и выложите их лицом вверх в центре стола.
6. Выберите **первого игрока** случайным образом.



Игровой процесс

При игре вдвоём игроки ходят по очереди, пока один из них не назовёт правильную последовательность жетонов кода, **спрятанных за ширмой противника**. В свой ход вы можете совершить одно из двух действий: **здать вопрос** или попытаться **назвать код**.

А. Задать вопрос



Выберите одну из 6 доступных в центре стола карт вопросов.

1. Возьмите эту карту и зачитайте вопрос вслух.
2. Ваш противник обязан ответить вам честно (используя для ответа соответствующие буквы на своей ширме, если требуется).
3. Сделайте на своём листе пометки, согласно ответу противника.
4. Сбросьте карту вопроса, которую вы использовали, и замените её верхней картой из колоды (если они там ещё остались). Если на столе закончились карты, игра завершается.
5. Передайте ход противнику.

Примеры:

? Где находятся ваши жетоны #5?

Если у противника есть **жетон #5**, он должен сказать, где тот расположен, используя буквы на своей ширме. Например: «Мой жетон с пятёркой на месте **В**».



? Какие ваши соседние жетоны имеют одинаковый цвет?

Если у вас есть группа хотя бы из двух жетонов одного цвета, расположенных по соседству, вы обязаны сказать, где они находятся. Если у вас несколько таких групп, вы обязаны назвать их раздельно.

В примере вы должны ответить: «Жетоны на местах **а** и **б** одного цвета, и жетоны на **В**, **Г** и **Д** одного цвета».



? Где находятся ваши жетоны #1 или #2?

Если вы задаёте этот вопрос, то сперва должны решить, о каком жетоне будете спрашивать. Если вы будете спрашивать о жетоне #2, то, согласно примеру, ваш противник должен ответить: «У меня есть жетон с двойкой на месте **а**».



? На каких ваших соседних жетонах числа идут последовательно?

Если у вас есть группа хотя бы из двух жетонов, расположенных по соседству, числа на которых идут последовательно, вы обязаны сказать, где они находятся. Если у вас несколько таких групп, вы обязаны назвать их раздельно.

В примере вы должны ответить: «Числа на местах **а**, **б** и **в** идут последовательно. Числа на местах **Г** и **Д** тоже идут последовательно».



Б. Назвать код



При игре вдвоём вы должны разгадать код, скрытый **за ширмой** вашего противника.

Если вы думаете, что определили все жетоны противника, то в свой ход можете попытаться **назвать код** вместо того, чтобы **задавать вопрос**. В этом случае вы должны **вслух** назвать все жетоны кода вашего противника по очереди слева направо.

Для каждого жетона назовите изображённое на нём число и его цвет. Ваш противник должен подождать, пока вы назовёте все жетоны, после чего сказать, ошиблись вы или нет. Противник не должен раскрывать никаких подробностей. Он не сообщает вам, ни сколько жетонов вы угадали, ни о верно названном числе или цвете.



Если вы верно назвали код:

Если вы были первым игроком, то ваш противник может сразу же попытаться разгадать ваш код перед окончанием игры. Если ему это удаётся, то игра заканчивается ничьей. Если противник ошибается, то побеждаете вы.



Если вы ошиблись:

Ваш ход заканчивается, но вы продолжаете игру. Наступает ход противника, и он, как обычно, выбирает, что будет делать: задавать вопрос или называть код.

Пример:

По вашему мнению, код противника такой:

Вы озвучили свою догадку, но правильный ответ отличается:



Есть одна небольшая ошибка: четвёрка чёрного цвета, а вы сказали, что она белая. Ваш противник не раскрывает подробностей – он просто говорит вам, что вы ошиблись.

Окончание игры

Как только один из игроков **правильно** называет жетоны своего противника, он побеждает в игре. Если оба игрока правильно называют коды друг друга, игра заканчивается ничьей. Если были использованы все карты вопросов, игра заканчивается без победителей.

Этот раздел описывает только отличия от игры вдвоём. Все пропущенные в нём пункты совпадают с аналогичными из раздела с описанием игры вдвоём и не меняются в зависимости от числа игроков.

Цель игры

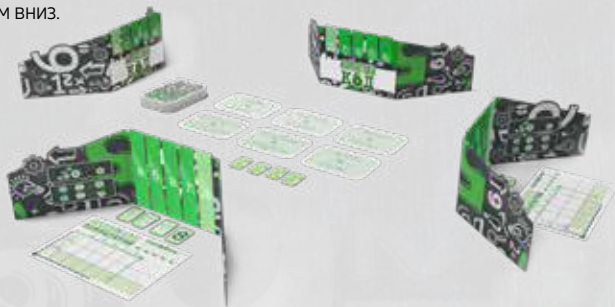
При игре троём или четвером вашей целью будет определить, какие жетоны лежат в **центре** стола.

Подготовка к игре

2. Перемешайте **20 жетонов кода** и раздайте их всем игрокам в соответствии с таблицей справа. Переверните свои жетоны лицом вверх **за ширмой**, чтобы другие игроки не могли их увидеть. Расположите жетоны **в порядке возрастания** слева направо, в местах под буквами (в игре на четверых место «Д» не используется). Если у вас есть два жетона с одинаковыми числами, **расположите сначала жетон с числом чёрного цвета**, а потом — с числом белого цвета. После этого сверьтесь с таблицей и выложите в центр стола оставшиеся жетоны лицом вниз.

Числа на жетонах в центре стола может смотреть только игрок, который называет код (см. раздел «Игровой процесс» на следующей странице).

■ Число игроков	3	4
■ Число жетонов, которое получает каждый игрок	5	4
■ Число жетонов, которое нужно выложить в центр стола	5	4



Игровой процесс

При игре **втроём или вчетвером** игроки ходят по очереди, пока один из них не назовёт правильную последовательность жетонов кода, **лежащих лицом вниз в центре стола**. Игра также завершается, если все участники оказываются вне игры или разыгрывают все карты вопросов.

А. Задать вопрос



3 игрока: возьмите любую доступную карту вопроса и зачитайте вопрос вслух. Оба ваших противника обязаны ответить честно. Затем передайте ход по часовой стрелке.



4 игрока: возьмите любую доступную карту вопроса и зачитайте вопрос вслух. Все игроки (включая вас) обязаны ответить честно. Затем передайте ход по часовой стрелке.

Б. Записать код

При игре **втроём или вчетвером** для победы вам нужно правильно назвать код на жетонах в центре стола.

Если вы думаете, что определили код на центральных жетонах, то в свой ход можете попытаться **записать код** вместо того, чтобы **задавать вопрос**.

В этом случае напишите ответ на вашем листе в правом верхнем углу слева направо в порядке возрастания. Для каждого жетона запишите изображение на нём число и его цвет. Затем посмотрите центральные жетоны и сравните их со своим ответом. Не сообщайте никому никакой информации о числах на жетонах, их цветах, или о том, какие жетоны вы угадали.



Если вы верно записали код:

Громко объявите «У меня получилось!», не сообщая никаких подробностей. Теперь вы вне игры, но всё ещё должны отвечать на вопросы противников. Что бы ни случилось, вы уже стали одним из победителей. И если повезёт, то единственным.



Если вы ошиблись:

Вы оказываетесь вне игры и проигрываете, но всё ещё должны отвечать на вопросы противников. Передайте ход по часовой стрелке.

Обратите внимание: при игре втроём или вчетвером вы можете записать код только один раз. Хорошо подумайте и не торопитесь!

Когда один из игроков правильно записывает код, остальные игроки при необходимости доигрывают текущий раунд (так, чтобы все сделали одинаковое количество ходов). После этого игра заканчивается. Игра также заканчивается, если все игроки выбывают из-за того, что не смогли разгадать код.

Обратите внимание: вы задаёте вопросы, чтобы получить как можно больше информации о жетонах вашего противника. Однако при игре вдвоём ваша цель – вычислить жетоны противника, а при игре втроем или вчетвером – исключить их, чтобы узнать, какие жетоны лежат в центре стола.

Окончание игры

Игра заканчивается, как только один из игроков правильно определяет код на центральных жетонах и все игроки сделали одинаковое количество ходов. Каждый игрок, правильно записавший код, побеждает. Игра также заканчивается, если все игроки дали неправильный ответ и оказались вне игры или если все карты вопросов были использованы. В обоих этих случаях победителя нет.

Если вы закончили игру вничью... Сыграйте снова!

Авторы

Автор: Рёхэй Курахаси

Руководитель проекта: Ксавье Таверне

Редактор: Ксавье Таверне

Переводчик: Антуан Проно

Дизайнер-верстальщик: Мелани Валрик

Оригинальное название игры: Tagiron

Оригинальный издатель: Jelly Jelly Games

**Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games.**

Переводчик: Артём Ясинский

Редактор: Даниил Молошников

Корректор: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик:
Антон Поясов

Руководитель проекта:
Артём Савельев

Общее руководство:
Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2021 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

