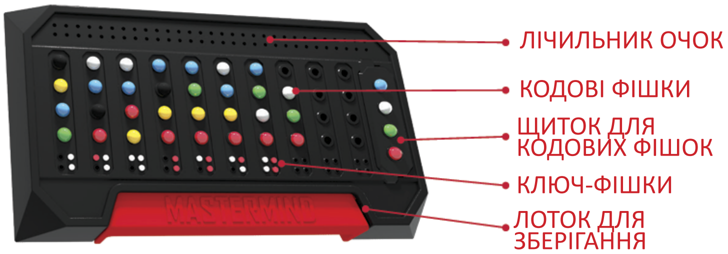
ЗМІСТ
Ігрова консоль із вбудованим висувним лотком та щитком для кодових фішок, 108 кодових фішок 6 кольорів, 30 червоних і білих ключ-фішок.

МЕТА ГРИ
Розшифруйте код вашого опонента за меншу кількість ходів, ніж знадобиться вашому опоненту, щоб розшифрувати ваш код.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ
Визначте, хто буде Творцем Коду (Codemaker), а хто — Розгадувачем Коду (Codebreaker).
Також домовтеся, скільки партій ви гратимете.
Розташуйте поле між гравцями так, щоб сторона зі щитком для кодових фішок була звернена до Творця Коду.
Висуньте лоток для зберігання, залишивши кодові фішки у більшому відсіку, а ключ-фішки — у меншому.



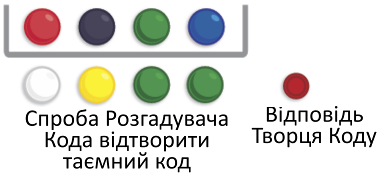
ПРАВИЛА ГРИ
1. Творець Коду піднімає щит для кодових фішок, піднімаючи вгору за виступи з обох боків щита. Коли щит піднято, гравець може таємно розмістити будь-які чотири кольорові кодові фішки в зоні коду. Творець Коду може використовувати будь-яку комбінацію кольорів, включно з двома чи більше фішками одного кольору.
2. Розгадувач Коду розміщує чотири кольорові кодові фішки в першому ряду отворів, намагаючись відтворити точні кольори та позиції секретного коду.
3. Творець Коду розміщує ключ-фішки в отворах для ключів у першому ряду таким чином:
- Червону ключ-фішку для кожної кодової фішки правильного кольору і в правильній позиції.
- Білу ключ-фішку для кожної кодової фішки правильного кольору, але не в правильній позиції.
- Відсутність ключ-фішок означає, що цей колір не використовується у коді.

Творець Коду не розташовує ключові фішки в певному порядку. Частина завдання для Розгадувача Коду — зрозуміти, яка ключ-фішка відповідає кодовій фішці. Розгадувача Коду слід пам'ятати, що одна ключ-фішок відповідає одній кодовій фішці, а червона ключ-фішка має пріоритет над білою.

ПРИКЛАД 1:
Секретний код Творця коду

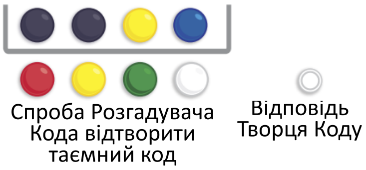
Ця відповідь означає: один правильний колір у правильному місці , один правильний колір у неправильному місці та два неправильні кольори.

ПРИКЛАД 2:
Секретний код Творця коду



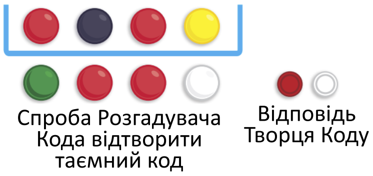
Ця відповідь означає: один правильний колір у правильному місці
Зверніть увагу, що Творець Коду ставить лише одну ключ-фішку, навіть якщо гравець використав дві зелені кодові фішки. Це тому, що в його секретному коді є лише одна зелена фішка.
Також зверніть увагу, що він ставить червону ключ-фішку, надаючи їй перевагу над білою.

ПРИКЛАД 3:
Секретний код Творця коду



Лише одна біла ключ-фішка ставиться за цю кодову фішку.

ПРИКЛАД 4:
Секретний код Творця коду



Дві ключ-фішки ставляться за дві кодові фішки.

4. Розгадувач Коду розміщує ще один набір кодових фішок у другому рядку, а Творець Коду ставить ключ-фішки у своєму другому рядку. Усі фішки, поставлені в кожному рядку, залишаються на місці, доки секретний код не буде розгадано.
5. Розгадувач Коду продовжує розміщувати рядки з кодових фішок і отримувати підказки від Творця Коду, доки він не відгадає код точно. Коли це відбувається, Творець Коду ставить чотири червоні ключ-фішки і відкриває секретний код, натиснувши на виступи з обох боків щитка, щоб опустити його.
6. Творець Коду отримує 1 бал за кожен ряд, який поставив Розгадувач Коду, після чого гравці міняються ролями для початку наступної партії. Однак, якщо Розгадувач може довести, що Творець Коду дав неправильну інформацію, партію переграють, і Розгадувач отримує 3 бали, а Творець — 0 балів.
7. Якщо всі 10 рядків використані, а секретний код так і не розгадано, партія завершується, і Творець Коду отримує 11 балів (10 балів + 1 бонусний).
Після цього гравці міняються ролями.

ЛІЧИЛЬНИК ОЧОК
Гравці можуть відстежувати свої бали за допомогою Лічильника очок. Лічильник має два ряди отворів для фішок — по одному ряду для кожного гравця.
Один гравець повинен використовувати червону ключ-фішку для відстеження своїх очок, а інший — білу ключ-фішку.
Після кожної партії гравці пересувають свою фішку на кількість отворів, що відповідає кількості набраних ними балів у цій партії.

ЗАВЕРШЕННЯ ТА ПЕРЕМОГА У ГРІ
Гравець, який набрав найбільше балів після зіграної кількості партій, про яку домовилися заздалегідь, стає переможцем.

ЕКСТРА ГРА
Грайте за тими ж правилами, але Творець Коду може залишати один або кілька отворів для кодових фішок порожніми.
Вважайте порожній отвір ще одним можливим «кольором» кодової фішки.