

Рьохей Кураханші

ЗЛ4М4Й К0Д



Правила гри

Чи зламаєш ти код швидше за суперників?

Став **влучні запитання** і будь першим, хто **розшифрує код** та стане переможцем!



сторінки 3-5



сторінки 6-8

Огляд та мета гри

Мета гри «Зл4м4й к0д» – вгадати цифри та їхні кольори на тайлах. У свій хід обирай одну з 6 карт запитань, що лежать посередині столу. Став запитання опонентам, аналізуй отриману інформацію, щоб зробити припущення щодо загаданого коду. Будь першим, хто зламає код та здобуде перемогу.

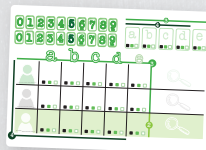
Ігрові компоненти



Правила гри



4 ширми



Блокнот



21 карта запитань



20 тайлів

Призначення компонентів

Ширми

Гравці ховають свої тайли за ширмами. Ширми містять підказки щодо розташування тайлів та можливих дій гравців.

Карти запитань

Кожна карта має унікальне запитання, яке може стосуватися кольору чи номіналу цифри на тайлі або розташування самого тайла. Став запитання та збирай інформацію щодо тайлів опонентів.

Блокнот

На початку гри кожен гравець отримує по одному аркушу з блокнота. Використовуй його для запису зібраної інформації та власних здогадок щодо кодів опонентів.

2 гравці: використовуй лише нижній рядок.

3 гравці: використовуй лише два верхні рядки.

4 гравці: використовуй всі рядки, але не використовуй колонку Е.

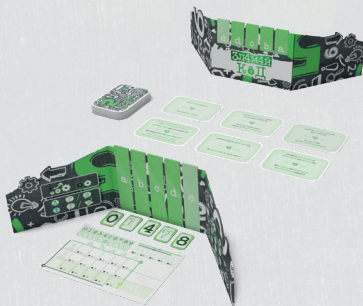
20 цифр вгорі зліва можуть використовуватися для нотаток. Наприклад, можна викреслювати ті цифри, в яких ти абсолютно впевнений. У 5 пустих клітинках вгорі справа вписується остаточна відповідь.

Тайли

Всього у грі **20 тайлів** із цифрами від 0 до 9 (по два тайли для кожної цифри). Обидва тайли з цифрою 5 зеленого кольору. Всі інші цифри є у білому та у чорному кольорах.

Приготування

1. Кожен гравець отримує **ширму** та встановлює її перед собою.
2. Перемішайте **20 тайлів** та роздайте взакриту по 5 тайлів кожному гравцеві, а решту поверніть у коробку. Тепер кожен гравець має викласти свої тайли **за ширмою** так, щоб їх не бачили суперники. Покладіть тайли (під літерами **A, B, C, D, E**) зліва направо **у порядку зростання**. Якщо на двох тайлах та сама цифра, **то спочатку покладіть тайл із чорною цифрою**.
3. Роздайте по одному **аркушу з блокнота** та **олівець** кожному гравцеві.
4. Перемішайте **карти запитань** і покладіть колоду у центрі столу.
5. Візьміть 6 перших карт з колоди і викладіть їх горілиць у центрі столу.
6. Навмання виберіть **першого гравця**.



Хід гри

У грі вдвох партія триває, доки хтось із гравців не відгадає, які 5 тайлів знаходяться за **ширмою суперника**. У свій хід маєш **поставити запитання** чи **відгадати код**.

A. Поставити запитання

Ти можеш обрати будь-яку з 6 карт у центрі столу.

1. Візьми карту на свій розсуд і зачитай запитання вголос.
2. Твій опонент має чесно відповісти на твоє запитання.
3. Занотуй відповідь опонента на своєму аркуші.
4. Скинь карту із запитанням у відбій і поклади на її місце верхню карту з колоди (якщо ще лишилися). Якщо в центрі столу не лишилося жодної карти, гра закінчується.
5. Хід переходить до твого опонента.

Приклади можливих ситуацій

? Де знаходиться твій тайл #5?

Якщо в опонента є тайл **#5**, то він мусить сказати, під якими літерами (їх може бути дві) на ширмі він знаходиться. У такому разі він має відповісти «Маю 5 під **с**».



? Де знаходиться твій тайл #1 чи #2?

Спочатку обери, яка саме цифра тебе цікавить, і лише тоді став запитання. Припустимо, що ти поцікавився положенням **#2**, тоді опонент скаже «Маю 2 під **а**».



? Які сусідні тайли мають цифри однакового кольору?

Якщо ти маєш хоча б два сусідніх тайли з цифрами однакового кольору, то ти мусиш назвати їхнє розташування. Якщо таких груп декілька, ти мусиш назвати кожен з них. В цій ситуації ти сказав би «Тайли **а, і** **б** мають цифри однакового кольору і тайли **с, д, е** також мають цифри однакового кольору».



? Які сусідні тайли мають цифри, що йдуть поспідовно?

Якщо ти маєш хоча б два сусідніх тайли з цифрами, що йдуть поспідовно, то ти мусиш назвати їхнє розташування. Якщо таких груп декілька, ти мусиш назвати кожен з них. В цій ситуації ти сказав би «Тайли **а, б і с** мають цифри, що йдуть поспідовно. Тайли **д** та **е** також мають цифри, що йдуть поспідовно».



Б. Відгадати код



У грі вдвох мета – відгадати код, що лежить **за ширмою у суперника**.

Коли ти вважаєш, що відгадав усі 5 тайлів шифру, можеш спробувати **відгадати код** замість того, щоб **поставити запитання**.

Починаючи зліва направо, називай цифру на кожному з тайлів та її колір. Лише дослухавши твоє припущення до кінця, опонент каже, вірний код чи ні. Якщо якісь цифри чи їхній колір названо невірно, опонент не має права казати, що саме було не так.



➡ Якщо код вірний:

Якщо ти починав гру, то твій опонент мусить негайно спробувати відгадати твій код. Якщо код вгаданий вірно, то гра закінчується нічиєю. Якщо опонент помилився – ти здобуваєш перемогу.



➡ Якщо код невірний:

Твій хід закінчується, але ти лишаєшся у грі. Хід переходить до твого опонента, який може продовжувати ставити запитання чи може спробувати відгадати твій код.

Наприклад:

Ти кажеш, що код твого опонента такий:



Але насправді він виглядає так:

Ти припустився невеликої помилки, адже 4 була чорною, а ти припустив, що вона біла. Твій опонент не вдається в подробиці і просто каже, що код невірний.

Кінець гри

Щойно один із гравців **вірно** вгадав **усі** тайли опонента, він стає переможцем. Якщо обидва гравці вірно назвали тайли один одного в той самий хід, гра закінчується нічиєю.

Наступні розділи лише описують відмінності у грі втрьох або вчотирьох. Ті ігрові моменти, що не описано нижче, ідентичні до тих, що описані в правилах для гри **вдвох**.

Мета гри

Мета у грі **втрьох або вчотирьох** – вгадати комбінацію тайлів посередині столу.

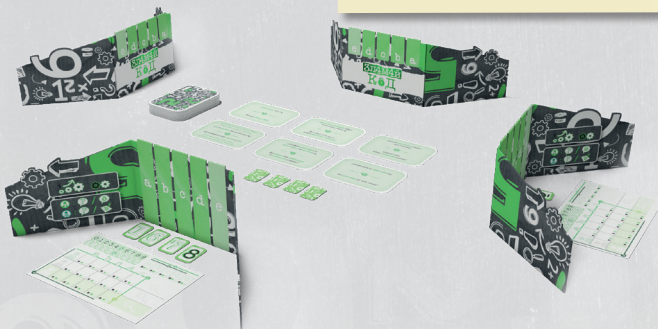
Приготування

2. Перемішайте **20 тайлів** та роздайте кожному гравцеві таку кількість тайлів, яка вказана в таблиці. Ті тайли, що лишилися, покладіть у центр столу. Їх не можна дивитися, доки хтось із гравців не спробує вгадати їхні значення (див. «Хід гри» на наступній сторінці)

Тепер кожен гравець має викласти свої тайли за шириною так, щоб їх не бачили суперники. Покладіть тайли зліва направо **у порядку зростання**.

Якщо на двох тайлах та сама цифра, **то спочатку покладіть тайл із чорною цифрою**. У грі вчотирьох колонка **Е** не використовується

■ Кількість гравців	3	4
■ Кількість тайлів, яку отримує кожен гравець	5	4
■ Кількість тайлів, яка кладеться у центр столу	5	4



Хід гри

Гра втрьох або вчотирьох складається з послідовності ходів і закінчується, коли один з гравців вірно відгадав код **посередині** столу. Гра також закінчується, коли всі гравці вибули чи не лишилося карт запитань.

А. Поставити запитання



3 гравці: візьміть будь-яке запитання та зачитайте його вголос. Двоє інших гравців мають дати чесну відповідь щодо своїх тайлів. Після цього черга переходить до гравця зліва.



4 гравці: візьміть будь-яке запитання та зачитайте його вголос. Усі гравці, **включно з вами**, мають дати чесну відповідь щодо своїх тайлів. Після цього черга переходить до гравця зліва.

Б. Відгадати код



Під час гри втрьох або вчотирьох необхідно розшифрувати код посередині столу. Якщо ти вважаєш, що розгадав цей код, можна спробувати **відгадати код** замість того, щоб **поставити запитання**.

У такому разі напиши свою відповідь вгорі справа на своєму аркуші. Запиши цифри у порядку зростання, відмітивши колір кожної з них. Якщо є дві однакові цифри, то спочатку записується чорна. Потім обережно подивись на тайли у центрі та порівняй їх зі своєю відповіддю. Нікому не давай жодних коментарів щодо цифр та їхніх кольорів на центральних тайлах.



➡ **Якщо код вірний:**

Скажи іншим гравцям, що ти відгадав код. Тепер ти поза грою, але ти все ще мусиш відповідати на запитання інших гравців. У будь-якому разі ти один з переможців, а може навіть і єдиний!



➡ **Якщо код невірний:**

Ти вибуваєш із гри та програєш. Ти все ще мусиш відповідати на запитання інших гравців. Хід переходить до гравця ліворуч.

Примітка: у грі втрьох або вчотирьох кожен має лише одну спробу, щоб вгадати код. Не поспішай!

Коли гравець правильно відгадав центральні тайли, всі інші гравці закінчують раунд, якщо необхідно (щоб у всіх була однакова кількість ходів), і гра завершується. Якщо всі гравці вибули з гри, тому що ніхто не вгадав центральні тайли, то гра також завершується.

Примітка: у «Зл4м4й к0д» ти завжди ставиш запитання, щоб зібрати якомога більше інформації про тайли своїх суперників. Однак у гри вдвох треба вгадати код суперника, а у гри втрох або вчотирьох – код посередині столу.

Кінець гри

Гра завершується, щойно хтось із гравців вгадав центральний код, за умови, що всі зробили однакову кількість ходів. Усі гравці, що вгадали код, стають переможцями. Також гра закінчується, якщо всі гравці невірно назвали код або всі карти запитань були використані. В обох останніх випадках у гри немає переможців.

Якщо гра закінчилася нічиєю – зіграйте ще раз!

Автори гри:

Розробник: Рьохей Курахаші

Керівник проекту: Хав'єр Таверне

Редактор: Хав'єр Таверне

Графічний дизайн: Мелані Валрик

Оригінальна назва: Tagiron

Оригінальне видання: Jelly Jelly Games

Українська локалізація: TOB «Ігромаг»

Керівниця проекту: Аліса Соляніченко

Перекладачка з англійської: Ксенія Муравська

Редактори: Віктор Шлехт, Ларіса Анцифрова

Головна редакторка: Оксана Квасняк

©2016 PIZZICATO DESIGN INC.

©2019 BREAK THE CODE, IELLO та їхні логотипи є товарними знаками компанії IELLO USA LLC.

Всі права захищені. Зроблено в Шанхаї, Китай, компанією Watz Games.

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав

© TOB «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua

Версія правил 1.1

www.iello.com

www.igromag.ua

Слідкуйте за нами

