

Igra pogađanja šifre!

Kao izrađivač šifre Vaš cilj je da stvorite savršenu šifru koju nitko ne može otkriti
Kao osoba koja razbija šifru Vi je morate razbiti u najmanje poteza moguće

SADRŽAJ

Planer (uključujući jedinicu za slaganje šifre) i 96 obojenih figura u 8 boja.
Bijela, roza, zelena, crvena, narančasta, srebrna, žuta, plava.

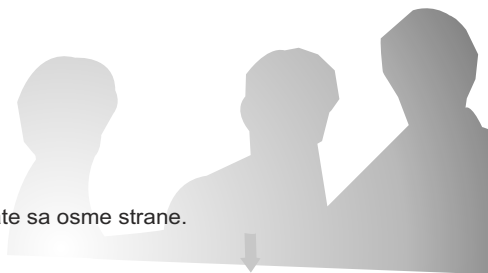
SASTAVLJANJE

Sastavljanje planera - vidi ispod.

Stavi planer u sredinu prostora za igru.

Ispraznite figure u kutijicu i odložite vrećicu.

Pišite rezultate ili kopirajte karticu za rezultate sa osme strane.



Igrajte klasičnu igru jedan protiv drugog
... 606rgr

IGRA ZA DVA IGRAČA

CILJ

POBIJEDITI U ŠTO VIŠE RUNDI

* Razbijač šifre pobjeđuje ako otkrije šifru u 12 poteza

* Sastavljač šifre pobjeđuje ako razbijač šifre ne otkrije šifru

KAKO IGRATI

1. Odlučite tko će biti prvi sastavljač šifre. Sastavljač šifre sjedi iza rotirajućeg kraja planera suprotno od razbijača šifre.

2. Dogovorite se koliko će te rundi odigrati
3. Na početku svake runde sastavljač šifre uzima materijale za stvaranje šifre i sastavi kombinaciju boja
Svaka boja mora biti drugačija. Budite sigurni da razbijač šifre ne može vidjeti vašu šifru.
4. Razbijač šifre može krenuti sa razbijanjem šifre



POGAĐANJE

Stavite četiri figure u rupice, počevši sa redom koji je najdalje od sastavljača šifre te se krećite prema sastavljaču šifre sa svakom novim pogađanjem.

Ako je pogodak neispravan:

Sastavljač šifre boduje pogađanje (vidi stranicu 4).
Razbijač šifre nastavlja pogađati sve dok ne razbije šifru ili je potrošio 12 pogodaka. Figureice i bodovi ostaju tamo sve do kraja runde.

Ako je pogodak ispravan:

Sastavljač šifre otkriva šifru i runda je gotova. Bilješka: Kada otkrivete šifru, budite sigurni da niste okrenuli postolje za stvaranje šifre na krivu stranu tako da šifre neće biti u krivom smjeru.

5. Na kraju runde zabilježite tko je pobijedio i tada zamijenite uloge.
6. Igra završava kada je dogovoreni broj rundi odigran. Igrač koji je pobijedio najviše rundi je pobjednik.

BODOVANJE ZA DVA IGRAČA:

- * Za svaku boju koja odgovara, ali je na krivom mjesui povucite crvenu plastiku za jedno mjesto.
- * Za svaku boju koja odgovara i na dobrom je mjestu povucite crvenu plastiku za jedno mjesto.

(POGLEDAJTE PRIMJER NA STRANICI 6)



IGRA ZA 3 - 5 IGRAČA

CILJ

Biti igrač sa najviše bodova na kraju runde.

IGRANJE

1. Igrajte toliko rundi koliko je igrača. U svakoj drugoj rundi drugi igrač će biti izrađivač šifre, dok će drugi pogađati šifru.
2. Svaku rundu sastavljač šifre sastavlja šifru uobičajeno
3. Igrač lijevo od sastavljača šifre pogađa šifre. Okrenite planer da bude okrenut prema tom igraču
4. Sastavljač šifre boduje pogađanje (strana 5)

AKO POGODAK NIJE TOČAN:

Sljedeći igrač pogađa, koristeći ideje iz prijašnjih pogađanja.
Figureice i bodovi se ne mijenjaju tokom runde. To će pomoći razbijačima šifre sa njihovim pogotcima.

AKO JE POGODAK TOČAN:

Razbijač šifre otkriva šifru i runda je gotova. Započnite rundu sa sljedećim igračem kao stvarateljem šifre.

5. Igrač sa najviše bodova nakon što se odigraju sve runde je pobjednik.

SCORING FOR 3-5 PLAYER GAME

For every colour that matches but is in the wrong place, the codebreaker scores 1 point. Pull out the white slider one notch for each match.

For every colour that matches and is in the right place, the codebreaker scores 2 points. Pull out the red slider one notch for each match.

For guessing the correct colour combination [all matching colours in the right places], the codebreaker scores 10 points.

Mark the codebreaker's score on the scorecard as explained on page 7.

THE CODEMAKER'S SCORE

The codemaker's score won't be added up until the end of the round. For the group game, the codemaker's score is as follows:

NAPREDNA IGRA

U naprednoj igri, stvaratelj šifre može koristiti više istih boja u šifri. Prije igre se dogovorite dali je to dozvoljeno, ali nemojte reći razbijačima šifre ako koristite iste boje.

SPREMANJE

Da bi spremili igru, spremite sve figurice u vrećicu i zamijenite poklopac. Rastavite planer i spremite ga u vrećicu.

PRIMJER BODOVANJA

Primjer tajne šifre je ROZA - CRVENA - PLAVA - ŽUTA

Razbijač šifre ima dvije dobre boje na krivim mjestima i dobru boju na pravom mjestu.

Sastavljač šifre povuče bijeli slider 2 mjesta i crveni jednu mjesto.

U igri sa 3 i više igrača to bi označilo 4 boda.

3 PLAYER GAME

If the codebreakers don't guess the code, the codemaker scores 40 points.

Codes cracked in row 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Codemaker's score

5 6 7 8 9 10 14 18 22 26 30 34

4 PLAYER GAME

If the codebreakers don't guess the code, the codemaker scores 30 points.

Codes cracked in row 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Codemaker's score

5 6 7 8 9 10 14 18 22 26 30 34

5 PLAYER GAME

If the codebreakers don't guess the code, the codemaker scores 25 points.

Codes cracked in row 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Codemaker's score

5 6 7 8 9 10 14 18 22 26 30 34

KAKO DOBRO POGODITI

Na početku igre neće biti puno natuknica da bi mogli krenuti sa pogađanjem.

Kako će igra napredovati, vidjeti će te šablonu boja i bodova kako se formira.

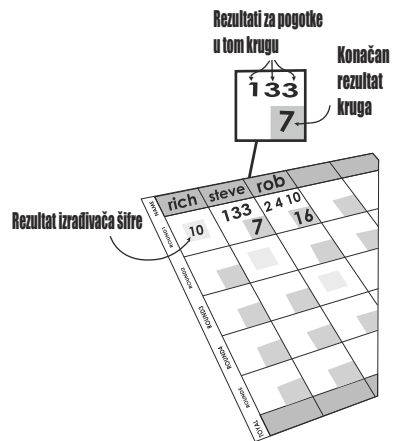
Pažljivo gledajte koje linije donose više bodova te usporedite te sa drugim linijama

koje donose puno bodova kada radite svoja pogađanja. Linije koje ne donose bodove su također korisne jer znate da nijedna od tih boja nije tajna šifra.

KORIŠTENJE SCORE KARTICE

- * Svaki vertikalni red predstavlja igrača
- * Svaki horizontalni red predstavlja krug (rundu)
- * Zapišite pojedinačne rezultate u bijele kvadrate
- * Kada netko pogodi tajnu šifru dodajte bodove u zelene kvadrate
- * Na kraju runde dodajte te bodove izrađivača šifre u žute kvadrate
- * Nakon što odigrate dogovorenu količinu rundi, svaki igrač mora dodati svoj rezultat za svaku rundu i zapisati konačan rezultat u TOTAL kvadrat.

IGRAČ SA NAJVIŠE BODOVA JE POBJEDNIK!



SCORE KARTICA

TOTAL	ROUND5	ROUND4	ROUND3	ROUND2	ROUND1	NAME