

Ryohei Kurahashi

PROLOM KÓD



Pravidla hry

**Prolomíte kód dříve
než vaši protivníci?**

Abyste zvítězili, volte ty **nejlepší
otázky** a buďte prvním hráčem,
který **prolomí kód**!



strany 3 až 5



strany 6 až 8

Přehled a cíl hry

Vaším cílem ve hře **Prolom kód** je uhodnout čísla a barvy na skrytých kódovacích destičkách. Uprostřed stolu leží 6 karet s otázkami. Ve svém tahu si hráč vybere jednu kartu a příslušnou otázku položí protihráči, aby se dozvěděl co nejvíce o skrytých kódovacích destičkách. První hráč, který správně vyluští kód, ve hře vítězí.

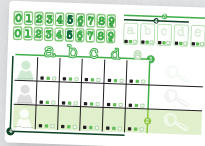
Herní komponenty



1 pravidla



4 zástěny



1 zápisník



21 karet s otázkami



20 kódovacích destiček

Herní komponenty podrobněji

Zástěny

Hráči ukryjí své kódovací destičky za svou zástěnu. Na zástěněch je také zobrazena příprava a seznam možných akcí.

Karty s otázkami

Každá karta obsahuje jinou otázku. Na kartách se nachází otázky týkající se hodnoty, barvy nebo vzájemné pozice destiček. Pokládání otázek vám umožní získat informace o destičkách ostatních hráčů.

Kódovací destičky

Ve hře je 20 kódovacích destiček. Je zde jedna bílá kopie a jedna černá kopie každého čísla (0 až 9), s výjimkou čísla 5 (obě jeho kopie jsou zelené).

Zápisník

Na začátku hry rozdejte každému hráči jeden list zápisníku. Použijte jej k zaznamenávání svého postupu a na zapisování stop, které jste získali.

2 hráči: použijte pouze spodní řádek.

3 hráči: použijte pouze 2 vrchní řádky.

4 hráči: použijte všechny 3 řádky, ale nepoužívejte sloupec E.

20 okének s čísly v levé horní části může být použito pro vaše poznámky.

5 prázdných políček v pravé horní části je připraveno pro vaše finální řešení (při hře 3 nebo 4 hráčů).



Příprava hry

1. Každému hráči dejte **zástěnu**, kterou si postaví před sebe.
2. Zamíchejte **20 kódovacích destiček** a každému hráči rozdejte lícem dolů 5 destiček. Každý hráč nyní musí své destičky umístit lícem nahoru za svou zástěnu tak, aby je druhý hráč neviděl. Destičky musí být za zástěnou poskládány ve **vzestupném pořadí**, zleva doprava. Pokud mají dvě destičky stejné číslo, musíte **nejprve umístit destičku s černým číslem** a poté vedle ní napravo destičku s bílým číslem. Všechny zbývající destičky odložte skrytě zpět do krabice.
3. Rozdejte každému hráči jeden **list ze zápisníku** a **tužku**.
4. Zamíchejte **karty s otázkami** a položte je na hromádku lícem dolů.
5. Vezměte horních 6 karet a položte je lícem nahoru jako nabídku doprostřed stolu.
6. Náhodně vyberte **začínajícího hráče**.



Průběh hry

Při hře 2 hráčů se hráči ve svých tazích střídají a hra končí tehdy, když jeden ze dvou hráčů správně oznámí všech 5 destiček ukrytých za zástěnou protihráče. Ve svém tahu může hráč buď **položit otázku**, nebo **hádat destičky**.

A. Položení otázky



Můžete si vybrat jednu otázku ze 6 karet dostupných v nabídce.

1. Vezměte si vámi vybranou kartu a nahlas ji přečtěte.
2. Váš protihráč **musí pravdivě** odpovědět podle příslušných kódovacích destiček za svou zástěnou.
3. Poznamenejte si protihráčovy odpovědi na svůj list ze zápisníku.
4. Poté svou kartu s otázkou odhodte a nabídku karet doplňte horní kartou z dobíracího balíčku (pokud ještě je k dispozici). Pokud již v nabídce uprostřed stolu nejsou žádné karty, hra končí.
5. Nyní je na tahu protihráč.

Příklady:

? Kde jsou tvé destičky s číslem 5?

Pokud váš protihráč má **destičku s číslem 5**, musí podle čísel za svou zástěnou říci, kde jsou. Zde by protihráč odpověděl: „Destičku s číslem 5 mám na políčku **c**“.



? Kde jsou tvé destičky s číslem 1, nebo destičky s číslem 2?

Pokud se ptáte touto otázkou, musíte se nejprve rozhodnout, zda požadujete destičky s číslem 1 nebo s číslem 2.

Zde, pokud požadujete destičky s číslem 2, by protihráč odpověděl: „Destičku s číslem 2 mám na políčku **a**“.



? Které tvé sousedící destičky mají stejnou barvu?

Pokud protihráč má alespoň dvě sousedící destičky se stejnou barvou, pak musí říci, kde jsou. Pokud má více takových skupin, musí je rozlišit.

Zde by protihráč odpověděl: „Destičky na políčku **a** a **b** mají stejnou barvu; a destičky na políčku **c**, **d** a **e** mají stejnou barvu.“



? Které tvé sousedící destičky mají čísla jdoucí po sobě?

Pokud protihráč má alespoň dvě sousedící destičky s po sobě jdoucími čísly, pak musí říci, kde jsou. Pokud má více takových skupin, musí je rozlišit.

Zde by protihráč odpověděl: „Destičky na políčku **a**, **b** a **c** mají za sebou jdoucí čísla; a destičky na políčku **d** a **e** mají po sobě jdoucí čísla.“



B. Hádání destiček



Při hře 2 hráčů musíte přesně určit kódovací destičky skryté za zástěnou protihráče.

Pokud se domníváte, že můžete správně určit všech 5 kódovacích destiček, můžete zkusit **hádat destičky** namísto **položení otázky**. V takovém případě **nahlas** oznamte 5 kódovacích destiček, zleva doprava.

U každé destičky musíte oznámit její číslo a jeho barvu. Protihráč vyčká, až oznámíte všechny destičky, a poté vám řekne, zda je vaše oznámení správné, nebo ne. Protihráč vám neřekne, kolik destiček bylo správně, ani která čísla nebo barvy byly správně.



Pokud máte pravdu:

Pokud jste začínajícím hráčem, může váš protihráč ihned zkusit uhádnout vaše destičky ještě před koncem hry. Pokud protihráč správně uhádl všechny vaše destičky, hra končí remízou. Pokud se protihráč spletl, vyhráváte hru. Pokud nejste začínajícím hráčem, vyhráváte hru.

Příklad:

Oznamujete svůj odhad, že protihráčovy destičky jsou:

Avšak správné destičky jsou:

Je tam jedna drobná chyba, což znamená, že nemáte pravdu: 4 je černá a vy jste oznámili, že je bílá. Protihráč vám nesdělí žádné podrobnosti, pouze vám oznámí, že „nemáte pravdu“.



Pokud nemáte pravdu:

Váš tah končí, ale zůstáváte ve hře. Nyní je na tahu váš protihráč, který má na výběr dvě možnosti:

Položit otázku nebo **hádat destičky**.



Konec hry

Jakmile jeden z hráčů **správně uhodne** všechny protihráčovy destičky, pak tento hráč ve hře vítězí. Pokud oba hráči správně uhodnou destičky svého protihráče ve stejném kole, hra končí remízou.

Následující části pravidel popisují pouze odlišnosti od hry 2 hráčů. Všechna pravidla hry, která nejsou popsána dále, jsou stejná jako při hře 2 hráčů, bez ohledu na počet hráčů.

Cíl hry

Ve hře 3 nebo 4 hráčů je cílem hráčů uhodnout destičky, které leží uprostřed stolu.

Příprava hry

Zamíchejte **20 kódovacích destiček**. Rozdejte je lícem dolů všem hráčům podle přiložené tabulky. Každý hráč nyní musí své destičky umístit lícem nahoru za svou **zástěnou** tak, aby je žádný jiný hráč neviděl. Destičky **musí** být za zástěnou poskládány **ve vzestupném pořadí** zleva doprava. Pokud mají dvě destičky stejné číslo, **musíte nejprve umístit destičku s černým číslem** a poté vedle ní na pravo destičku s bílým číslem. Zbývající destičky položte lícem dolů doprostřed stolu. Na tyto lícem dolů ležící destičky

se hráči nesmí dívat, dokud některý hráč neprovede **hádání destiček**, a podívat se na ně může pouze tento hádající hráč (viz **Průběh hry** na následující straně).

Počet hráčů	3	4
Počet kódovacích destiček rozdaných každému hráči	5	4
Počet kódovacích destiček ležících lícem dolů uprostřed stolu	5	4



Průběh hry

Ve hře 3 nebo 4 hráčů se tahy hráčů postupně střídají a hra končí, když jeden z hráčů správně oznámí, které destičky leží lícem dolů uprostřed stolu. Hra končí také tehdy, když všichni hráči vypadnou ze hry nebo pokud již byly položeny všechny otázky.

A. Položení otázky



3 hráči: vezměte si z nabídky libovolnou kartu s otázkou a přečtěte ji nahlas. Oba protihráči musí pravdivě odpovědět podle příslušných kódovacích destiček za svou zástěnou. Poté je na tahu hráč po vaší levici.



4 hráči: vezměte si z nabídky libovolnou kartu s otázkou a přečtěte ji nahlas. Všichni hráči, **včetně vás**, musí pravdivě odpovědět podle příslušných kódovacích destiček za svou zástěnou. Poté je na tahu hráč po vaší levici.

B. Hádání destiček



Ve hře 3 nebo 4 hráčů musíte uhodnout kódovací destičky ležící uprostřed stolu. Pokud se domníváte, že můžete správně určit všechny kódovací destičky ležící uprostřed stolu, můžete zkusit **hádat destičky** namísto **položení otázky**.

V takovém případě napište odhad do 5 prázdných políček v pravé horní části svého listu zápisníku. Číslo napište ve vzestupném pořadí zleva doprava. U každé destičky musíte napsat její číslo a jeho barvu. Poté si vezměte destičky ze středu stolu a porovnejte je se svou odpovědí. Nikomu nesmíte říci nic o číslech destiček nebo barvě, ani o tom, jaký byl váš odhad a co jste správně uhodli.



Pokud máte pravdu:

Oznamte nahlas „Mám to!“ bez dalších upřesnění. Nyní jste mimo hru, ale stále musíte odpovídat na otázky protihráčů. Stáváte se jedním z vítězů – možná jediným vítězem.



Pokud nemáte pravdu:

Nyní jste mimo hru a prohráváte. Avšak stále musíte odpovídat na otázky protihráčů. Hráč po vaší levici pokračuje ve hře.

Poznámka: Ve hře 3 nebo 4 hráčů může každý hádat pouze jednou. Neuspěchejte to.

Pokud hráč správně uhodne kódovací destičky, dokončí ostatní hráči aktuální kolo (každý hráč tudíž bude mít stejný počet tahů), poté hra končí. Hra končí také tehdy, pokud jsou všichni hráči mimo hru, neboť nikdo neměl pravdu při hádání destiček.

Poznámka: Ve hře *Prolom kód* vždy pokládáte otázky, abyste dostali informace o destičkách protihráčů. Ve hře 2 hráčů je vaším cílem uhodnout destičky protihráče, zatímco ve hře 3 nebo 4 hráčů je vaším cílem vylučovací metodou určit kódovací destičky ležící uprostřed stolu.

Konec hry

Hra končí, jakmile jeden z hráčů správně uhodne kódovací destičky uprostřed stolu, za podmínky, že všichni hráči odehráli stejný počet tahů. Všichni hráči, kteří správně určili destičky uprostřed stolu, vítězí. Hra končí také tehdy, pokud všichni hráči uvedli chybný kód při pokusu o hádání destiček ve středu stolu nebo pokud byly použity všechny karty otázek. V obou těchto případech není vítězem nikdo.

Pokud jste hru ukončili remízou... hrajte znovu!

Autoři

Autor: Ryohei Kurahashi

Vedoucí projektu: Xavier Taverne

Editor: Xavier Taverne

Překlad: Jiří Klumpar

Grafický design: Mélanie Walryck

Původní název: Tagiron

Původní vydavatel: Jelly Jelly Games

© 2016 PIZZICATO DESIGN INC.

© 2019 IELLO USA LLC. IELLO, BREAK THE CODE and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. All Rights Reserved. Made in Shanghai, China by Whatz Games.



Albi

ALBI Česká republika a. s.
Thámová 13,
186 00 Praha 8
www.albi.cz

