



Family Game

Инструкция



SECRET CODE



Что же такое «Секретный код»?

Это стратегическая игра для двух и более игроков с двумя уровнями сложности.

Используя индуктивное мышление и логику, *Дешифровщику* требуется взломать Секретный код, созданный его противником, *Кодировщиком*, с наименьшим количеством попыток.

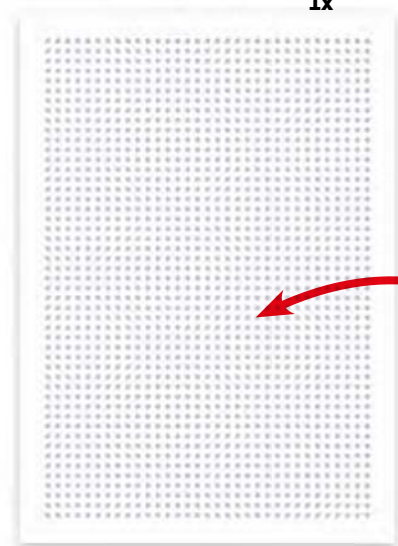
Крайне важно каждый раз оценивать вероятности и возможные комбинации, а также анализировать подсказки.

Таким образом, игра требует применения научного способа мышления, что способствует работе мозга, тренирует внимательность и логику.

Комплектация



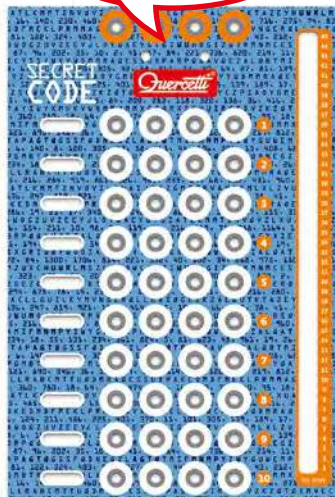
1x



1x



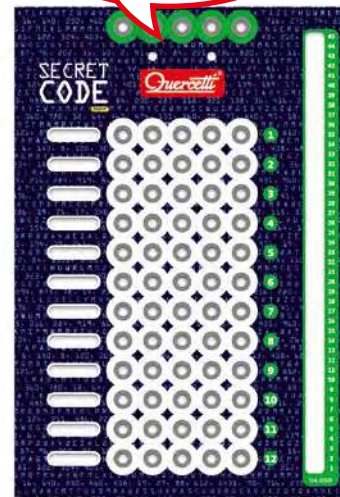
Карта для начинающих



1x



Карта для экспертов



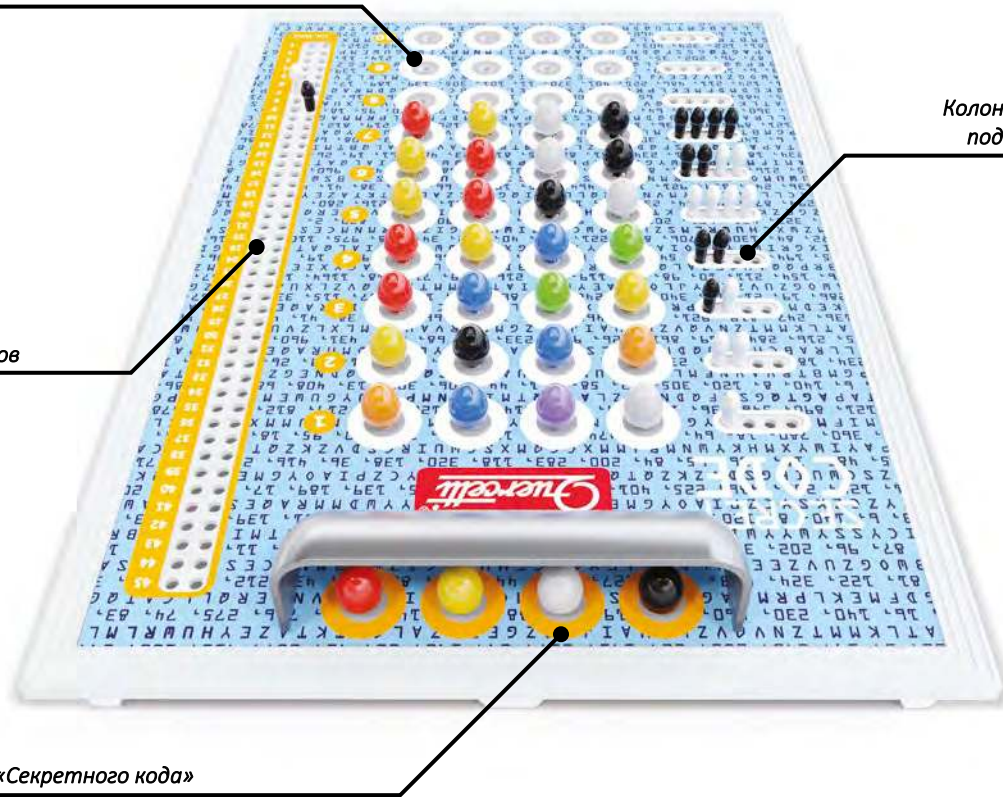
1x

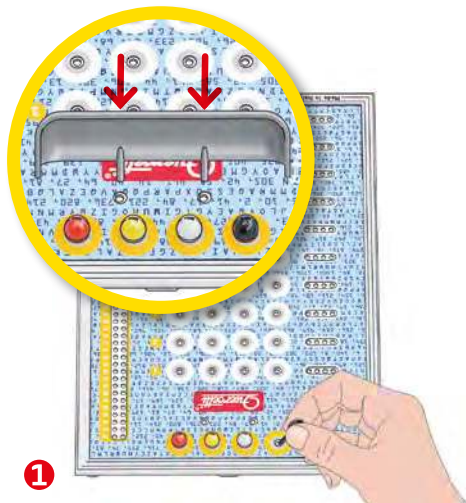
Колонка для дешифровщика

Колонка для очков

Зона «Секретного кода»

Колонка для подсказок





1

Игровой процесс

Для начала необходимо разместить карту с выбранным уровнем на перфорированной доске. Начинаям игрокам рекомендуется начать с голубой карты, состоящей из 4 цветов.

1 Кодировщик создает **Код**, состоящий из последовательности гвоздиков, выбранных из 8 доступных цветов. Каждый цвет можно использовать в коде больше одного раза. Не позволяя противнику видеть игровую доску, кодировщик устанавливает созданный код в отдельную зону в верхней части доски (оранжевую для кода с 4 гвоздиками, зеленую для кода с 5 гвоздиками), сразу закрывая её серым пластиковым щитком.

2 Дешифровщик должен попытаться угадать секретный код, различным образом размещая гвоздики в первом ряду.

2



3



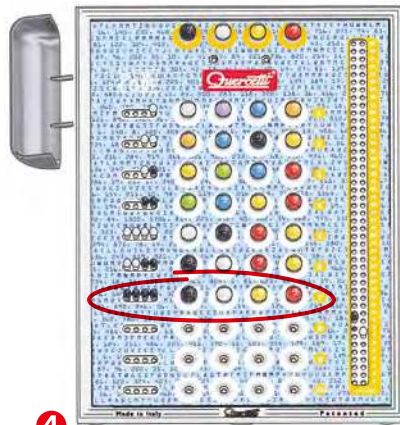
3

3 Кодировщик должен давать подсказки, размещая белые или черные гвоздики в «колонке для подсказок» рядом со строкой, в которой дешифровщик поместил гвоздики:

- Один **белый гвоздик** для каждого **верного цвета в неправильной позиции**
- Один **черный гвоздик** для каждого **верного цвета в правильной позиции**

Чтобы не упрощать задачу для дешифровщика, гвоздики-подсказки могут быть размещены в любых отверстиях в «колонке для подсказок»

4 Дешифровщик продолжает попытки до тех пор, пока не угадает верный код. Если кодировщик помещает 4 черных гвоздика в столбец для подсказок, это означает, что код правильный. В этом случае, игроки меняются ролями, и игра продолжается. Кодировщик становится дешифровщиком и наоборот.

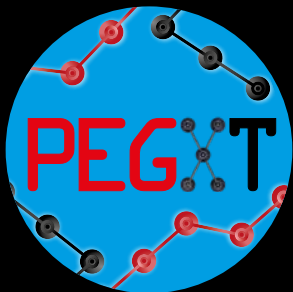


4

Счет:

Очки проставляются с помощью пронумерованного столбца на правой части листа. Один игрок использует белый гвоздик, а другой - чёрный гвоздик.

Кодировщик получает 1 очко за каждую строку, в которую дешифровщик помещал гвоздики, в попытке угадать код. Чем меньше попыток требуется для расшифровки кода, тем меньше очков достаётся сопернику.



giocare intelligente