

Código

D a V i n c i

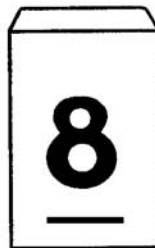
Eiji Wakasugi

OBJETIVO DEL JUEGO

Descubrir el código secreto de tu/s oponente/s antes de que descubra/n el tuyo.

COMPONENTES

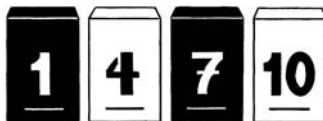
26 fichas de plástico (numeradas del 0 al 11, más 2 con un guión (-)), fabricadas en dos colores; blanco y negro. *Nota: Las dos fichas con un guión (comodines) sólo se usan con las reglas avanzadas.*



INICIO DEL JUEGO

Después de quitar los dos “comodines”, coloca las veinticuatro fichas restantes cara abajo en la mesa y mézclalas bien. Cada jugador toma 4 fichas (3 en el caso de que sean cuatro jugadores) al azar en cualquier combinación de colores que desee y las coloca delante suyo, formando una línea, sin que los demás jugadores vean sus números. Nota: Asegúrate de no descubrir ninguna ficha accidentalmente al tomar las tuyas, ya que deberás quedártelas igualmente.

Coloca tus fichas en orden numérico ascendente (el número más bajo será el de tu izquierda y el mayor el de la derecha). Por ejemplo, si tienes Blanca 4, Negra 1, Negra 7 y Blanca 10, colócalas así; N1, B4, N7, B10.



Si tienes el mismo número en dos fichas, debes colocar la negra a la izquierda. Por ejemplo, coloca N5 y luego B5, o N8 y luego B8.

JUEGO NORMAL

El jugador más joven empieza el juego, tomando una de las fichas del centro de la mesa. Esta ficha es tu “ficha de pista”. Colócala a un lado de modo que sólo tu puedas ver su número, pero no la coloques en tu línea todavía.

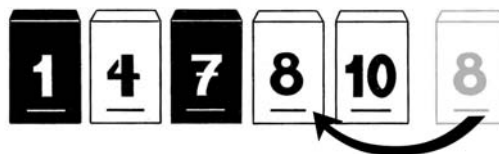


Ahora debes señalar una ficha de un oponente y decir en voz alta qué número crees que es. Puedes elegir cualquiera de las fichas de los oponentes. Si la deducción es correcta, el oponente debe revelar su ficha, exponiéndola de forma que todo el mundo pueda ver su valor. Esta ficha se quedará expuesta durante el resto de la partida.

Si el intento fue fallido, debes enseñar la ficha de pista y colocarla boca arriba en el lugar que le corresponda de tu código. Al hacer esto, estás dando a los oponentes pistas acerca de tus fichas escondidas. Tu turno termina.



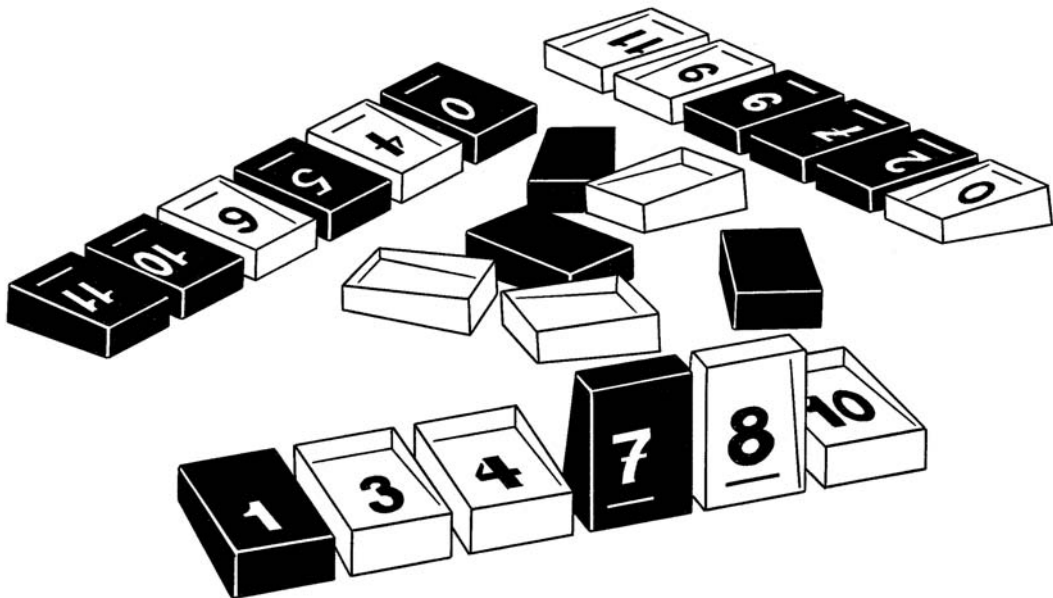
Si el primer intento fue correcto, puedes optar por no arriesgarte más y acabar tu turno. En ese caso, coloca la ficha de pista en el lugar indicado de tu código.



go, pero sin enseñarla a nadie. Ahora tu código secreto es más largo. Puedes continuar arriesgando siempre que tus deducciones sean correctas, pero cada intento entraña un riesgo.

QUIÉN GANA

El turno pasa hacia el jugador de la izquierda y se continua jugando hasta que sólo un jugador tiene una ficha (o más) de pie. Este jugador es el ganador. Los jugadores que han tenido que revelar sus códigos por completo están eliminados y no pueden tomar fichas de pista ni hacer deducciones.



JUEGO AVANZADO

Igual que el juego normal, pero se incluyen las fichas con el guión antes de que empiece el juego. Las fichas “ - ” pueden colocarse en cualquier lugar dentro del código de un jugador, actuando como “comodín”. Esto dificulta aún más el trabajo de tus oponentes. Cuando tratas de adivinarlo puedes decir “¿es esto un guión?”. Una vez colocado dentro del código, no puedes moverlo.



REGLAS DE BUEN JUEGO

No está permitido apuntar en un papel tus sospechas para recordarlas después, debes recordarlas sin apuntes.

Si se acaban las fichas de pista, el juego continúa con los jugadores intercambiando turnos y haciendo sus deducciones hasta que haya un ganador. Una ficha comodín puede colocarse en cualquier sitio, incluso a la izquierda de un cero o a la derecha de un once.

REGLAS DE TORNEO

Se juega igual que en el juego normal, pero se puntúa de forma diferente. Toma una hoja de papel y un lápiz para contar los puntos, que son los siguientes:

- 1 punto por cada deducción correcta
- 3 puntos por descubrir completamente el código de un rival
- 5 puntos por ganar una ronda
- Como puntuación extra, el ganador de la ronda añade la suma del valor de las fichas que le quedan por descubrir (los guiones valen 0)
- Gana el jugador que tiene más puntos después de tres rondas.

© 2005 Winning Moves Deutschland

Código Da Vinci y Coda son marcas registradas de Winning Moves Intl, Londres. Fabricado bajo licencia de Nextoy, LLC, New York



Winning Moves