

# DA VINCI KODEN

SPILLET DER HAR SKABT RØRE OVER HELE VERDEN !

## I SPILLET GÆLDER DET OM:

At afsløre modstanderens talkode inden han afslører din!

## DER SKAL BRUGES :

26 plastklodser - Et sæt med 13 sorte og 13 hvide klodser. Hvert sæt er nummereret fra 0 - 11 og derudover er der en joker-klods med en streg i stedet for et tal.

(Bemærk: Joker-klodserne bruges kun i den avancerede udgave af spillet).

## FORBEREDELSE:

Placér de 24 klodser midt på bordet og lad tallene vende nedad. Bland dem godt. Læg joker-klodserne til side.

Hver deltager vælger tilfældigt 4 klodser (3 klodser, hvis der er fire deltagere) og stiller dem op således at kun vedkommende selv kan se tallene. Man kan vælge en vilkårlig blanding af hvide og sorte klodser.

Stil dine klodser på række således

at det laveste tal er til venstre og det højeste til højre, når du ser på klodserne. F.eks. hvis du trækker sort 4, sort 1, hvid 7 og hvid 10, så stiller du klodserne i denne rækkefølge:

Sort 1, sort 4, hvid 7, hvid 10.

Den yngste deltager begynder og så fortsætter spillet i urets retning.

## STANDARDSPIL:

Ud fra ens egne klodser og rækkefølgen af dem skal deltagerne gætte tallene i modstandernes koder.

Spillet starter med at deltagerne trækker en klods fra bunken i midten. Den klods bliver pegeklodsen.

Læg den til side således at kun du kan se tallet på den.

Du skal gætte et tal i modstanderens række. Du må vælge en vilkårlig modstander. Peg simpelthen på en klods hos modstanderen og sig hvilket tal du tror der står på den.

Hvis du har ret, skal modstanderen

vis dig klodsen ved at lade den falde, og du må gætte igen. Hvis du gætter forkert, skal du fremvise pegeklodsen og sætte den ind i din talkode, på rette sted i rækkefølgen. Dette hjælper dine modstandere til at finde din talkode for det giver dem oplysninger om dine tal.

Du kan afslutte din omgang efter at du har gættet rigtigt. Hvis du bestemmer dig for at gøre det, så sæt klodsen, som du trak i starten ind i din talkode, men lad være med at vise den frem. Nu er din kode blevet et tal længere.

### **NÆSTE OMGANG / AT VINDE:**

Fortsæt med at spille til kun en deltager har klodser, der ikke er blevet afsløret. Denne deltager har vundet spillet. Hvis alle en deltagers tal er blevet afsløret, udgår han af spillet.

### **AVANCERET SPIL:**

Føj joker-klodserne til spilsættene inden spillet starter. Disse klodser kan indsættes hvor som helst i en spillers talkode. Det gør opgaven betydeligt sværere for modstanderen. Når du én gang har sat joker-klodsen ind i

din kode, må du ikke flytte den og deltagerne må selv gætte at dette er en joker-klods.

### **REGLER:**

Hvis deltagerne ikke har flere pegeklodser, så fortsætter spillet. Deltagerne kan fortsætte med at gætte tal i modstandernes talkode. Hvis en deltager har ret, må han forsætte. Hvis han gætter forkert, skal han vise en af sine klodser. Spillet fortsætter indtil en af deltagerne vinder.

Efterhånden som spændingen stiger, tager deltagerne sig længere tid til at gætte modstanderens tal. Det anbefales at tiden begrænses til 20 sekunder eller at deltagerne viser pegeklodsen som de trækker inden de sætter den ind i koden.

Du må ikke flytte en joker-klods, når den én gang er blevet sat ind i talrække.

Du må ikke nedskrive, hvad du gætter på, du må huske hvad du har gættet, efterhånden som spillet udvikler sig. Du må ikke søge råd hos andre deltagere men hensyn til taktik og mistanke.

God underholdning!