

Vaikeampi peli yhdysviivoin

Nyt peliin otetaan mukaan myös yhdysviivapelimerkit. Ne eivät ole jokerimerkkejä, sillä ne eivät korvaa mitään numeroa. Yhdysviivat ovat kaksi lisämerkkiä, jotka pelaaja voi asettaa haluamalleen paikalle omaan koodiinsa ja vaikeuttaa näin numeroiden arvaamista.

Yhdysviivat voidaan asettaa kahden yhtä suuren numeron väliin (esim. musta 6, yhdysviiva, valkoinen 6) tai koodin oikeaan tai vasempaan reunaan.

Kun yhdysviiva on asetettu paikalleen, sen paikkaa ei saa enää muuttaa.

Pistepeli

Peliä voidaan pelata myös useampi peli niin, että pisteet lasketaan yhteen. Pelaaja saa:

10 pistettä oikein arvatusta vastustajan koodinumerosta ,

20 pistettä oikein arvatusta 6:sta ja yhdysviivoista,

50 pistettä vastustajan koodin ratkaisusta.

Pelin lopuksi voittaja (eli pelaaja, jonka koodia ei ole ratkaistu) lisää oman koodinsa pisteluvun omiin pisteisiinsä.

Ennalta päätetyn pelimäärän jälkeen pelaajat laskevat pisteensä yhteen ja eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

Lisätietoa löydät osoitteesta www.winning-moves.de

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf
Puh. 0211 5502750
info@winning-moves.de



© 2004 Winning Moves. Kaikki oikeudet pidätetään. Pelimerkkien suunnittelu: Phil Orbanes.

Maailmanmenestys!



*Kuka ratkaisee ensimmäisenä salaisen koodin?
2 - 4 pelaajalle, yli 10-vuotiaille*

Pelimateriaali

- 12 valkoista ja 12 mustaa pelimerkkiä, joissa on numerot 0 - 11
- 1 musta ja 1 valkoinen pelimerkki, joissa yhdysviiva (edistyneille pelaajille)
- 1 pelisäännöt

Pelin idea

Jokaisella pelaajalla on edessään neljä pelimerkkiä, joiden numerot ovat piilossa vastustajilta. Pelaajien tulee selvittää mistä numeroista muiden koodit muodostuvat. Mutta miten? Sillä tiedetään vain, että numerot ovat mustia tai valkoisia ja ne on järjestetty nousevaan numerojärjestykseen.

Aluksi pelaajat voivat vain arvata. Mutta pelin edetessä tulee jatkuvasti uutta tietoa, joka vähitellen antaa avaimet koodin loogiseen ratkaisuun. Tiukkaa ajatustyötä ja hieman intuitiota - ja yht'äkkiä koodin numerot ovat selvillä.

Pelin tavoite

Pelin voittaa se, joka ratkaisee vastustajien numerokoodit ennen oman numerokoodin selviämistä.

Valmistelut

Yhdysviivamerkit siirretään sivuun. Pelimerkit asetetaan numeropuoli alaspäin pöydälle ja sekoitetaan huolellisesti. Jokainen pelaaja poimii neljä pelimerkkiä (vain kolme pelimerkkiä, kun pelaajia on neljä) ja asettaa ne eteensä niin, että muut pelaajat eivät näe niiden numeropuolia.

Pelimerkit järjestetään nousevaan numerojärjestyksen ts. takasivulla oleva nuoli osoittaa aina samaan tai suurempaan lukuun. Pienin numero on pelaajasta katsoen vasemmassa reunassa.

Esimerkki: Pelaaja on nostanut mustan 4, mustan 1, valkoisen 7 ja mustan 10. Hän asettaa mustan 1 vasemmalle ja sen oikealle puolelle mustan 4, valkoisen 7 ja mustan 10.

Tärkeää: jos pelaajalla on kaksi samansuuruisia pelimerkkiä, musta pelimerkki asetetaan valkoisen vasemmalle puolelle.

Pelin aloittaja arvotaan tavalliseen tapaan.

Pelin kulku

1. Vuorossa oleva pelaaja ottaa yhden pelinmerkin keskeltä ja asettaa sen oman numerokoodinsa eteen niin, että vain hän näkee pelimerkin numeropuolen.

2. Pelaaja yrittää sitten arvata toisen pelaajan pelimerkin numeron. Hän osoittaa kyseistä pelimerkkiä ja sanoo numeron, jonka hän olettaa pelimerkissä olevan.

Esimerkki: Pelaaja olettaa, että vastustajan (hänestä katsoen) vasemmanpuoleisin valkoinen pelimerkki on 10, koska sillä puolella ovat suuremmat numerot ja hänellä on itsellään valkoinen 11. Siksi hän osoittaa tätä pelimerkkiä ja sanoo: tuo on numero 10.

Jos pelaajan arvaus osuu oikeaan, vastustaja kaataa pelimerkin eteenpäin niin, että kaikki näkevät sen numeron. Ellei pelaajan arvaus osu oikeaan, pelaaja asettaa pelivuoron alussa ottamansa pelimerkin oikeaan paikkaan omassa koodissaan ja kaataa sen sitten niin, että kaikki pelaajat näkevät sen numeron.

Tästä saavat muut pelaajat tärkeää tietoa: esim. kaikki kyseisen pelimerkin vasemmalla puolella olevat pelimerkit ovat arvoltaan yhtä suuria tai pienempiä kuin avattu pelimerkki.

3. Jos pelaajan arvaus osuu oikeaan, hän voi:

JOKO jatkaa pelaamista eli yrittää arvata vastustajan (saman kuin edellä tai toisen vastustajan) pelimerkin numeron. Nyt pelaajan ei tarvitse ottaa uutta pelimerkkiä keskeltä. Tätä pelaaja voi jatkaa kunnes hän arvaa väärin. Silloin hänen pelivuoronsa päättyy ja hänen on asetettava pelivuoron alussa otettu pelimerkki oikeaan paikkaan omassa koodissaan.

TAI pelaaja voi päättää pelivuoronsa. Tässä tapauksessa pelaaja asettaa alussa otetun pelimerkin oikeaan paikkaan omassa koodissaan näyttämättä sitä muille pelaajille. Koodi on näin pitempi ja vaikeampi ratkaista.

4. Näin jatketaan myötöpäivään kierteen. Seuraava pelaaja ottaa pelimerkin keskeltä, yrittää arvata vastustajan koodin numeron jne. Peli jatkuu tällä tavoin kunnes vain yksi koodi on ratkaisematta.

Pelaaja, jonka koodi on ratkaistu, putoaa pelistä.

Kun kaikki pöydän keskellä olevat pelimerkit on käytetty, peli jatkuu ilman pelimerkin nostoa. Jos pelaaja nyt arvaa väärin, hänen pitää näyttää yksi numero omasta koodistaan.

Pelin voittaminen

Peli päättyy kun jäljellä on vain yksi ratkaisematon koodi. Pelin voittaa se pelaaja, jonka koodia ei ole ratkaistu.