

301591 Операция «Взлом Кода»

Увлекательное приключение для 2х-4х исследователей речи от 5ти до 99 лет

Автор: Андреа Лемкюлер

Иллюстрации: Николай Ренгер

Продолжительность игры: 20-30 минут

Никакая тайна не останется неразгаданной, когда за дело берутся четыре маленьких детектива-любителя, Лиса, Тим, Клер и Флин. Они любят обсуждать свои наблюдения в их секретной штабквартире в руинах старого замка. Однажды, им посчастливилось обнаружить новенький сейф в старом здании! Кто его там спрятал? И что означают те четыре символа на его двери? Их острый, как бритва, интеллект подсказывает им, что это может быть подсказка комбинации шифра на замке сейфа. Каждая подсказка относится к лесу, городу, пляжу или музею. Четверо друзей решают найти эти символы и разгадать код для открытия замка.



Содержимое

1 игровое поле, 4 фигурки друзей, 20 карточек с изображением леса, 20 карточек с изображением города, 20 карточек с изображением пляжа, 20 карточек с изображением музея, 10 карточек с цифрами, 4 карточки с сейфом, 1 кубик слогов, 1 инструкция к игре.

Подготовка

Положите игровое поле в центре стола. Отсортируйте 80 карточек согласно символам на их обороте.

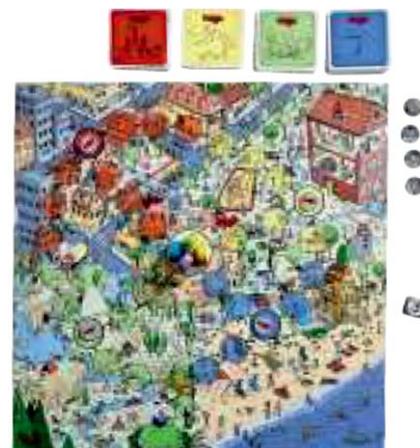
Перемешайте каждую из четырех групп карточек и положите четырьмя стопочками возле игрового поля.

Переверните все карточки с цифрами лицом вниз и перемешайте их тщательно. Затем положите по одной карточке лицом вниз на каждый ключ-подсказку на игровом поле (их четыре). Положите остальные карточки с цифрами обратно в коробку опять же лицом вниз.

Карточки с сейфом перемешайте лицом вниз и сложите рядом возле игрового поля.

Каждый игрок выбирает игровую фигурку и ставит ее на секретную штабквартиру в центре игрового поля.

Лишние игровые фигурки прячутся в коробку. Приготовьте кубик со слогами.



Как играть

Играйте по часовой стрелке. Игрок, у которого больше слогов в имени, начинает. Каждый ход состоит из трех последовательных действий:

1. Тянуть карту с картинкой
2. Произнести слоги
3. Ходить игровой фигуркой

1. Тянуть карту с картинкой

Для первого хода, поскольку вы в секретной штабквартире в центре игрового поля, вы можете взять карточку с картинкой из любой стопочки. Для дальнейших ходов, карту нужно брать из стопки, соответствующей по цвету зоне города, в которой сейчас находится игровая фигурка. Положите карточку перед собой и подумайте о слове, которое может относиться к картинке.

2. Произнести слоги

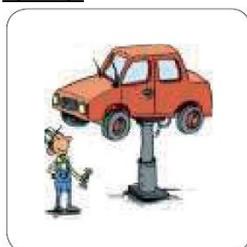
Как только вы нашли подходящее слово, произнесите его громко по слогам, чтобы каждый слышал слоги и мог их посчитать. Все игроки должны подтвердить, что слово было произнесено по слогам правильно.

- Если вы произнесли слово правильно, т.е. произнесенные слоги действительно соответствуют количеству слогов в слове, вы можете передвинуть игровую фигурку (Смотрите «Ходить игровой фигуркой»).

- Если количество произнесенных слогов не соответствует правильному количеству слогов в слове, остальные игроки должны вас исправить. Произнесите слово снова с правильным количеством слогов и затем ходите игровой фигуркой (Смотрите «Ходить игровой фигуркой»).

- Если вы не можете придумать слово, относящееся к картинке, или если ваше придуманное слово вовсе не относится к картинке, тогда вы не можете ходить игровой фигуркой.

Пример:



Правильно:

Ма-ши-на / Мас-тер-ска-я / Ме-ха-ник / Под-ъем-ник / Фа-ра / Ин-стру-мент / Ком-би-не-зон / Шта-ны / Жел-тый / Го-лу-бой / Двор-ни-ки ...

Подсказка: все слова относятся к тому, что изображено на картинке, подойдут.

Не правильно:

Зеленый / Автобус / Самолет / Хлеб / Чизкейк / Конфетка / Яйцо / Красная машина / Сменяющийся человек...

Подсказка: Разрешается использовать только 1 слово. Слова должны хоть как-то относиться к картинке.

3. Ходить игровой фигуркой

Вы должны ходить своей игровой фигуркой на такое количество делений, сколько слогов в вашем слове. Вы можете двигаться в любом направлении, можете его изменять от хода к ходу, однако, вы не можете за один ход пройти какое-то количество делений в разных направлениях. Вы должны ходить в одном направлении за ход.

Затем положите карточку с картинкой лицом вверх рядом с соответствующей стопочкой (если вы, конечно, не открывали один из ключей-подсказок, смотрите «Подсказки»).

Теперь наступает очередь следующего игрока тянуть карточку с картинкой.

Если одна из четырех стопочек заканчивается, перемешайте карточки из отбоя рядом с бывшей стопочкой, и можете использовать карточки снова.

Подсказки

Когда ваша фигурка приземляется на кружочек с «Подсказкой», на которой лежит карточка с цифрой, вы открываете одну из карточек с подсказками, и должны решить проблему со словом. Только таким образом, вы узнаете комбинацию к сейфу.

1. Бросайте кубик.
2. Произнесите слово по слогам.
3. Посмотрите на карточку с цифрой.

1. Бросать кубик

Бросайте кубик слогов. Теперь вы должны придумать слово, которое подходит к вашей картинке, и также содержит такое количество слогов, как указано на кубике слогов. Если вы выбросили «4+», то вам нужно придумать длинное слово, в котором будет как минимум 4 слога.

2. Произнести слово по слогам

Произнесите слово по слогам. Другие игроки должны подтвердить, подходит ли ваше слово по количеству слогов. Такое ли число вы выбросили на кубике. Если количество слогов неправильное, или если вы не можете придумать подходящее слово с нужным количеством слогов, то ваш ход заканчивается. Как только будет снова ваш ход, бросайте кубик и можете снова попытаться удачу с новой карточкой с картинкой.

3. Посмотреть на карточку с цифрой

Только, когда вы произнесли слово с правильным количеством слогов, вы можете перевернуть карточку с цифрой на игровом поле в награду. Запомните цвет зоны города, где находилась карточка, а также цифру запомните хорошенько, поскольку это также часть комбинации к сейфу. Затем положите карточку с цифрой лицом вниз снова на ее место.

В конце хода положите карточку с картинкой лицом вверх рядом с соответствующей стопочкой.

Открытие сейфа

Как только игрок думает, что он знает правильную комбинацию четырех чисел сейфа, а также его игровая фигурка достигла главного офиса, он может попытаться взломать сейф.

Откройте первую карточку с сейфом. Цветной символ на нем показывает зону города, из которой вам нужно назвать цифру. Назовите цифру (которую вы ранее узнавали из подсказок в этой зоне), чтобы остальные игроки слышали.

Потом сами посмотрите (секретно, не показывая другим), правильно ли вы назвали цифру, она ли на карточке в данной зоне города:

- Если вы его запомнили верно, переверните эту карточку с цифрой лицом вверх и положите на ключ-подсказку. Переворачивайте следующую карточку с сейфом, чтобы также назвать цифру, которую вы должны были выяснить в процессе игры по схеме, как указано выше.

- Если вы ошиблись, и назвали неправильную цифру, положите карточку с цифрой обратно так, чтобы остальные игроки не видели, какая на ней цифра. Переверните обратно также другие карточки с цифрами, а также открытые карточки с сейфами, перемешав их. Положите вашу фигурку на ключ-подсказку, цифру с которой вы назвали неверно. Наступает ход следующего игрока.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков правильно указал полную комбинацию цифр, и были открыты все карточки с сейфом и цифрами. Этот игрок становится мастером детективного дела и выигрывает в сложной операции «Взлом Кода».