

PL

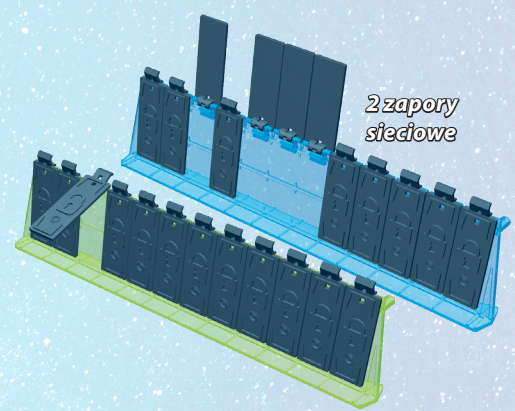


Zasady

Postaraj się przebić przez zaporę sieciową/firewall'a przeciwnika i złamać jego hasło lub osiągnąć metę.

Przygotowanie

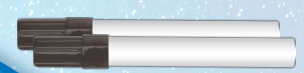
1. Ostrożnie wyjąć tekturowe elementy z ramek.
2. Każdy haker (lub drużyna) bierze jedną zaporę.
3. Planszę ułożyć na stole, pionki umieścić na polach startowych.
4. Potasować karty i położyć na stole w jednym stosie — koszulkami ku górze.
5. Dwa żetony wskazujące MIEJSCE PODZIAŁU słów oraz dwa żetony wskazujące PORZĄDEK KART w hasle umieścić na mapie, jak pokazano na rysunku.



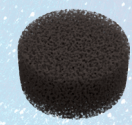
2 zapory sieciowe



50 kart



2 markery suchościeralne



gąbka



plansza

2 żetony PORZĄDKU KART

2 żetony MIEJSCA PODZIAŁU

2 pionki graczy

Przebieg gry

Tworzenie hasła

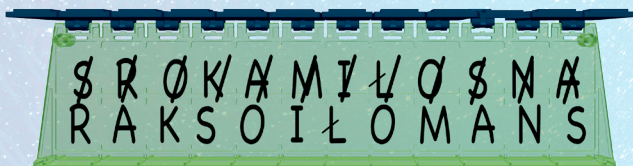
1. Obaj hakerzy biorą dwie karty, aby użyć ich do stworzenia hasła złożonego z dwóch słów o długości nie większej niż 12 liter.



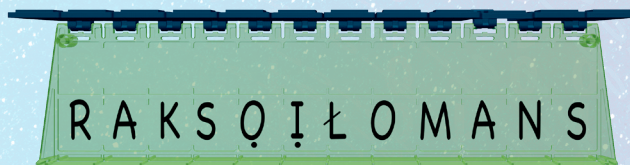
2. Unieś drzwi swojej zapory, aby utworzyły ekran. Napisz hasło w jej górnej części.



3. **Dla łatwiejszego wariantu rozgrywki pomińcie ten punkt, przechodząc od razu do czwartego!** Po wpisaniu hasła na górze „zaszyfruj” je w dolnej części. Najlepszym na to sposobem jest wybranie litery z hasła, napisanie jej w nowej pozycji i skreślenie. Po zaszyfrowaniu w ten sposób wszystkich liter usuń oryginalne słowa z górnej części zapory.



4. Teraz umieść kropkę lub linię na ostatniej literze pierwszego słowa i pierwszej literze drugiego słowa, aby było widoczne, gdzie kończy się pierwsze słowo, a zaczyna drugie (patrz poniżej).

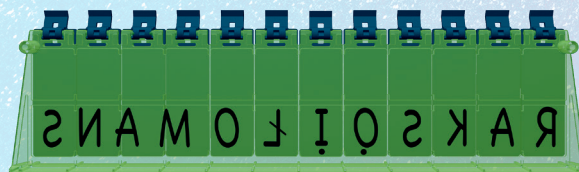


Uwaga! Nadal musisz mieć dwa zakodowane słowa; nie można mieszać liter jednego słowa z literami drugiego.

5. Na koniec połóż karty podpowiedzi na stole, tak aby przeciwnik mógł je zobaczyć.

Hakowanie hasła

1. Obaj hakerzy zamykają drzwi swoich zapór i odwracają zapory, tak aby były skierowane w stronę przeciwnika.



- Zakodowane hasło będzie teraz skierowane przodem do przeciwnika. Jeśli nie użyliśmy wszystkich 12 liter, podnosimy te drzwi zapory, za którymi znajdują się puste miejsca.

2. Rozpoczyna młodszy haker, wybierając dowolną literę i pytając, czy można ją odnaleźć w hasło przeciwnika.

- Jeśli odgadł, może przekreślić tę literę, aby nie spytać o nią powtórnie.



3. Jeśli przeciwnik **ma** tę literę w swoim hasle, podnosi **WSZYSTKIE** drzwi, za którymi litera ta się znajduje.
4. Jeśli przeciwnik **nie ma** w swoim hasle tej litery, przesuwa swój pionek o jedno pole w przód na planszy.
5. Po odgadnięciu każdej litery gracz ma prawo (lecz nie obowiązek!) do odgadnięcia hasła. Jeśli odgadnie choć jedno ze słów, przeciwnik daje o tym znać. Jeśli jednak nie odgadnie żadnego, przeciwnik przesuwa się o jedno pole w przód. Decyzja o odgadywaniu hasła obarczona jest więc ryzykiem.
6. Zawodnicy odgadują na zmianę, aż jeden z nich złamie hasło, wskazując **oba** słowa — i wygra.
7. Jeśli któryś z zawodników osiągnie pionkiem linię mety, zostaje zwycięzcą, co kończy grę.

Żetony MIEJSCA PODZIAŁU oraz PORZĄDKU KART

Jeśli pionek gracza wylądje na polu zajęтым przez **jego** żeton MIEJSCA PODZIAŁU lub żeton PORZĄDKU KART, wówczas:

W przypadku **Miejsca podziału** — bierze ten żeton i kładzie przed swoją zaporą w miejscu podziału słów.



W przypadku **Porządku kart** — bierze żeton i ujawnia właściwą kolejność kart w hasle, układając obok siebie karty we właściwej kolejności przed zaporą.



Zwycięzca

Wygra ten, kto odgadnie hasło przeciwnika lub dotrze pionkiem do linii mety.

Dostosowanie poziomu trudności

Żetony MIEJSCA PODZIAŁU oraz PORZĄDKU KART można ustawić bliżej lub dalej początku, co znacząco wpływa na poziom trudności, gdyż znajomość miejsca podziału lub porządku liter ułatwia złamanie hasła. Tym sposobem można też ustawić poziom trudności w odmienny sposób dla każdego z hakerów lub hackerskich drużyn!

Więcej gier znajdziesz na:

