

ZAGINI NY KED



LEO COLOVINI



MIGUEL COIMBRA



galakta

Wstęp

Nowy Świat to miejsce pełne pułapek, niezwykle nieprzyjazne dla zapuszczających się tam odkrywców. Mimo to nie potrafisz się powstrzymać – to twoja pasja! Jednak tym razem zabrnąłeś chyba za daleko...

Eksploatacja Świątyni Słońca wymaga nie tylko niesamowitej odwagi, ale i sprytu. Czy uda ci się rozwiązać zagadki, które przygotował dla ciebie Wąż, i uciec z życiem? Czy odnajdziesz zaginiony kod i uciekniesz straszliwemu przeznaczeniu, czy też zostaniesz jego ofiarą?

Elementy gry

- 4 kartonowe stojaki 
- 54 kartonowe płytki (6 zestawów 0-8 z różnym symbolem):
(płytki z cyfrą 8 są używane w wariacie) 
- 7 dwustronnych kół do obstawiania o różnych wielkościach: 
- 6 żetonów z rozszerzenia „Śmiercionośny skrót”: 
- 1 żeton z rozszerzenia „Kłątwa świątyni”: 
- 4 znaczniki w 4 kolorach graczy: 
- 3 specjalne kości: 
- 4 dwustronne zasłonki graczy, po 1 w każdym kolorze gracza: 
- 1 notes dedukcji: 
- 1 plansza: 

Będziesz potrzebował również ołówka i gumki dla każdego gracza (nie ma ich w pudełku).

Omówienie gry

W grze *Zaginiony kod* cały czas masz przed sobą **swój kod**, ale podczas gry **widzisz wyłącznie kody innych graczy – nigdy swój**. Celem gry jest odgadnięcie swojego kodu poprzez właściwą analizę pozyskiwanych informacji. W każdej rundzie musisz obstawić, w jakim zakresie mieści się suma trzech cyfr wchodzących w skład twojego kodu, aby na końcu być w stanie określić wartość każdej cyfry.

Im bliższe prawdy będą twoje odpowiedzi, tym więcej **punktów zwycięstwa** () zdobędziesz.

Zwycięży gracz, który na koniec gry będzie posiadać najwięcej .

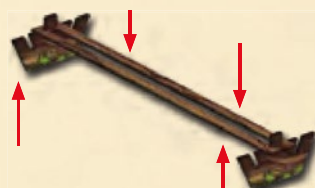
Jak złożyć stojaki

Każdy z 4 stojaków składa się z:

- 2 ścian bocznych;
- 1 podpory;
- 1 warstwy zewnętrznej.

Dla każdego stojaka:

- 1) Umieść podporę na 2 ścianach bocznych, zahaczając o wystające części:



- 2) Wygnij warstwę zewnętrzną dookoła i przymocuj do obu ścian bocznych:



- 3) Złożone stojaki można przechowywać w odpowiednich miejscach wkładki.

Kiedy umieszczasz płytkę na stojaku, upewnij się, że została wsunięta również w otwór w podporze. Dzięki temu nie będzie się ona za bardzo odchyłać do przodu ani do tyłu.

Przygotowanie gry

Wersja dla początkujących:

Sugerujemy, aby podczas kilku pierwszych rozgrywek lub gry z dziećmi wykorzystywać tylko 5 zestawów płytek. Odłóż wszystkie płytki z symbolem niedźwiedzia (czerwone) do pudełka.

Umieść stojak na płytce **1** przed każdym graczem. Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, umieść pozostałe stojaki tak, jakby przy stole siedziało 4 graczy. Połóż planszę na środku stołu, w miejscu dostępnym dla wszystkich **2**. Następnie każdy gracz wybiera kolor i umieszcza odpowiadający mu znacznik **3** na polu startowym (0) na planszy (ułóż znaczniki graczy jeden na drugim, w losowej kolejności). Każdy gracz stawia przed sobą zasłonkę w swoim kolorze i kładzie za nią arkusz dedukcji, ołówek i gumkę **4**. Połóż koła do obstawiania **5**, stroną bez białego  do góry, na lub obok planszy, na odpowiadających im miejscach (**oznaczonych pasującym fragmentem obramówki**). Zakryj i pomieszaj każdy rodzaj płytek osobno, a następnie umieść je w stosach według symbolu obok planszy **6**. Następnie bez podglądania odłóż 1 płytkę z każdego symbolu do pudełka. Nie będą one potrzebne podczas tej rozgrywki. Ważne, aby pamiętać, że dla każdego symbolu jedna z cyfr od 0 do 7 (lub 8, jeśli gracze w wariant X) nie bierze udziału w grze. Każdy gracz bierze teraz

Przygotowanie gry 2-osobowej:



Ważne: w każdej rundzie gry zapiszesz jedną linijkę skrajnej prawej kolumny twojego arkusza. Możesz w ten sposób sprawdzić, kiedy gra dobiegnie końca dla danej liczby graczy.

Skrót zasad

Po wewnętrznej stronie twojej zasłonki gracza znajdziesz skrót przebiegu rundy:

1. Rzuć kośćmi.



2. Wybierz 1 koło do obstawiania i wybierz zakres wartości, w którym według ciebie zawiera się suma wskazanych symboli.



3a. Jeśli obstawiłeś prawidłowo, przesun swój znacznik na planszy o tyle pól do przodu, ile wynosi wartość (🎲) wydrukowana na kole.



3b. Jeśli obstawiłeś nieprawidłowo, wymień dowolną z twoich płytek na inną ze stosu o tym samym symbolu (jeśli taki jest dostępny).



po 1 płytce z każdym z symboli, zwracając szczególną uwagę na to, aby nie zobaczyć ich wartości, a następnie umieszcza je na swoim stojaku **7** stroną z symbolem do siebie. Dla wygody najlepiej ustawić płytki zgodnie z kolejnością wskazaną na arkuszu dedukcji.

Ważne: Nie możesz NIGDY patrzeć na cyfry znajdujące się na twoich płytkach. Możesz widzieć wyłącznie cyfry na płytkach pozostałych graczy.

Jeśli w grze bierze udział 2 lub 3 graczy, uzupełnij pozostałe stojaki płytkami (po 1 z każdym z symboli) i połóż je na stole tak, aby wszyscy dobrze je widzieli.

Uwaga: Nie ma znaczenia, ilu graczy bierze udział w rozgrywce – zawsze należy uzupełnić płytkami wszystkie 4 stojaki. Przykładowo w grze 2-osobowej dwa stojaki nie należą do żadnego z graczy, ale znajdujące się na nich płytki są widoczne dla obu.

Teraz zamaluj na swoim arkuszu dedukcji cyfry innych graczy **8** (w grze 2- lub 3-osobowej również cyfry znajdujące się na stojakach nienależących do nikogo), ponieważ nie ma możliwości, aby te płytki znajdowały się na twoim stojaku lub znalazły się tam później. Jeśli nie gracie w wariant X, możesz zamalować również całą kolumnę z cyfrą 8, a jeśli gracie w wersję dla początkujących, możesz zamalować także cały rząd niedźwiedzia. Nie pokazuj innym graczom swojego arkusza dedukcji. Czas zacząć grę!

Zasady gry

Gra trwa określoną liczbę rund w zależności od liczby graczy (zobacz **Koniec gry**), a każda runda składa się z 3 faz:

1. Rzuć kośćmi

Gracz, który jest obecnie ostatni na torze punktacji, rzuca 3 kośćmi. Jeśli jest remis, rzuca gracz, którego znacznik znajduje się na wierzchu stosu remisujących znaczników. Po rzuceniu kośćmi gracz może zdecydować, czy akceptuje wynik. Jeśli nie, może obrócić 1 z kości na wybrany przez siebie symbol.

Uwaga: Podczas gry w **wersję dla początkujących**, jeśli na kościach wypadnie 1 lub więcej symboli niedźwiedzia (czerwony), rzucający gracz musi obrócić takie kości na dowolne inne symbole.

Na swoim arkuszu dedukcji każdy gracz notuje w pierwszym wolnym rzędzie, jakie symbole są brane pod uwagę w tym rzucie (1 rząd = 1 runda obstawiania); jeśli 2 (a nawet 3) symbole na kościach są takie same, należy zaznaczyć dany symbol tyle samo razy.



2. Obstaw sumę

Uwaga: Możesz od razu wykluczyć pewne cyfry, ponieważ widzisz płytki pozostałych graczy. Pomoże ci w tym twój arkusz dedukcji!

W każdej rundzie sprawdź symbole wyrzucone na kościach i spróbuj prawidłowo obstawić, ile wynosi suma odpowiadających im cyfr na twoim stojaku.

(Przykład: kości wskazują niedźwiedzia, jaguara i człowieka, musisz obstawić, ile wynosi suma twojej czerwonej, żółtej i różowej cyfry). Jeśli symbol pojawia się więcej niż raz, wartość danej liczby należy dodać tyle samo razy.

Jak obstawiać sumę:

Gracze obstawiają pojedynczo, zaczynając od tego, który jest obecnie ostatni na torze punktacji (i który rzucał kośćmi), następnie obstawia przedostatni i tak dalej, aż do pierwszego gracza na torze. W przypadku remisu za będącego dalej w tyle uznaje się zawsze gracza, którego znacznik znajduje się na wierzchu stosu remisujących znaczników. Każde koło do obstawiania jest inne, dlatego gracz, który obstawia jako pierwszy, ma przewagę nad innymi w doborze koła, które będzie najlepiej odpowiadać jego potrzebom. Twoim celem nie jest odgadnięcie dokładnej liczby, a zakresu, w którym zawiera się suma twoich cyfr (z wyrzuconymi na kościach symbolami). Chociaż każde z 7 kół ma inną wielkość zakresu, niektóre są warte taką samą liczbę ! Zasadniczo im większy zakres, tym mniej możesz otrzymać. Wybierz 1 koło spośród jeszcze dostępnych i obróć je tak, aby wskazywało zakres, który według ciebie najprawdopodobniej zawiera twoją sumę.

Ważne: Koło do obstawiania nie może nigdy wskazywać mniej liczb niż jego zakres! Ustaw je tak, aby nie pokazywały żadnych pustych miejsc.

Przykład: Iwona wyrzuciła na kościach jaguara (żółty), ptaka (niebieski) i niedźwiedzia (czerwony). Nie udało jej się jeszcze zgromadzić zbyt wielu informacji na temat jej płytek z tymi symbolami, dlatego postanawia użyć koła do obstawiania, które ma dość duży zakres.

Podejrzewa, że suma jej cyfr z danymi symbolami mieści się między 9 a 15. Bierze koło, którego zakres to 7 liczb, i obraca je tak, aby widoczny był zakres 9-15. Pozostali gracze również starają się określić, ile wynosi suma ich płytek jaguara, ptaka i niedźwiedzia. Następnie, zgodnie z odwróconą kolejnością na torze punktacji (od przedostatniego do pierwszego), każdy gracz wybiera koło do obstawiania i ustawia na nim zakres.



3. Faza punktacji

Teraz w kolejności tur, zaczynając od gracza, który rzucił kośćmi, każdy gracz dowie się, czy udało mu się prawidłowo obstawić. Nie możesz patrzeć na własne płytki – inni gracze muszą policzyć sumę twoich odpowiednich płytek i powiedzieć ci, czy obstawiłeś dobrze, czy źle.

Ważne: Policz sumę dokładnie, aby na pewno podać właściwą informację. Jeśli popełnisz chociaż jeden błąd, gracz może nie być już w stanie prawidłowo wydedukować wartości swoich płytek!

Jeśli obstawiłeś sumę prawidłowo:

Jeśli obstawiłeś prawidłowo (tzn. suma twoich cyfr zawiera się w zakresie widocznym na kole), zanotuj obstawiony przez siebie zakres w kolumnie po prawej stronie twojego arkusza, w rzędzie odpowiadającym danej rundzie. Następnie otrzymujesz tyle , ile wynosi liczba wydrukowana na kole – przesun swój znacznik o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Jeśli twój znacznik zakończy ruch na polu zajęтым przez inne znaczniki, połóż go na wierzchu stosu znaczników.

Przykład: Janek obstawił na kole zakres 1-5. Pozostali gracze mówią mu, że ma rację. Janek zapisuje zakres na swoim arkuszu dedukcji i przesuwa swój znacznik na torze o 2 pola do przodu.



Jeśli obstawiłeś sumę błędnie:

Jeśli obstawiłeś błędnie (tzn. suma twoich cyfr NIE zawiera się w zakresie widocznym na kole), przeciwnicy muszą powiedzieć ci, czy prawdziwa suma twoich cyfr jest wyższa czy niższa niż zakres, który obstawiłeś... Pamiętaj, że zawsze muszą powiedzieć ci prawdę!

Wyjątek: Jeśli wybrałeś najmniejsze koło do obstawiania (które zapewnia najwięcej , pozostali gracze nie mówią ci, czy twoja suma jest wyższa, czy niższa – informują cię jedynie, czy obstawiłeś prawidłowo, czy błędnie.

Notowanie informacji:

Warto notować informacje, które zdobędziesz podczas gry, ponieważ pomogą ci wydedukować wartości twoich płytek. Arkusz dedukcji każdego gracza jest podzielony na 3 części.

W pierwszej części (na górze po lewej) możesz zakreślać pola płytek z wartościami, które widzisz u innych graczy lub wydedukowałeś, że na pewno ich nie masz. W drugiej części (po prawej) możesz notować symbole wyrzucone na kościach w każdej rundzie (1 rząd = 1 runda), stawiając X w odpowiednich kolumnach. W pustych polach po prawej

możesz zapisywać zakresy wartości określone przez wyniki twojego obstawiania. Jeśli obstawiłeś prawidłowo, zanotuj zakres, który wybrałeś na kole. Jeśli obstawiłeś błędnie, zapisz zakres wartości poniżej lub powyżej zakresu, który obstawiłeś, zgodnie z tym, co powiedzieli ci pozostali gracze. Trzecia część (na dole po lewej) służy do końcowego obstawiania.

Przykład: Kasia obstawiła swój zakres na 20-21. Pozostali gracze mówią jej, że suma jej cyfr jest niższa. Dzięki temu wie, że wynosi ona między 0 a 19, i zapisuje to na swoim arkuszu dedukcji. Nie otrzymuje żadnych .



Ważne: Kiedy później będziesz wyciągać wnioski na temat swoich płytek, ważne, abyś mógł rozróżnić, których cyfr nie możesz mieć, ponieważ już je widziałeś, a które wyeliminowałeś w drodze dedukcji. Sugerujemy, aby całkowicie zamalowywać pola z cyframi, które widziałeś, a tylko przekreślać te, które samodzielnie odrzuciłeś. Może się zdarzyć, że będziesz musiał wymienić którąś ze swoich płytek – w takiej sytuacji po prostu wymaż wszystkie przekreślenia dla danej płytki, pozostawiając całkowicie zamalowane pola.

Wymiana płytek:

Po tym, jak koła do obstawiania wszystkich graczy zostaną sprawdzone, ci z graczy, którzy obstawili błędnie, **muszą wymienić** jedną ze swoich płytek, zaczynając od ostatniego gracza

na torze punktacji (najpierw wymienia ostatni gracz, potem przedostatni itd.). Odrzuć wybraną przez siebie płytkę ze swojego stojaka i umieść ją odkrytą obok siebie, tak aby wszyscy gracze (łącznie z tobą) ją widzieli. Następnie dobrać ze stosu z tym samym symbolem nową zakrytą płytkę i umieść ją na swoim stojaku bez podglądania.

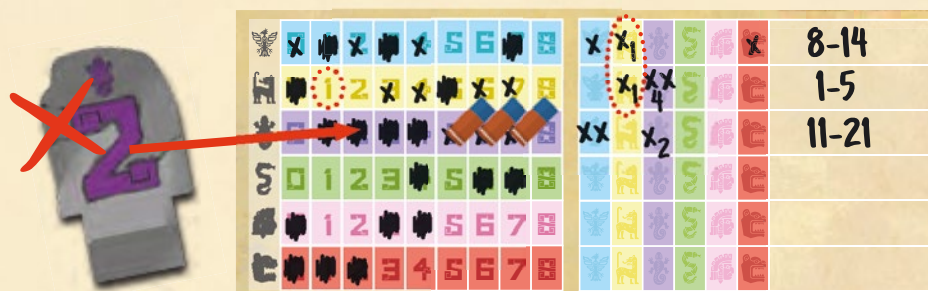
Ważne! Możesz odrzucić płytkę, tylko jeśli jest jeszcze dostępna przynajmniej jedna płytka z tym samym symbolem. Jeśli nie ma już żadnych dostępnych płytek (dla każdego z symboli), należy zignorować fazę wymiany. Nie możesz pominąć wymiany płytek, jeśli są jeszcze dostępne jakiekolwiek płytki.

Pamiętaj, aby całkowicie zamalować pole z cyfrą z odrzuconej płytki na swoim arkuszu dedukcji! Dodatkowo zanotuj tę cyfrę w odpowiedniej kolumnie kości dla obecnej rundy. Pozwoli ci to wyciągnąć wnioski dotyczące innych symboli, które były wcześniej obstawiane razem z właśnie odrzuconym symbolem. Inni gracze również otrzymają dodatkową informację, ponieważ widzą twoją nową płytkę (ale ty nie). Po sprawdzeniu kół do obstawiania wszystkich graczy i wymianie płytek należy odłożyć wszystkie koła na ich miejsca na planszy i rozpocząć następną rundę.

Uwaga: Po odrzuceniu płytki należy ponownie sprawdzić wszystkie przeprowadzone wcześniej dedukcje, ponieważ jedna cyfra na twoim stojaku zmieniła się, a razem z nią wszystkie obstawione sumy zawierające ten symbol. Dlatego jeśli podejrzewasz, że twoja dedukcja może nie być już prawidłowa, lepiej ją wymazać.

Przykład: Janek odrzuca swoją płytkę z symbolem kameleona (fioletową). Ma wartość 2. Zamalowuje na swoim arkuszu dedukcji fioletowe pole z cyfrą 2. Następnie wymazuje przekreślenia na fioletowych 5, 6 i 7. Przekreślił te cyfry podczas gry, ponieważ w poprzednich rundach wydedukował, że na jego fioletowej płytce na pewno nie znajduje się 5, 6 ani 7. Teraz, gdy odrzucił 2 i dobrał nową fioletową płytkę, te cyfry znów są możliwe. Dodatkowo w rzędzie obecnej rundy

notuje 2 na fioletowym polu kości. Dzięki temu będzie wiedział, w której rundzie odrzucił 2. Następnie może wyciągnąć dokładniejsze wnioski dotyczące innych symboli, wyrzuconych razem z 2. Powyżej zapisuje także 4, ponieważ w poprzedniej rundzie symbol kameleona (fioletowy) został wyrzucony dwa razy ($2 + 2$). Ponieważ w danej rundzie obstawił prawidłowo zakres 1-5, wie teraz, że jego płytka z jaguarem (żółta) to 1.



Koniec gry

Gra kończy się po:

- 8 rundach w grze 4-osobowej;
- 9 rundach w grze 3-osobowej;
- 10 rundach w grze 2-osobowej.

Na końcu gry możesz obstawić wartości płytek na twoim stojaku. Użyj w tym celu tabeli w lewym dolnym rogu twojego arkusza dedukcji:



Dla każdego symbolu możesz obstawić jedną, dwie lub trzy wartości (jedna cyfra na pole). Jednak jeśli uda ci się odgadnąć wartość prawidłowo, im więcej obstawiłeś cyfr, tym mniej zdobędziesz.

Kiedy każdy gracz zakończy obstawianie, zaczynając od ostatniego gracza na torze punktacji, sprawdźcie ich poprawność i przesuniecie znaczniki graczy o odpowiednią liczbę pól. Za każdą prawidłowo obstawioną płytkę otrzymujesz:

- 5 , jeśli obstawiłeś jedną wartość (1x?);
- 2 , jeśli obstawiłeś dwie wartości (2x?);
- 1 , jeśli obstawiłeś trzy wartości (3x?).

Przykład: W 6. rundzie podczas rozgrywki 3-osobowej Janek wyrzucił na kościach dwa symbole kameleona (fioletowy) i jeden symbol ptaka (niebieski). Może teraz wziąć żeton

kameleona, ale nie chce tego robić, dlatego jako kolejna musi zdecydować Kasia, która jest przedostatnia na torze punktacji. Kasia decyduje się wziąć żeton i uzupełnić kolumnę kameleona (fioletowy) w dolnej lewej części jej arkusza dedukcji. Postanawia obstawić dwie wartości: 1 i 2.

W 7. rundzie na kościach wypadły dwa symbole jaguara (żółty) i jeden symbol niedźwiedzia (czerwony), ale nikt nie może już wziąć żetonu jaguara, ponieważ w grze 3-osobowej wszystkie niewykorzystane żetony zostały usunięte na koniec 6. rundy.

Podczas końcowej fazy punktacji Kasia dowiaduje się, że jej fioletowa płytką ma wartość 1, dlatego zdobywa za niego 4 (obstawienie 2 wartości normalnie zapewnia 2, ale ze względu na wzięty wcześniej żeton otrzymuje dwa razy więcej).

3. Kłątwa świątyni

To rozszerzenie wykorzystuje żeton z symbolem czaszki. Na początku gry połóż go na polu numer 7 toru punktacji (pole również jest oznaczone czaszką).



Podczas fazy punktacji pierwszy gracz, który osiągnął lub przekroczył pole z żetonem czaszki, musi go wziąć – tym samym zostaje przeklęty!

Jeśli zostałeś przeklęty, za **prawidłowe obstawienie** zakresu otrzymujesz punkty w normalny sposób. Dodatkowo otrzymujesz 1 za każdym razem, gdy **ktoś inny obstawi błędnie**.

Jeśli jednak sam **błędnie obstawisz** zakres, **tracisz tyle**, ile wskazuje dane koło (**przesuń do tyłu** swój znacznik na torze punktacji o tyle samo pól). Wymień 1 płytkę w normalny sposób. Na końcu fazy punktacji, przed rozpoczęciem kolejnej rundy, sprawdź, czy któryś z graczy dotarł na **pole numer 13** toru punktacji:

- Jeśli tak, usuń żeton kłątwy z gry.
- Jeśli żaden gracz nie dotarł jeszcze na to pole, żeton kłątwy trafia do gracza, który jest obecnie pierwszy na torze punktacji (w przypadku remisu do gracza, którego znacznik znajduje się na dole stosu remisujących znaczników) – dany gracz jest teraz przeklęty.

Pole 13:



Ważne:

- Żeton kłątwy należy usunąć z gry przed rozpoczęciem ostatniej rundy, nawet jeśli żaden gracz nie osiągnął pola 13 toru punktacji. Usuń go na końcu 9./8./7. rundy w grze dla 2/3/4 graczy.
- Przeklęty gracz **otrzymuje 1 za każdego gracza, który obstawi błędnie** podczas fazy obstawiania.
- W rzadkiej sytuacji, jeśli wszyscy gracze mają znowu mniej niż 7 (przeklęty gracz może stracić zgodnie z wartością na wybranym kole, więc może cofnąć się poniżej pola 7), żeton pozostaje w grze i zostaje usunięty, dopiero gdy któryś gracz osiągnie pole 13 lub przed rozpoczęciem ostatniej rundy.

Przykład: Podczas fazy punktacji Kasia otrzymuje 4 i jej znacznik ląduje na polu numer 9 toru punktacji. Na końcu fazy punktacji ma ona najwięcej ze wszystkich graczy i ponieważ przekroczyła pole numer 7, musi wziąć żeton kłątwy. W kolejnej rundzie bierze koło z zakresem 10 liczb. Podczas sprawdzania obstawionych zakresów (podczas fazy punktacji) okazuje się, że Iwona i Janek obstawili błędnie, dlatego Kasia otrzymuje 2 (po 1 za każdego przeciwnika). Kasia również obstawiła błędnie, a ponieważ jest przeklęta, traci 1 i cofa odpowiednio swój znacznik na torze o 1 pole. Na końcu fazy punktacji, ponieważ Krzysiek zdobył 4, jest teraz pierwszy na torze punktacji i zostaje przeklęty na następną rundę. Na końcu kolejnej fazy punktacji Krzysiek dociera do pola numer 14 i usuwa żeton kłątwy z gry.

Autor gry: Leo Colovini

Ilustrator: Miguel Coimbra

Wydawca: Mojito Studios

Tłumaczenie i skład:

Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chełmecki,

Łukasz Tkaczyk

Wydawca wersji polskiej: Galakta



ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.galakta.pl



facebook.com/mojitostudios

www.mojitostudios.com

info@mojitostudios.com

Mojito Studios to znak towarowy DXP, LLC. 4362 Northlake Boulevard, Suite 213, Palm Beach Gardens, FL 33410, USA