

Kryptos

Nie ma takiej osoby w armii, która byłaby traktowana z większą troską niż szpieg; nie ma nikogo, kto byłby szcudrzej wynagradzany niż szpieg; żadne inne działania nie mogą już być owiane większą tajemnicą niż działania wywiadu.

– Sun Tzu, Sztuka Wojny

Cel gry

Informacja jest najcenniejszą bronią w arsenale każdej armii. Wiedza o planowanych działaniach przeciwnika i poznanie jego słabości jest kluczem do zwycięstwa w czasach konfliktu, a zdobywanie istotnych informacji jest zadaniem wywiadu.

W Waszych rękach spoczywają teraz klucze oraz informacje, które umożliwią Wam odszyfrowanie tajnych wiadomości i zdobycie bezcennej wiedzy – ale spiszcie się, aby zdążyć zanim kody zostaną złamane przez konkurentów.

W grze „Kryptos” będziecie mogli wziąć bezpośredni udział w wyścigu wywiadów próbując odszyfrować wrogie wiadomości. Zwycięży ta osoba, która za poprawne odszyfrowanie wiadomości przeciwników zdobędzie co najmniej 15 punktów.

Elementy gry:

Plansza toru kodu



48 kart (od 1 do 48 w 4 kolorach)



48 żetonów
(w 4 kolorach, po 12 na kolor)



6 żetonów punktacji



6 kart punktacji



Przygotowanie gry

Rozłóżcie na stole plansze. Następnie niech każdy z Was weźmie kartę punktacji i położy ją przed sobą. Potem żetonem punktacji zaznaczcie swoją początkową ilość punktów: 2. Te startowe punkty będziecie mogli wydać w czasie gry, aby ponawiać swoje próby łamania szyfrów.

W zależności od liczby graczy wykorzystuje się różną liczbę kart. Przygotujcie karty o odpowiednich numerach zgodnie z zamieszczoną tabelką.

Liczba graczy	Wykorzystane karty	Kart na gracza
3	Od 1 do 32	10
4	Od 1 do 36	9
5	Od 1 do 40	8
6	Od 1 do 48	8

Pozostałe karty odłóżcie, a ich numery na torze kodu zakryjcie żetonami w odpowiadających kolorach na torze kodu.

Przygotowane karty potasujcie i rozdajcie taką samą liczbę każdemu z graczy (liczba ta pokazana jest w ostatniej kolumnie tabelki). Jeżeli gracze we trójkę, to po rozdaniu zostaną dwie karty. Nie odsłaniajcie ich, tylko połóżcie obok toru kodu.

Popatrzcie na swoje karty i nie pokazujcie ich przeciwnikom. Ułóżcie je w kolejności rosnącej od lewej do prawej. Następnie weźcie po tyle żetonów w każdym kolorze, ile w danym kolorze każde z Was posiada kart na ręce. Patrząc na Wasze żetony, przeciwnicy powinni cały czas wiedzieć, ile kart danego koloru posiadacie. Niestety wrogie wywiady też posiadają swoje źródła informacji. W grze na trzy osoby dwa żetony powinny pozostać na stole. Odpowiadają dwóm, nierozdanym kartom.

Wybierzcie pierwszego gracza według starszeństwa: najstarszy zacznie pierwszą partię. Zabiera on kartę punktacji oznaczoną gwiazdką.

Osoba siedząca na prawo od gracza rozpoczynającego odwraca jedną kartę z posiadanych na ręce, nie zmieniając jej położenia wśród innych kart (tak, żeby wszyscy pozostali gracze ją widzieli) i kładzie jeden ze swoich żetonów w kolorze tej karty na planszy w miejscu z numerem karty. Dalej, w kolejności przeciwnej do wskazówek zegara, każdy z graczy powtarza tę czynność, tak, aby wszyscy biorący udział w partii odkryli po dwie karty.



Zasady zaawansowane dla doświadczonych łamaczy szyfrów

Aby zrównoważyć rozgrywkę wprowadźcie te zasady jak tylko zaprzyjaźnicie się z zasadami podstawowymi. Dotyczą one **wyłącznie** momentu przygotowania do gry i nie są stosowane podczas trwania rozgrywki.

Odsłaniając karty podczas przygotowania do gry gracz nie może odsłonić kart skrajnej (najwyższej i najniższej na swojej ręce).

Odsłaniając drugą kartę podczas przygotowania gry gracz nie może odsłonić karty, która ma wartość sąsiednią do wartości karty odsłoniętej przez niego wcześniej.

Nie możecie w czasie przygotowań odsłonić więcej kart niż 2 (dla gry 3–4 osobowej) lub 3 (dla gry 5–6 osobowej) w tym samym kolorze – jeżeli ktoś odsłonił już 2 lub 3 karty danego koloru żaden gracz, podczas przygotowania gry, nie może już wybrać do odsłonięcia karty tego samego koloru.

Teraz jesteście gotowi do łamania kodów.

Tura gracza

Wykonujecie swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

W swojej turze aktywny gracz wskazuje dowolną, zasłoniętą kartę na ręce innego gracza i odgaduje jej wartość. Jeżeli odgadł poprawnie wówczas zdobywa 3 punkty, a gracz, którego kartę odgadł, odsłania ją i kładzie jeden ze swoich znaczników w kolorze karty na jej numerze na torze kodu. Jeżeli gracz nie trafił prawidłowo, to przeciwnik, którego kartę zgadywał informuje go tylko o jego błędzie i nie podaje prawidłowej odpowiedzi.

Jeżeli na ręce jednego z Was pozostało już mniej niż 3 karty, wówczas odgadywanie kart na jego ręce, chociaż łatwiejsze, owocuje zdobyciem mniejszej ilości punktów. Zatem, jeżeli graczowi pozostały już tylko dwie zasłonięte karty, to odgadnięcie jednej z nich warte jest 2 punkty. Jeżeli komuś, została na ręce ostatnia zakryta karta, to trafienie w nią skutkuje zdobyciem tylko 1 punktu.

Jeżeli za pierwszym razem w swojej turze gracz nie odgadł karty prawidłowo, może próbować jeszcze raz, jeżeli zapłaci 1 punkt. Może wskazać tę samą lub inną kartę u tego samego lub innego gracza i próbować odgadnąć jej wartość. Bez względu na wynik drugiej próby tura gracza kończy się i nie może on próbować po raz trzeci.

Koniec gry

Gdy jeden z graczy uzyska 15 punktów gra trwa już tylko do momentu, w którym swoją turę skończy ostatni gracz (siedzący na prawo od rozpoczynającego).

Wówczas osoba, która ma najwięcej punktów wygrywa grę.

Wariant TAJEMNICA dla 4–5 osobowej rozgrywki

Jeżeli cenicie sobie dreszcz emocji zapewniany przez niepewność i niekompletność posiadanych informacji, to możecie, w grze 4- lub 5-osobowej, użyć o 4 karty więcej niż w wariantcie podstawowym. Po potasowaniu kart, bez patrzenia na nie, odłóżcie obok planszy 4 losowe karty z Waszej puli. Tym samym, podobnie jak w przypadku gry 3-osobowej, część kart będzie leżała na stole. Nie można próbować ich zgadywać, aby zdobyć za nie punkty, ale ich kolory są znane (odpowiadające im żetony to te, które pozostaną po rozdaniu żetonów graczom i zaznaczeniu kart, które nie biorą udziału w grze). Żetony w kolorach tych kart należy położyć na nich, tak, aby wszyscy gracze je widzieli.

Wariant ŁAPÓWKA

W tym wariantcie za próbę zgadywania karty po raz drugi w turze gracz nadal płaci 1 punkt, ale gracz, u którego ten zgaduje drugą kartę zyskuje 1 punkt. Należy uważać, aby nie wspomóc za bardzo jednego z przeciwników. Wprowadźcie ten wariant, jeżeli chcecie wprowadzić dodatkowy element strategii do swojej gry.

Serdecznie dziękujemy członkom Monsoon Group za pomoc w testowaniu gry, a w szczególności następującym osobom: Maciejowi Czaplickiemu, Oli Kobyleckiej, Janowi Madejskiemu, Karolowi Madajowi, Filipowi Miłunskiemu, Agacie Pillich-Kolopińskiej, Łukaszowi Pogodzie, Maciejowi Sorokinowi, Michałowi Stajszczakowi, Krzysztofowi Wierzbickiemu, Janowi Zalewskiemu, Jerzemu Zambrowskiemu.

Dziękujemy testerom Trefla, a w szczególności: Wojciechowi Dębiakowi, Monice Grzebyk, Jackowi Kukli, Dariuszowi Kułakowi, Konradowi Młodnickiemu, Aleksandrze Pióro, Przemysławowi Rodzoniowi, Mikołajowi Rydzewskiemu, Karolowi Suskiemu, Annie Szaniawskiej.

Dziękujemy też Hiroakiemu Suzukiemu i Eijiemu Wakasugiemu, autorom gry Coda, która stała się inspiracją do powstania niniejszej gry.

Autor: Piotr Siłka

Ilustracje: Łukasz Pogoda

Skład: Maciej Kurek

Kierownik produktu: Dawid Cichy

Redakcja i korekta: Anna Maria Mazur



Wszelkie prawa zastrzeżone
Fabryka Kart Trefl-Kraków
Podłęż 650, 32-003 Podłęż
www.trefl.krakow.pl

Crypto Museum
cryptomuseum.com



Ilustracja na okładce pochodzi
ze zbiorów Crypto Museum
i została zamieszczona za jego zgodą.