DECYPHER

OPIS GRY

Zadaniem **Słowotwórców** jest ułożenie sekretnego słowa z ustalonej wcześniej liczby liter. **Poszukiwacze słów** starają się w każdej rundzie odgadnąć, jakie to słowo. Pomagają im w tym elementy liter, które stopniowo będą pojawiały się na planszy deszyfrującej.

W trakcie rozgrywki każdy z graczy zostaje Słowotwórcą na jedną rundę, a poprzez pozostałe rundy będzie Poszukiwaczem słów. Rozgrywka kończy się, gdy każdy z graczy rozegra swoją rundę jako Słowotwórca.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przed pierwszą rundą: każdy z graczy wybiera 3 żetony próby w swoim kolorze. Żeton rozwiązania i żetony bonusowe odłóżcie na bok.

Gracze wspólnie ustalają, jaką długość powinno mieć sekretne słowo podczas tej rozgrywki. Mogą wybrać słowa zawierające od 3 do 6 liter – należy pamiętać, że dłuższe słowa są trudniejsze do odszyfrowania.

Jeden z graczy zostaje Słowotwórcą.

3 ŻETONY NA GRACZA

Żetony próby

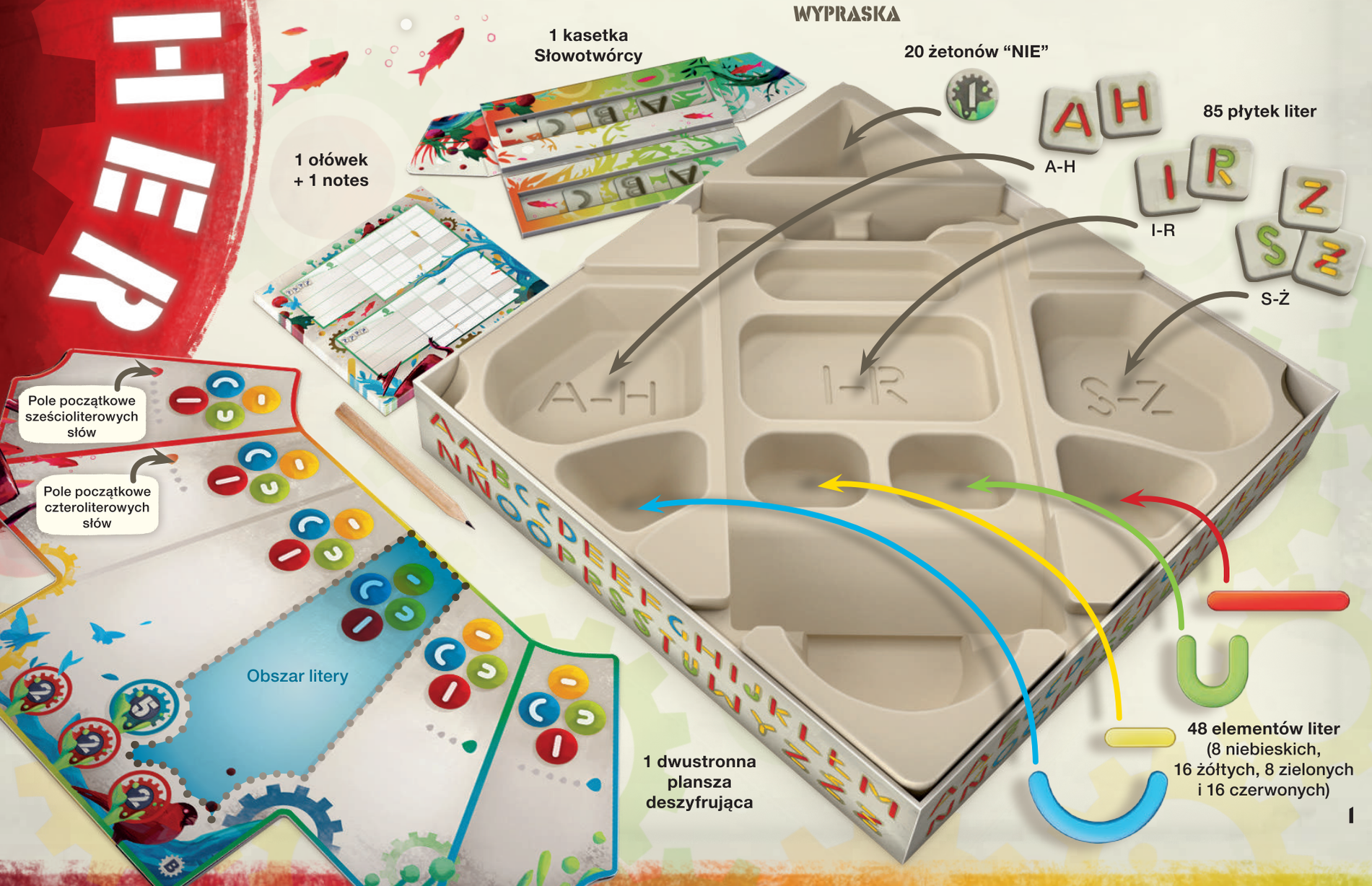
(w 4 kolorach graczy)

ODŁÓŻCIE NA BOK

3 Żetony bonusowe

1 Żeton rozwiązania

WYPRASKA



ROZGRYWKA - TWORZENIE SEKRETNEGO SŁOWA

Słowotwórca musi w sekrecie przygotować swoje tajne słowo. W tym celu odwraca on pudełko w taki sposób, żeby sekretna komora była ustawiona w jego stronę. W narożniku naprzeciwko umieszcza planszę deszyfrującą (pionowo). Dzięki temu inni gracze nie będą widzieli, z jakich elementów Słowotwórca układa swoje słowo.

Kasetkę Słowotwórcy umieszcza on tak jak na obrazku (napis ABC powinien być widoczny prawidłowo). Używając **płytek liter**, Słowotwórca układa słowo o ustalonej wcześniej długości i umieszcza je w **kasetce**.

DOPUSZCZALNE SŁOWA

Słowa występujące w słowniku języka polskiego (bez nazw własnych, skrótów i skrótowców, gwary oraz wyrazów obcego pochodzenia).
Poprawnie zapisane wyrazy.
Słowa, które twoi współgracze najprawdopodobniej będą znać.

Zamknij kasetkę Słowotwórcy i odwróć ją na drugą stronę wzdłuż dłuższego boku:

1. Zamknij

2. Odwróć

3. Otwórz

Dzięki temu zabiegowi Poszukiwacze słów będą odgadywali słowo w prawidłowej orientacji, ponieważ siedzą naprzeciwko Słowotwórcy (dla niego słowo będzie odwrócone do góry nogami, zapisane od prawej do lewej).

Obróconą kasetkę należy umieścić w wyprasce w taki sposób, żeby zasłaniała centralną komorę z płytkami liter. Kolejnym krokiem jest umieszczenie w sekretnej komorze **elementów liter**, które składają się na utworzone słowo.

Należy upewnić się, że dobrane elementy liter pasują do sekretnego słowa!

Słowotwórca przesuwa kasetkę w dół wypraski, na jej pozycję końcową.

Planszę deszyfrującą umieszcza on na wyprasce odpowiednią stroną skierowaną ku górze (stroną A dla słów złożonych z 3 i 5 liter, stroną B dla słów złożonych z 4 i 6 liter).

Żeton rozwiązania i żetony bonusowe należy umieścić w odpowiednich miejscach na planszy.

ROZSZYFROWANIE SEKRETNEGO SŁOWA

W JAKI SPOSÓB ROZSZYFROWAĆ LITERĘ?

Skorzystajcie z nadruku na boku pudełka, który może posłużyć wam za przewodnika.

***Pamiętajcie**, że te same elementy mogą tworzyć kilka różnych liter.*

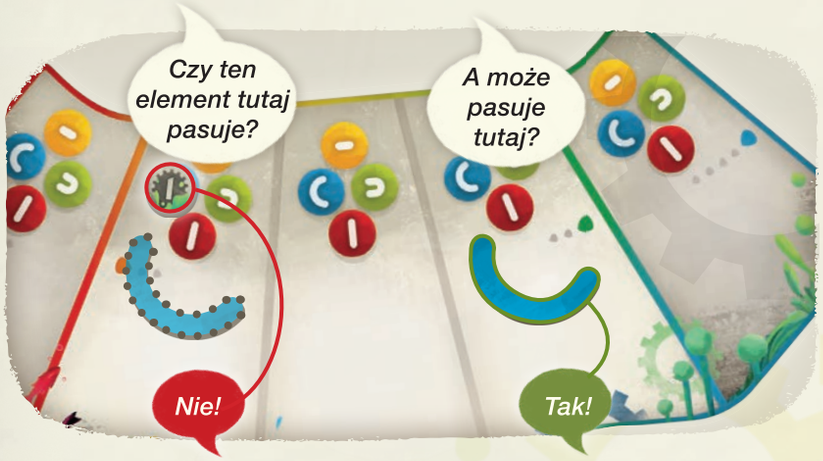
Powyżej widzicie przykłady dopuszczalnych słów.

Pierwszym Poszukiwaczem słów zostaje gracz na lewo od Słowotwórcy, kolejni Poszukiwacze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W każdej turze:

Słowotwórca bierze jeden element litery z sekretnej komory i podaje go Poszukiwaczowi słów.
Poszukiwacz kładzie ten element na planszy, na jednym z pól litery, i pyta: „Czy ten element tutaj pasuje?”
Słowotwórca odpowiada „Tak” lub „Nie”.

Jeśli NIE: Poszukiwacz zakrywa symbol tego elementu **żetonem „NIE”** na aktualnym polu litery. Następnie ten sam Poszukiwacz ma kolejną próbę, żeby dopasować element do właściwego pola litery. Może on wybierać dowolne pole, z którego dany element nie został odrzucony. Sytuacja powtarza się, dopóki Słowotwórca nie odpowie „Tak”.



Jeśli TAK: Poszukiwacz kładzie element litery na właściwym polu litery.

Jeśli do odkrycia pozostało więcej niż 3 elementy liter, rozpocznijcie turę kolejnego Poszukiwacza. **Jeśli do odkrycia pozostały tylko 3 elementy, rozpocznijcie tryb bonusowy**.

Z upływem czasu Poszukiwacze zaczną dostrzegać słowo, które tworzy się przed nimi na planszy. Trzeba jednak pamiętać, że Słowotwórca otrzyma 1 punkt za każdy żeton „NIE”, który zostanie umieszczony na planszy deszyfrującej.

TRYB BONUSOWY

Słowotwórca musi poinformować, że rozpoczyna się tryb bonusowy w momencie, w którym po turze Poszukiwacza, w sekretnej komorze znajdą się tylko 3 elementy do odkrycia.

Te 3 ostatnie elementy nie mogą zostać wyjęte z komory, dopóki Poszukiwacz, którego tura właśnie trwa, nie poprosi Słowotwórcy o element litery. Za każdym razem, gdy to zrobi, musi wziąć z planszy jeden z bonusowych żetonów (2 punkty) i wręczyć go Słowotwórcy.

ODGADYWANIE

W dowolnym momencie gry którykolwiek z Poszukiwaczy może spróbować odgadnąć sekretne słowo. Żeby to zrobić, Poszukiwacz podaje Słowotwórcy jeden ze swoich żetonów próby i wypowiada na głos (oraz literuje) słowo, które jego zdaniem jest rozwiązaniem.

Żetony próby

(w 4 kolorach graczy)

Nieudana próba: rozgrywka toczy się zgodnie z porządkiem. Jeśli Poszukiwacz nie odgadł po raz 3., odpada on z gry do końca rundy (jeśli miał do umieszczenia element litery, jego zadanie przejmuje kolejny Poszukiwacz).

Udana próba: Słowotwórca odkrywa swoje słowo i runda dobiega końca. Gracz na lewo od niego zostaje Słowotwórcą na kolejną rundę (dopóki każdy z graczy nie rozegra swojej rundy jako Słowotwórca).

KONIEC RUNDY I PUNKTACJA

Runda dobiega końca w 3 przypadkach:
- Sekretne słowo zostanie odgadnięte.
- Poszukiwacze zużyli wszystkie żetony próby.
- Żaden z Poszukiwaczy nie chce już próbować odgadnąć.

W każdym z powyższych przypadków Słowotwórca odkrywa kasetkę i pokazuje Poszukiwaczom swoje słowo.

Wszyscy Poszukiwacze otrzymują punkty za:

Pozostałe żetony próby, które należą do każdego nich.

Poszukiwacz, któremu udało się odgadnąć sekretne słowo, otrzymuje dodatkowe punkty za:

Żeton rozwiązania.
Wszystkie bonusowe żetony, które pozostały na planszy.

Słowotwórca otrzymuje punkty za:

Wszystkie żetony „NIE" na planszy.
Wszystkie żetony bonusowe otrzymane za 3 ostatnie elementy.
Wszystkie żetony próby otrzymane od Poszukiwaczy.
Żeton rozwiązania (5 punktów), jeśli sekretne słowo nie zostało odgadnięte.

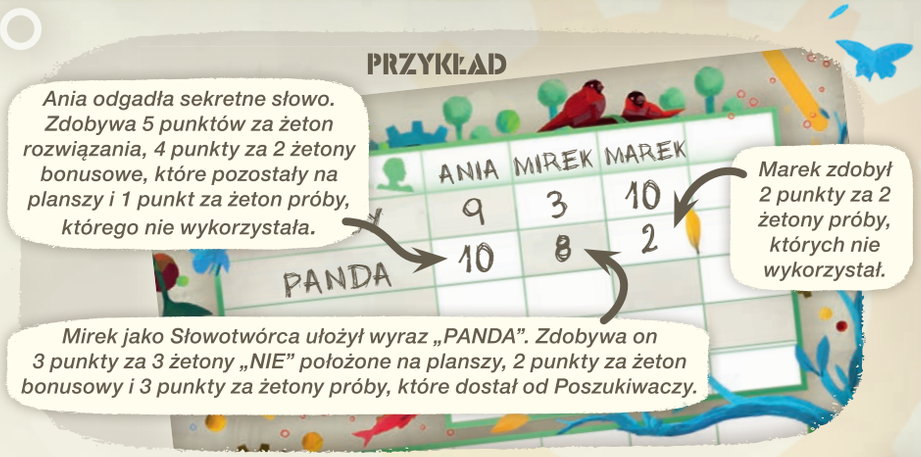
żeton rozwiązania 5 punktów

żetony bonusowe 2 punkty

żetony próby 1 punkt

żetony "NIE" 1 punkt

Gracze podliczają swoje punkty i zapisują wyniki obok sekretnego słowa.



Jeśli kolejny gracz nie był jeszcze Słowotwórcą, odłóżcie do pudełka wszystkie płytki i elementy liter. Teraz nowy Słowotwórca może ułożyć swoje sekretne słowo.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się w momencie, w którym każdy z graczy mógł rozegrać swoją rundę jako Słowotwórca. W wariancie dla dwóch graczy, każdy z nich powinien zagrać jako Słowotwórca dwukrotnie. Podliczcie punkty zdobyte przez każdego z graczy.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.
W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

TWÓRCY

Projekt gry: Bill Eberle, Greg i Peter Olotka (na podstawie gry „Runes" stworzonej przez Eon Products, Inc., zaprojektowanej wraz z Jackiem Kittredge)

Rozwój gry: Roland Goslar

Ilustracje: Kwanchai Moriya

Opracowanie graficzne: Annika Brüning, Marina Fahrenbach

Modelowanie 3D: Christoph Warzecha

Wydawca oryginalny: Heiko Eller-Bilz

Podziękowania dla: Steve'a Kimballa, Jacka Reda, wszystkich przyjaciół i testerów.

© 2020 HeidelBÄR Games GmbH. Decipher, logo HeidelBÄR Games i HeidelBÄR Games to zastrzeżone znaki towarowe HeidelBÄR Games GmbH. LETTER PIECE GAME to zastrzeżony znak towarowy Eon Products, Inc. Wyprodukowano w Chinach.

HEIDELBÄR GAMES
www.heidelbaer.de

WERSJA POLSKA

Wydawca: Marek Baranowski

Tłumaczenie: Arek Maj

Opracowanie graficzne, skład DTP: Sławomir Bejda

©2021 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl