

«ВЗЛОМ КОДА»

ИГРА



Данная инструкция содержит важную информацию. Пожалуйста, сохраните ее в надежном месте для возможности обращения в будущем.

Возраст: 4 года + Количество игроков: 2

CODE BREAKING

ЭТУ ИГРУ БУДЕТ УДОБНО ВЗЯТЬ С СОБОЙ КУДА УГОДНО!

Комплектация: игра «Взлом кода» с крышкой для хранения, 60 кодовых штифтов 6-ти цветов, 15 красных индикаторных штифтов, 15 белых индикаторных штифтов, инструкция.

ОБЪЕКТ ИГРЫ

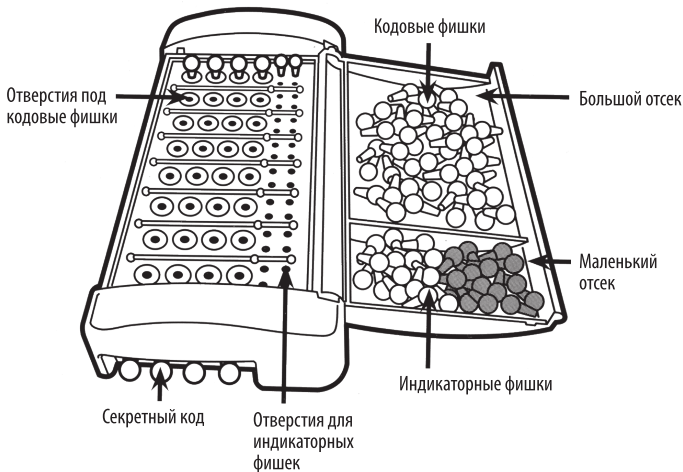
У каждого игрока есть шанс перехитрить своего противника!

Создателю кода: ваша цель – создать настолько хитрый тайный код, чтобы ваш оппонент не смог угадать его.

Расшифровщику кода: вы должны взломать секретный код за наименьшее количество попыток.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Откройте игровое поле.
- Разделите красные и белые индикаторные фишки и поместите их в небольшой отсек крышки для хранения.
- Поместите цветные кодовые фишки в большое отделение.
- Прежде чем начать, договоритесь о количестве игр, в которые вы будете играть. Помните о том, что должно быть сыграно четное число игр, чтобы каждый игрок имел равные шансы на победу.



ИГРА

1. Решите, кто будет первым составлять код. Этот игрок должен установить линию из четырех фишек кода в специальных отверстиях.

Примечание: при установке кода попросите будущего расшифровщика кода отвести взгляд. Перед началом игры убедитесь, что код полностью скрыт от расшифровщика.

2. Код может состоять из любой комбинации шести цветных фишек. Вы можете использовать две или более фишки одного цвета.

3. После того, как код установлен, расшифровщик может начать угадывать, пытаясь воспроизвести точные цвета и положения скрытых фишек кода.

4. Каждое предположение делается путем размещения на устройстве ряда фишек кода. Каждый ряд фишек следует оставлять на месте на протяжении всей игры.

5. После каждого предположения создатель кода должен сообщить расшифровщику о прогрессе следующим образом:

КРАСНЫЕ ФИШКИ ИНДИКАТОРА

Поместите один из них в отверстия для штифтов индикатора для каждого штифта кода правильного цвета в правильном положении.

БЕЛЫЕ ФИШКИ ИНДИКАТОРА

Поместите один из них в отверстия для штифтов индикатора для каждого штифта кода правильного цвета в неправильном положении.

ПРОБЕЛЫ

Оставьте пустым отверстие для индикаторного штифта для каждого кодового штифта неправильного цвета.

Если расшифровщик взламывает секретный код, создатель кода размещает четыре красные фишки индикатора рядом с этим штифтом кода и обнаруживает секретный код, поворачивая устройство. Это означает, что игра окончена. Подсчитайте очки и поменяйтесь ролями.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце каждой игры создатель кода получает одно очко за каждую строку привязок кода, размещенных расшифровщиком. Записывайте свой счет после каждой игры, пока не сыграете согласованное количество игр. Игроки меняются ролями в конце каждой игры. Когда вы завершите согласованное количество игр, сложите свои баллы — игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.

ОШИБКИ ИНДИКАЦИИ

Если создатель кода ошибается при передаче информации расшифровщику, игра переигрывается и расшифровщику присуждается три дополнительных очка.

УСЛОЖЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Более сложная версия стандартной игры позволяет создателю кода оставлять один или несколько пробелов при установке кода. Это означает, что у вас есть эквивалент семи цветов, из которых вы можете выбрать.

Используйте красные и белые индикаторные фишки точно так же, как в стандартной игре, обрабатывая пустую лунку так же, как и цвет.

ХРАНЕНИЕ

После использования положите все колышки на игровое поле устройства и закройте крышку.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

Продукция не подходит для детей младше 3-х лет из-за наличия мелких деталей.

Утилизируйте все компоненты упаковки, прежде чем дать игру детям.

Пожалуйста, сохраните эту инструкцию для дальнейшего использования.

Характеристики, цвет и комплектация могут отличаться от иллюстраций.

Произведено в Китае.



**ПРОДУКЦИЯ НЕ ПОДХОДИТ
ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕ 3-Х ЛЕТ
ИЗ-ЗА НАЛИЧИЯ МЕЛКИХ
ДЕТАЛЕЙ**



**ПРОТЕСТИРОВАНО
В СООТВЕТСТВИИ С
МЕЖДУНАРОДНЫМИ
СТАНДАРТАМИ**