

Ryohei Kurahashi

DESCIFRÁ EL CÓDIGO



Reglas

¿Vas a lograr descifrar el código antes que tus rivales?

¡Hacé las mejores preguntas, y sé el primero en descifrar el código para ganar!



páginas 3 a 5



páginas 6 a 8

Presentación y Objetivo del Juego

En una partida de **Descifrá el Código**, tu objetivo es adivinar los números y colores de las fichas de Cifrado ocultas. Hay 6 cartas de Pregunta en el medio de la mesa. En tu turno, elegí una carta y hacé esa pregunta a un rival para aprender algo más acerca de las misteriosas fichas de Cifrado. Para ganar la partida, sé el primero en deducir correctamente el código.



Componentes



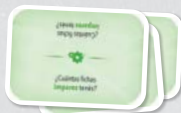
1 Reglamento



4 Pantallas



1 Anotador



21 Cartas de Pregunta



20 Fichas de Cifrado

Detalles de los Componentes

Pantallas

Detrás de las mismas, los jugadores esconden sus fichas de Cifrado. En su interior incluyen recordatorios sobre la preparación del juego y las acciones posibles.

Cartas de Pregunta

Todas las cartas de Pregunta son distintas. Cada una tiene una pregunta sobre el valor de las fichas, su color o su posición relativa. Hacer preguntas te va a permitir recolectar información sobre las fichas de Cifrado de los demás jugadores.

Anotador

Cada jugador usa una hoja del anotador para mantener un registro de su progreso y anotar las pistas que va recolectando.

2 jugadores: solo se usa la línea inferior.

3 jugadores: solo se usan las 2 líneas superiores.

4 jugadores: se usan las 3 líneas, pero no la columna E.

Las 20 cifras de arriba a la izquierda pueden ser usadas para tomar notas.

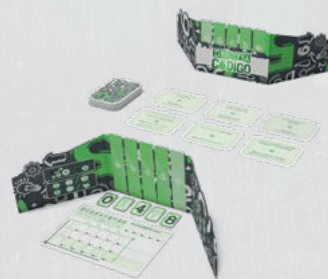
Los 5 espacios vacíos de arriba a la derecha se reservan para tu respuesta final (en partidas de 3 o 4 jugadores).

Fichas de Cifrado

Las 20 **Fichas de Cifrado** van del 0 al 9. Cada número tiene una versión blanca y una versión negra, excepto el 5 (ambos son verdes).

Preparación

1. Dale una **Pantalla** a cada jugador. Cada jugador ubica la pantalla frente a sí.
2. Mezclá las **20 fichas de Cifrado** y repartile 5 fichas a cada jugador, boca abajo. Cada jugador debe ubicar estas fichas **detrás** de su pantalla, boca arriba, de manera que nadie las vea. Ubicá tus fichas en **orden ascendente**, de izquierda a derecha, alineadas con las letras (**A-E**) de tu pantalla. Si dos fichas tienen el mismo número, **ubicá la ficha con el número negro primero**, a la izquierda de la ficha blanca que tuviera el mismo número. Guardá todas las fichas sobrantes en la caja.
3. Dale una **hoja** del anotador y un **lápiz** a cada jugador.
4. Mezclá las **cartas de Pregunta** y formá un mazo boca abajo en el medio de la mesa.
5. Robá las primeras 6 cartas del mazo y ubicalas boca arriba en el medio de la mesa.
6. Al azar, determinen al **jugador inicial**.



Desarrollo de la Partida

De a dos jugadores, la partida se desarrolla en una sucesión de turnos hasta que uno de los dos jugadores anuncia correctamente las 5 fichas escondidas **detrás de la pantalla de su rival**. En tu turno, elegí entre **Hacer una Pregunta** o **Adivinar las Fichas**.

A. Hacer una Pregunta

Elegí una pregunta entre las disponibles en la mesa.

1. Agarrá la carta de esa pregunta y leela en voz alta.
2. Tu rival tiene que responder a tu pregunta honestamente, mencionando las letras correspondientes de su pantalla (si hiciera falta).
3. Anotá las respuestas de tu rival en tu hoja.
4. Descartá la carta de Pregunta que leíste y reemplazala con la carta superior del mazo (si quedara). Si no hay más cartas disponibles boca arriba en el medio de la mesa, la partida termina.
5. Ahora es el turno de tu rival.

Ejemplos:

? ¿Dónde están tus fichas 5?

Si tu rival tiene alguna ficha 5, tiene que usar las letras de su pantalla para decirte dónde están. En este caso: "Tengo un 5 en **c**".



? ¿Dónde están tus fichas 1 o 2?

Si haces esta pregunta, primero tenés que aclarar si estás preguntando por las fichas 1 o las fichas 2.

En este caso, si preguntás por las fichas 2, tu rival respondería: "Tengo un 2 en **a**".



? ¿Cuáles de tus fichas adyacentes tienen el mismo color?

Si tu rival tiene al menos dos fichas adyacentes del mismo color, tiene que responder dónde están. Si hay distintos grupos, tiene que diferenciarlos.

En este caso, respondería:

"Las fichas en **a** y **b** tienen el mismo color; las fichas en **c**, **d** y **e** tienen el mismo color".



? ¿Cuáles de tus fichas adyacentes tienen números consecutivos?

Si tu rival tiene al menos dos fichas adyacentes con números consecutivos, tiene que responder dónde están. Si hay distintos grupos, tiene que diferenciarlos.

En este caso: "Las fichas en **a**, **b** y **c** tienen números consecutivos; las fichas en **d** y **e** también tienen números consecutivos".



B. Adivinar las Fichas

En una partida de 2 jugadores, tenés que identificar las fichas de Cifrado escondidas **detrás de la pantalla de tu rival**.

Si creés que podés identificar correctamente las 5 fichas de Cifrado, podés tratar de **Adivinar las Fichas**, en lugar de **Hacer una Pregunta**. En este caso, decí en voz alta las 5 fichas de Cifrado de tu rival, de izquierda a derecha (**a-e**). Para cada ficha, tenés que decir su número y su color.

Una vez que hayas anunciado las 5 fichas, tu rival debe decirte solamente si acertaste todo o no. No te dice cuántas fichas adivinaste correctamente, ni tampoco qué números o colores.



➡ Si acertaste todo:

Si fuiste el jugador inicial de la partida, inmediatamente tu rival puede intentar adivinar tus fichas antes de que la partida termine. Si lo hace y adivina correctamente tus fichas, la partida termina en empate. Si se equivoca, vos ganás la partida.



➡ Si te equivocaste:

Tu turno termina, pero seguís jugando. Tu rival comienza su turno como de costumbre, eligiendo entre **Hacer una Pregunta** o **Adivinar las Fichas**.

Ejemplo:

Anunciás que las fichas de tu rival son:



Pero las fichas correctas son:



Hay un pequeño error, lo cual significa que te equivocaste: el 4 era negro y vos dijiste blanco. Tu rival no te da ningún detalle, solamente te dice que estás equivocado. Empieza su nuevo turno.

Final de la Partida

En cuanto un jugador adivina **correctamente** las 5 fichas de su rival, ese jugador gana la partida, salvo que el jugador que adivinó haya sido el jugador inicial. En este caso, su rival tiene un turno más para intentar adivinar y que la partida termine en empate.

Los siguientes párrafos solamente abarcan las diferencias con una partida para 2 jugadores. Todos los párrafos del reglamento que no son descriptos acá, quedan igual que en la partida para **2 JUGADORES**.

Objetivo del Juego

En una partida de 3 o 4 jugadores, tu objetivo es adivinar las fichas de Cifrado que están ocultas en el **medio** de la mesa.

Preparación

2. Mezclá las **20 fichas de Cifrado** y repartilas según indica la tabla. Cada jugador debe ubicar estas fichas **detrás** de su pantalla, boca arriba, de manera que nadie las vea. Al ubicar tus fichas, hacelo en **orden ascendente**, de izquierda a derecha, alineadas con las letras de tu pantalla. Si dos fichas tienen el mismo número, **ubicá la ficha con el número negro primero**, a la izquierda de la ficha blanca que tuviera el mismo número. Después, mirá la tabla para saber cuántas fichas de Cifrado ubicar boca abajo en el

medio de la mesa. Nadie puede mirar estas fichas hasta que alguien intente adivinarlas, y solo ese jugador podrá hacerlo (ver Desarrollo de la Partida, página siguiente).

Número de jugadores	3	4
Fichas de Cifrado para cada jugador	5	4
Fichas de Cifrado boca abajo en la mesa	5	4



Desarrollo de la Partida

De a 3 o 4 jugadores, la partida se desarrolla en una sucesión de turnos hasta que uno de los jugadores anuncia correctamente las fichas que están boca abajo **en el medio de la mesa** ("fichas centrales"). La partida también termina si todos los jugadores quedan afuera del juego, o si todas las preguntas fueron contestadas.

A. Hacer una Pregunta



3 jugadores: agarrá cualquier carta de Pregunta disponible y leela en voz alta. Los otros dos jugadores tienen que responderla honestamente, según **sus** fichas de Cifrado. Luego, el jugador a tu izquierda juega su turno.



4 jugadores: agarrá cualquier carta de Pregunta disponible y leela en voz alta. Todos los jugadores, **incluido vos**, tienen que responderla honestamente. Luego, el jugador a tu izquierda juega su turno.

B. Adivinar las Fichas

En una partida de 3 o 4 jugadores, tenés que identificar las fichas centrales.

Si creés que podés identificarlas correctamente, podés tratar de **Adivinar las Fichas** en lugar de **Hacer una Pregunta**.

En este caso, escribí tu respuesta en tu hoja (en la esquina superior derecha), de izquierda a derecha y en orden ascendente. Para cada ficha, tenés que escribir su número y su color. Después, mirá en secreto las fichas centrales y comparalas con tu respuesta. No le digas nada a nadie sobre los números o colores de las fichas, ni sobre lo que adivinaste bien o mal.



➡ Si acertaste todo:

Anunciá en voz alta "¡Lo descifré!" sin agregar ninguna información. A partir de ahora estás afuera del juego, pero todavía tenés que responder las preguntas de tus rivales. Pase lo que pase, ya sos uno de los ganadores... ¿Serás el único?



➡ Si te equivocaste:

Estás afuera del juego, y perdiste. Todavía tenés que responder las preguntas de tus rivales. El jugador a tu izquierda juega su turno.

Nota: en partidas de 3 o 4 jugadores, solo podés adivinar una vez.
¡Andá con cuidado!



Cuando un jugador identifica correctamente las fichas centrales, los demás jugadores completan la ronda actual de ser necesario (para que todos los jugadores hayan jugado la misma cantidad de turnos), y luego la partida termina. Si todos los jugadores están afuera de la partida porque todos fallaron al identificar las fichas centrales, la partida también termina y nadie gana.

Nota: en Descifr  el C digo, siempre hac s preguntas para obtener informaci n sobre las fichas de tus rivales. Sin embargo, de a 2 jugadores, tu objetivo es adivinar las fichas de tu rival, mientras que de a 3 o 4 jugadores tu objetivo es ir descart ndolas para deducir las fichas centrales.

Final de la Partida

La partida termina en cuanto un jugador identifica correctamente las fichas centrales y todos los jugadores han jugado la misma cantidad de turnos. Todos los jugadores que hayan adivinado correctamente las fichas centrales son los ganadores. La partida tambi n termina si todos los jugadores se equivocaron al tratar de adivinar las fichas centrales, o si todas las cartas de Pregunta fueron contestadas. En estos dos casos, no hay ganador.

Cr ditos

Dise o: Ryohei Kurahashi

Dise o Gr fico: M lanie Walryck

L der de Proyecto: Xavier Taverne

Nombre Original: Tagiron

Edici n: Xavier Taverne

Publicado Originalmente por: Jelly Jelly Games

Traducci n: Santiago Szulman

  2016 PIZZICATO DESIGN INC.   2017 Ryohei Kurahashi.

  2019 IELLO. IELLO, BREAK THE CODE y su logo son marcas registradas de IELLO.

Todos los derechos reservados. Industria Argentina, Hecho el dep sito ley 11.723.

Editado por BUREAU DE JUEGOS S.R.L. - J. L. Borges 2342 - 6 C (1425) CABA, Argentina.

www.iello.com www.bureaudejuegos.com

