

LIONARDO DA VINCI

Spillet

DA VINCI KODEN



DA VINCI PITT.
E SCULTOR FIOR.

SPILLEREGLER

Spillet inneholder

26 spillebrikker (13 sorte og 13 hvite) og tøypose til oppbevaring av brikkene. Hvert sett med spillebrikker består av 12 nummererte brikker (fra 0-11) og én fribrikke med en bindestrek. Fribrikkene brukes kun når man spiller den avanserte versjonen av spillet.

Spillet i korte trekk

Hver av spillerne har fire spillebrikker, med tall som holdes skjult for motspillerne. Spillerne skal forsøke å knekke motspillernes kode. Men hvordan?

Det eneste man vet er at brikkene er sorte og hvite, samt ordnet i stigende rekkefølge. I begynnelsen må spillerne gjette tilfeldig. Mens det spilles får spillerne hele tiden ny informasjon som etter hvert gjør det mulig å komme frem til en logisk løsning. Med kløkt og litt intuisjon finner du ut hvilke tall koden består av og koden er knekt.

Det er god sportsånd å ikke skrive ned de gjettinger man gjør, men snarere stole på eget hode!

Før spillet begynner

Avgjør om dere skal spille med eller uten fribrikkene. Fribrikkene gjør det mer utfordrende å knekke kodene (se "Avansert spill" senere i reglene).

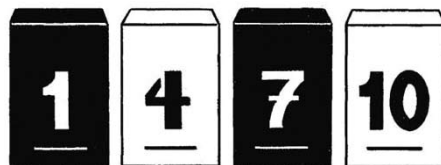
Legg alle spillebrikkene på bordet med tallsiden ned, og bland dem godt.

Hver spiller trekker fire brikker (kun tre når man er fire spillere) og plasserer dem foran seg slik at tallene holdes skjult for motspillerne. Brikkene ordnes i stigende rekkefølge, med laveste tall til venstre.

Kombinasjonen av sorte og hvite brikker som trekkes er valgfri.

De resterende spillebrikkene blir liggende på bordet.

Eksempel: En spiller har trukket følgende spillebrikker: Sort 7, hvit 4, hvit 10 og sort 1. Spilleren plasserer sort 1 til venstre og fortsetter med hvit 4, sort 7 og til slutt hvit 10 (se illustrasjonen nedenfor). Viktig: Dersom du trekker to like tall, plasseres den sorte brikken foran den hvite i tallrekken.



Avgjør hvem som skal begynne, f.eks. yngste spiller.

Slik spiller man

1. Spilleren trekker en spillebrikke blant de gjenværende på bordet, og plasserer denne foran seg. Sett den litt til side for de øvrige spillebrikkene, slik at den ikke inngår i tallrekken din (se illustrasjonen nedenfor). Hold tallet på brikken skjult for motspillerne. Dette er nå ledetrådbrikken din.



2. Den samme spilleren fortsetter deretter med å peke på én av brikkene til en valgfri motstander og si høyt hvilket tall han tror brikken har.

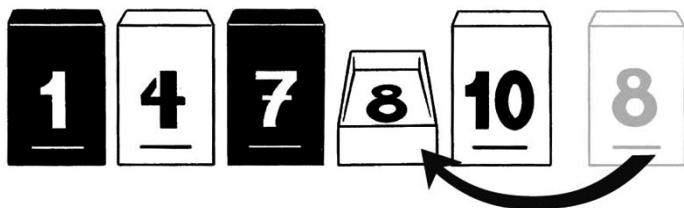
Eksempel: Spilleren i vårt eksempel over antar at en motspillers venstre brikke (sett fra hans side) har tallet 9, ettersom de høyeste tallene befinner seg på den siden og han selv har hvit 10. Han peker da på spillebrikken og sier "den har tallet 9".

Dersom han gjetter riktig, legger motspilleren brikken ned slik at alle kan se tallet. Denne brikken forblir synlig for samtlige gjennom resten av spillet. Spilleren som gjettet riktig fortsetter som beskrevet under punkt 3 nedenfor.

Dersom han gjetter feil, plasserer han ledetrådbrikken han trakk innledningsvis inn i sin egen kode, på rett sted i tallrekken. Brikken snus slik at alle kan se tallet (se illustrasjonen nedenfor). Dette gir motspillerne god hjelp på veien til å knekke din kode.



– plassere ledetrådbrikken på rett sted i egen kode



– legg ledetrådbrikken ned slik at alle kan se tallet

3. Spilleren som gjettet riktig kan fortsette på en av to måter (enten A eller B);

A: Han kan fortsette ved å prøve å avsløre én annen spillebrikke, hos den samme eller en av de andre motspillerne. Velger han dette, trekkes ingen ny ledetrådbrikke fra bordet. Spilleren kan fortsette slik til han gjetter feil. Når han til slutt gjetter feil, plasserer han ledetrådbrikken han trakk innledningsvis inn i sin egen kode, på rett sted i tallrekken. Brikkene legges ned slik at alle kan se tallet.

B: Han kan avstå fra videre gjetting og la turen gå videre til neste spiller til venstre. Han plasserer nå ledetrådbrikken han trakk innledningsvis inn i sin egen kode, på rett sted i tallrekken. Denne gang skal brikkene ikke vises til motstanderne. Dette betyr at koden blir lengre og dermed vanskeligere å knekke for motspillerne.

4. Spillet fortsetter med neste spiller til venstre. Reglene beskrevet ovenfor følges. Spillet fortsetter helt til kun en spillers kode er uløst. Spillerne slås ut av spillet etter hvert som kodene deres knekkes (alle tallene er avslørt og synlige for alle spillerne). Når alle brikkene fra bordet er satt i spill, fortsetter spillet uten at spillerne får trekke nye ledetrådbrikker. Når en spiller nå gjetter feil må han legge ned en valgfri brikke fra egen kode slik at alle ser den.

Spilletts vinner

Spilleren som sitter igjen med sin egen kode uløst, når alle motspillernes koder er avslørt, er spilletts vinner.

Avansert spill

Nå brukes også fribrikkene, dvs. brikkene med bindestrek. Disse erstatter ingen tall, men er brikker som kan plasseres i valgfri posisjon i egen kode og dermed gjøre koden vanskeligere å knekke. Dette betyr at når en spiller tror at en brikke skjuler en bindestrek, peker han på spillebrikken og sier "den har en bindestrek".

Fribrikken kan plasseres mellom to brikker med likt tall, eller først og sist i tallrekken.

En fribrikke som er plassert i tallrekken kan ikke senere flyttes på.

Spill med poeng (internasjonale turneringsregler)

Man kan også velge å spille om poeng gjennom flere spilleomganger.

Ta frem papir og noe å skrive med!

Det gis poeng som følger:

- 1 poeng for hvert riktig gjettet tall (eller bindestrek) i en motstanders kode
 - 3 poeng for hver løste motstanderkode
 - 5 poeng for å vinne en spilleomgang
 - Bonus – vinneren av spilleomgangen, får også summen av tallene på de brikkene som ikke har blitt avslørt i egen kode (utover de 5 poengene for seieren).
- Fribrikkene gir 0 poeng i bonus.

Eksempel: Vinneren sitter igjen med to brikker i egen kode, med tallene 4 og 6. Han kan da legge til 10 poeng som bonus i denne spilleomgangen.

Vinneren av spillet er den med flest poeng etter tre spilleomganger (eller et på forhånd avtalt antall).

© 2005 Winning Moves
All rights reserved
Norsk utgave:
2005 Egmont Serieforlaget AS, Oslo
www.litor.no

