

KÓDFEJTŐ

 reflexshop

Thomas Dagenais-Lespérance játéka
NILS, Fabien Fulchiron és Manuel Sanchez illusztrációival



Tanuld meg a játékszabályt 2 perc alatt!
www.reflexshop.hu/kodfejtő

AZ ALAPKONCEPCIÓ ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A **Kódfejtőben** két 2–4 fős csapat küzd meg egymással.* Fontos alapkoncepció, hogy a saját csapatotokat úgy lássátok el információkkal, hogy közben azt a másik csapat ne értesse. A győzelemhez kötéltáncot kell járnotok: a csapatotoknak adott utalások egyértelműek kell, hogy legyenek a számukra, de közben kellően homályosak az ellenfél csapat számára, hogy összezavarjátok őket.

Minden fordulóban mindkét csapat jelölje ki egy csapattagját **rejtjelezőnek**, akinek az lesz a feladata, hogy egy 3 számjegyű titkos kódot közvetítsen a csapata számára, anélkül, hogy a másik csapat megfigyelné ezt a kódot. Ha megfejtitek az ellenfél csapatának kódját, kaptok egy lehallgatásjelölőt. **Ha sikeresen megszereztek 2 lehallgatásjelölőt, a csapatotok megnyeri a játékot.**

Ha a saját rejtjelezőtök által megadott kódot nem sikerül kitalálnotok, kaptok egy félreértésjelölőt. **Ha 2 félreértésjelölőt szereztek, a csapatotok elveszíti a játékot.**

*A 3 fős játék szabályait a 10. oldalon találjátok.

A kódok (3 számjegyből álló számsorok, pl. 4-2-1) közvetítéséhez mindkét csapatnak **4-4 kulcsszava van 1–4 számozással**, amelyet minden saját csapattag láthat, az ellenfél csapat elől azonban ezek rejtett információk. A teljes játék folyamán a csapatok változatlanok maradnak. A 3 számjegyből álló kód közvetítéséhez a rejtjelezőnek 3 utalást kell tennie (számjegyenként egyet). Egy utalás egyetlen kulcsszóhoz tartozik.

Vegyük alapul az oldal alján látható kódtáblát, ami alapján a csapatotok rejtjelezője a következő utalásokat teszi: margarita, kaktusz és Batman. Vajon milyen 3 számjegyű kódot szeretne közvetíteni a rejtjelező? Remélhetőleg könnyedén kitaláltátok, hogy a 3-4-1-et. A margarita a koktélishoz tartozik (#3), a kaktusz a szombrérohoz (#4), a Batman pedig a feketére (#1) utal.

A **Kódfejtő** egy trükkös, de egyszerű játék. A legkönnyebb játék közben megtanulni a szabályokat, úgyhogy azt javasoljuk, egyszerűen csak készítsétek elő a játékot a 2. oldalon olvasható utasítások alapján és játsszatok! Fordítsatok kiemelt figyelmet a Játékmenet részben kiemelt lépéseknek (3. oldal). A 2. forduló végére már teljesen érteni fogjátok, hogyan működik a játék.



A JÁTÉKELEMEK ÉS A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Alkossatok 2 csapatot (az egyikben legfeljebb 1 fővel lehet több, mint a másikban.)
2. A két csapat üljön egymással szembe, **az egy csapatba tartozó játékosok üljenek az asztal ugyanazon oldalára.**
3. Mindkét csapat vegyen magához **1-1 kódtáblát** és húzzon **4-4 kulcsszókártyát**. A kulcsszavakat helyezzék a kódtáblákot 1-1 nyílásába úgy, hogy a másik csapat ne lássa, mi van rajtuk.
4. Vegyék meg magatokhoz a kódtáblák színével megegyező kódkártyákat (fekete vagy fehér).
5. Mindkét csapat vegyen magához **1-1 jegyzetlapot**. A fehér csapat utalásait a lap fehér oldalára kell majd feljegyeznetek, a fekete csapat utalásai pedig kerüljenek a fekete oldalra. A saját kódtábla színe határozza meg a csapatod színét. Találjátok ki egy csapatnevet és írjátok a jegyzetlap névmezőjébe.
6. Helyezzétek a **homokórát**, a **lehallgatásjelölőket** és a **félreértésjelölőket** a játéktér közepére.

1 homokóra
(30 másodperces)

2 kódtábla

110 kulcsszókártya
(összesen
440 szóval)

4 lehallgatásjelölő (fehér)
és **4 félreértésjelölő**
(fekete)

50 jegyzetlap

Ha további lapokra lenne szükségetek,
a következő oldalon letölthetitek:

www.decrypto.info

48 kódkártya

(2 pakli, egy fekete és egy
fehér, 24-24 kártyával)

és a **szabályfüzet**, amit a
kezében tartasz.

Tudnivalók a kulcsszókártyákról

Ne nézzétek meg és ne keverjétek meg a kulcsszókártyákat a játék előtt. A kártyákon egy kék vagy piros kulcsos, színes számkód szerepel, így könnyen megkülönböztethető a kártyák két oldala. Játsszátok végig először az összes kék jelölésű oldalt mielőtt megfordítanátok a kártyákat, ezzel elkerülve, hogy ugyanazt a kulcsszót kétszer használjátok. Emellett pedig biztosan feltűnt, hogy a szavak szándékosan olvashatatlanok. Erre azért van szükség, hogy ne olvassátok el véletlenül a kártyákon lévő többi szót, miközben a kódtáblába csúsztatjátok.



A játék több (általában 4–6, de legfeljebb 8) fordulón át tart. Ha egyik csapat sem nyer a 8. forduló végére, a játék automatikusan véget ér. Minden forduló elején mindkét csapatban új rejtjelező lesz. A csapattagok játékosrendben töltik be a rejtjelező szerepét. Az összes fordulóban az alábbi lépéseket kell végrehajtani 1–7-ig, kötött sorrendben, ez alól mindössze annyi kivétel van, hogy az első fordulóban nincs lehallgatási kísérlet. Minden egyes lépés **nagyon** lényeges, úgyhogy egyiket se hagyjátok ki, ne becsüljétek le a jelentőségét.

1. Mindkét csapat rejtjelezője húzzon **1-1 kódkártyát**, és nézze meg az azon látható 3 jegyű kódot, anélkül, hogy bárki másnak megmutatná.
2. Mindkét rejtjelező egyidejűleg találjon ki **3-3 utalást** a csapattársainak a 3 jegyű kóddal kapcsolatban. **Az utalások részben további részletek olvashatók az utalások szabályaival kapcsolatban.** A rejtjelezők írják le az utalásait a csapatuk jegyzet-lapjára az aktuális forduló 3 sorába. FigyeljeteK arra, hogy a saját csapathoz tartozó oldalra írjátok.
A 4. oldalon látható példa segít abban, hogy hová kell írni a jegyzetlapra az információkat.

A játékidő elhúzódsánának elkerülés érdekében azt javasoljuk, hogy alkalmazzátok a következő időkorlátot: amint az egyik rejtjelező befejezte az utalások lejegyzését, fordítsa meg a homokórát, és a másik rejtjelezőnek már csak annyi ideje van az utalások leírására, amíg az utolsó homokszem is leperreg (30 mp). Ha kifut az időből, előfordulhat, hogy a csapata nem kapja meg mind a 3 utalást az adott fordulóra.

3. A fehér csapat rejtjelezője **olvassa fel hangosan a 3 utalását**, majd adja vissza a csapatának a jegyzetlapot. A fekete csapat jegyezze le a saját jegyzetlapja fehér oldalára ezeket a szavakat (a megfelelő forduló soraiba).
4. Mindkét csapat vitassa meg halkan az utalásokat (hogy a másik csapat ne hallja), és próbálják meg kitalálni a kódot. Amikor bármelyik csapat bármelyik játékosra úgy érzi, hogy megfejtette a kódot, **a csapata írja le minden egyes utaláshoz a megfelelő számot a sorok első mezőjébe** (a **1** alá).

A fehér rejtjelező tartózkodjon minden olyan reakciótól, ami segítheti a csapatát.

5. Amikor ezzel mindkét csapat végzett, **a fekete csapat a lejegyzett 3 jegyű kód felolvasásával megpróbálkozhat a lehallgatással**, abban bízva, hogy eltalálják a fehér rejtjelező kódját.

Fontos! Az első fordulóban egyik csapat sem próbálkozhat meg a másik csapat lehallgatásával, hiszen még nem rendelkeznek olyan nyommal, ami alapján ezt meglehetnének.

6. **A fehér csapat most próbálja meg megfejteni a kódot.** Olvassák fel hangosan a lejegyzett **3 jegyű kódot**, amiről úgy gondolják, hogy megegyezik a rejtjelező kódkártyájával.
7. **A fehér rejtjelező fedje fel a kódját mindenki számára.**

- **Ha a fekete csapat ELTALÁLTA a kódot** (megfelelő számjegyek megfelelő sorrendben), **sikeresen megfejtették a kódot és kapnak 1 lehallgatás-jelölőt**. Semmilyen büntetés nem jár a helytelen lehallgatási kísérletért. Ne feledjétek, majd csak a 2. fordulótól próbálkozhattok lehallgatással.



- **Ha a fehér csapat NEM TALÁLTA EL a kódot** (rossz számjegyek és/vagy rossz sorrend), **kapnak 1 félreértésjelölőt**. A saját rejtjelező kódjának helyes megfejtéséért nem jár jutalom.



Lehetséges, hogy ugyanabban a fordulóban az egyik csapat, félreértve a saját rejtjelező utalásait félreértésjelölőt kap, miközben a másik csapat az ellenfél kódjának sikeres lehallgatásáért lehallgatásjelölőt kap.

Minden utalás melletti második oszlopba (a **1** alá) az adott utaláshoz tartozó helyes számot kell beírni (amit a rejtjelező mondott).

Jegyezzétek le az adott forduló utalásait a jegyzetlap alapján lévő mezőkbé.

Írjátok az 1. kulcsszó utalását az **1** oszlopba, a 2. kulcsszó utalását a **2** oszlopba, és így tovább. Ezáltal könnyen áttekinthető minden kulcsszóhoz tartozó utalás.

Ismételjétek meg a 3–7 lépéseket a másik csapattal. Tehát a fekete csapat rejtjelezője olvassa fel hangosan az utalásait, mindkét csapat játékosai próbálják meg kitalálni a kódot, stb. A fordulót mindenképpen hajtátok végre az utolsó lépésig, még ha az egyik (vagy akár mindkettő) csapat teljesítette is valamelyik győzelmi feltételt.

Jó eséllyel a 2. forduló első lehallgatási kísérletére már mindenki tökéletesen érteni fogja a játék működését. Valószínűleg ezen a ponton jöttök majd rá arra a stratégiai hibákra, amiket az első utalások megfogalmazása során tettetek. Ne aggódjatok, a játéknak még messze nincs vége.

A fordulók és a játék vége

Amikor egy forduló véget ér, mindig ellenőrizzétek le, hogy az egyik csapat megnyerte-e vagy elveszítette-e a játékot. Ha az alábbi két feltételből legalább az egyik teljesül, a játék véget ér. Egyébként új forduló kezdődik.

- Ha egy csapattal 2 lehallgatásjelölője van, megnyeri a játékot.
- Ha egy csapattal 2 félreértésjelölője van, elveszíti a játékot.

Helyezzétek vissza a kódkártyákat a saját paklijukba és keverjétek meg az összes kódkártyátokat, ami egyben azt is jelenti, hogy előfordulhat, hogy fordulóról fordulóra ugyanazt a kódkártyát húzzátok. Végezetül jelöljétek ki a csapatotok új rejtjelezőjét a következő fordulóra.

MI TÖRTÉNIK DÖNTETLEN ESETÉN?

- Ha egy csapattal egyidejűleg van 2 lehallgatásjelölője ÉS 2 félreértésjelölője a forduló végén (egyszerre nyernek és veszítenek),
- VAGY ha mindkét csapat ugyanabban a fordulóban szerzi meg a 2. lehallgatásjelölőjét,
- VAGY ha mindkét csapat ugyanabban a fordulóban szerzi meg a 2. félreértésjelölőjét,
- VAGY egyik csapat sem nyer vagy veszít a 8. forduló végére, akkor a következőképpen kell meghatározni a győztest:

Össze kell számolni a pontokat. **A lehallgatásjelölő +1 pontot, a félreértésjelölő pedig -1 pontot ér.**

A több ponttal rendelkező csapat a játék győztese.

Döntetlen esetén **mindkét csapat próbálja meg**

kitalálni a másik csapat kulcsszavait, azaz

mondjanak 4-4 szót. Az a csapat a győztes, aki több szót talál el helyesen. Ha pedig még így is fennáll a döntetlen, a csapatok osztoznak a győzelmen.

DECRYPTO

01 **1. utalás**

MEXIKÓ

02 **2. utalás**

ESTI PROGRAM BARÁTOKKAL

03 **3. utalás**

NAPELLENZŐ

ODONATA

04

Az 1. kulcsszóhoz tartozó utalások listája.

HORROR

ROVAR

ODONATA

A 2. kulcsszóhoz tartozó utalások listája.

TO.INFO WWW.DECRYPTO.INFO WWW.DECRYPT

A csapat neve

ANNA ÉS BÉLA – A FEHÉRLÓFTAK



A forduló száma

Tipp

Helyes válaszok

A 3. kulcsszóhoz tartozó utalások listája.

ESTI PROGRAM
BARÁTOKKAL

MEXIKÓ
NAPELLENZŐ

A 4. kulcsszóhoz tartozó utalások listája.

UTALÁSOK

Minden fordulóban a rejtjelezőnek **utalásokat kell tennie**. Ezekkel kapcsolatban az alábbi szabályokat fontos figyelembe venni.

- **Válassz tetszőlegesen utalási módot**, ez lehet egyetlen szó, de akár teljes mondat is. Sőt, ha a csapatotok fogékony erre, dúdolhatsz, táncolhatsz vagy akár el is mutogathatsz.
- **A 3 utalásodat egyértelműen válaszd el egymástól**. Mindenki számára egyértelműnek kell lennie, hogy mi tartozik az 1., a 2. és a 3. utalásodhoz.
- **Az utalásoknak a kulcsszavak jelentésére kell vonatkozni**a. Sohasem vonatkozhatnak a **kulcsszavak kezdőbetűire** (pl. az á-val az átkozott szóra utalva), a **betűk számára** (pl. a 7-tel vagy a 7 betűvel a skorpió szóra utalva), **az elhelyezkedésére a kódtáblán** (pl. a muskétásokkal a 3. pozícióra utalva) **vagy a kiejtésre** (pl. a karccal a harc szóra utalva).
- **Az utalásoknak mindenki számára nyilvános információkon kell alapulnia**. Természetesen hivatkozatsz egy ismeretlen, 17. századi, horvát költőre. Ez eléggé kockázatos, de megengedett. Ugyanakkor sohasem hivatkozatsz személyes információkra, pl. arra, hogy mit reggeliztél, vagy hogyan becéztek egymást a pároddal.
- Ha valaki megkér rá, **betűzd le az utalásodat**.
- Azokat az információkat, amiket a rejtjelezők a saját csapatuk számára biztosítanak, **az ellenfél csapatnak is meg kell kapnia**.
- Miután rejtjelezőként hangosan felolvastál egy utalást, már **nem változtathatod meg, nem módosíthatod, nem javíthatod rajta**.
- **Egy játék folyamán NEM használhatjátok ugyanazt az utalást többször**.
- **NEM olvashatjátok fel hangosan a kódkártyán lévő kódot, és egyik kulcsszót sem használhatjátok utalásként még másik kulcsszónál sem** (vagy más nyelvv fordításait).

Íme egy példajáték. A fehér csapatban Anna, Béla és Dani játszik, a feketében pedig Éva, Melinda és Oszkár.

Az 1. fordulóban mindkét csapat rejtjelezője (Béla és Melinda) húz egy 3 jegyű kódot, és kitalálnak 3-3 utalást, amik segítségével a csapatársaik rájöhetnek a kódra.

Mindkét csapat helyesen megfejtette a saját rejtjelezőjük kódját.

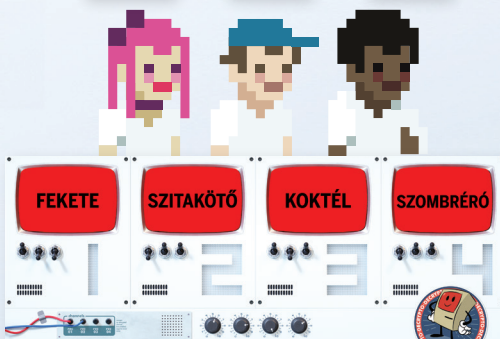
Mindkét csapat feljegyzéseket készített az ellenfél csapat rejtjelezőjének utalásairól.

FEHÉR CSAPAT

ANNA

BÉLA

DANI



FEKETE CSAPAT

ÉVA

MELINDA

OSZKÁR



Az 1. FORDULÓ végén az alábbiakat tudjuk.

DECRYPTO		A FEHÉRLÓTIK	
# 01	HORRORFILM	# 05	
	ROVAR		
	MEXIKÓ		
# 02		# 06	
# 03		# 07	
# 04		# 08	
# 01	HORROR-FILM	# 02	ROVAR
# 03		# 04	MEXIKÓ

DECRYPTO		A FEKETEDOBOSZ	
# 01	KUTYA	# 05	
	FÉNYESSÉG		
	ÉJSZAKA		
# 02		# 06	
# 03		# 07	
# 04		# 08	
# 01	KUTYA	# 02	FÉNYESSÉG
# 03		# 04	ÉJSZAKA

A 2. FORDULÓ kezdete

A két új rejtjelező titokban húz 1-1 kódkártyát, és kitalálnak 3-3 utalást.



Anna felolvassa az utalásait.



ESTI PROGRAM BARÁTOKKAL
NAPELLENZŐ
ODONATA

Minden játékos HALKAN megbeszéli a csapatával az utalásokat.

A fekete csapat lejegyzí az utalásokat.



ESTI PROGRAM BARÁTOKKAL! Ez könnyű, a 3. kulcsszóhoz tartozik.

A NAPELLENZŐ a 4. kulcsszóra vonatkozik.

ODONATA? Ez vajon mire vonatkozhat?

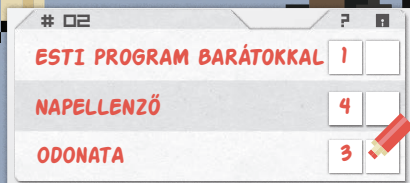
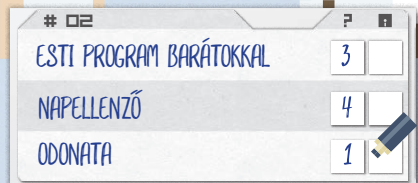
Talán az 1-esre...

Összehasonlítják az 1. forduló utalásaival.

Az **ESTI PROGRAMON A BARÁTOKKAL** lehet **HORRORFILMET** nézni, úgyhogy ez a 1-es szám lesz!

MEXIKÓ igazán napsütéses ország, úgyhogy a **NAPELLENZŐ** a 4-es szám lesz.

ODONATA? Ötletem sincs, próbáljuk meg a 3-as számot, ahhoz nincs semmilyen utalásunk.



Mindkét csapat kimondja, hogy szerintük mi Anna kódja.

3.4.1?

1.4.3?

3.4.2 a helyes kód, ti tökkefejk!

A fehér csapat kap 1 félreértés-jelölőt, ugyanis elbuktak a kódfejtés során.

A fekete csapat nem kap félreértés-jelölőt. Nem szokatlan, hogy egy csapat nem találja ki az ellenfél csapat kódját, hiszen nem látják a kulcsszavakat, amikre az utalások vonatkoznak.

Mindkét csapat lejegyzí a fehér csapat utalásait a saját jegyzetlap fehér oldalának aljára.

Most a fekete csapat rejtjelezőjén a sor.

VÁZ
FELKEL
FREDDY

Éva felolvassa a 3 utalását

A fehér csapat lejegyzí az utalásokat.

A VÁZ utalhat csontvázra, a KUTYÁK pedig szeretik a csontot, úgyhogy ez a 2-es szám lesz.

Szerintem a 2.3.4 a kód.

FELKEL? FÉNYESSÉGGEL? Legyen a 3-as szám!

Igen, egyetértek.

FREDDY Krueger ÉJSZAKA támad. Ez a 4-es szám lesz!

02
VÁZ
FELKEL
FREDDY

2
3
4

02

VÁZ

2

FELKEL

3

FREDDY

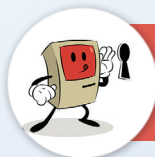
4

Mindkét csapat kimondja, hogy szerintük mi Éva kódja.

2.3.4?

2.3.4?

A **2.3.4** a helyes kód.
Ajj, lehallgattak minket!



A fehér csapat kap **1 lehallgatásjelölőt**, hiszen sikeresen megfejtették a másik csapat kódját.

Mindkét csapat lejegyzí a fekete csapat utalásait a saját jegyzetlap fekete oldalának aljára.



A 2. FORDULÓ vége

A fekete csapatnak egyetlen jelölője sincs.

A fehér csapatnak van **1 félreértésjelölője** és **1 lehallgatásjelölője**.



Most a fehér csapat izgalmas helyzetben van. Ha sikerül egy újabb lehallgatásjelölőt megszerezniük, **megnyerik a játékot**.

Ugyanakkor, ha legközelebb félreértik a rejtjelezőjüket, **akkor veszítenek**.

...és újabb forduló kezdődik.



Áttekintés

Az egyikőtök kódfejtőként játszik a másik 2 játékos ellen, akik rejtjelezőként egy csapatban vannak.

Minden fordulóban az egyik rejtjelező húzzon 1 kódkártyát és találjon ki 3 utalást a megszokott szabályok szerint.

A kódfejtőnek legfeljebb 5 forduló alatt kell 2 lehallgatásjelölőt gyűjtenie a győzelemhez.

Előkészületek

Alkossatok egy 2 fős rejtjelező csapatot. Ez a csapat üljön szembe a kódfejtővel, és vegyenek magukhoz 1 jegyzetlapot, 1 kódtáblát, 1 kódpaklit és 4 kulcsszókártyát, amit helyezzenek a kódtáblájukba a megszokott módon.

A kódfejtő vegyen magához 1 jegyzetlapot.



Játékmenet

A játék a megszokott módon zajlik az 1. lépéstől a 7. lépésig a jelölők kiosztását leszámítva. Ha a kódfejtő sikeresen lehallgatja a rejtjelezőket, a megszokott módon kap 1 lehallgatásjelölőt. Ugyanakkor, ha a rejtjelezők nem járnak sikerrel, nem kapnak félreértésjelölőt. Ehelyett a kódfejtő kap 1 lehallgatásjelölőt.

A megszokott szabályok alapján a kódfejtő nem kísérelhet meg lehallgatást az 1. fordulóban.

Mivel a kódfejtő egyedül játszik, ne húzzon kódkártyát, és utalásokat sem fog tenni.

A játék vége

A kódfejtő megnyeri a játékot, ha **legkésőbb az 5. fordulóban rendelkezik 2 lehallgatásjelölővel.**

Egyéb esetben a rejtjelezők nyerne.

Impresszum:

Játéktervező: Thomas Dagenais-Lespérance

Kiadó: Christian Lemay

Kreatív igazgató: Manuel Sanchez

2D művész: NILS

3D művészek: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

2017 Le Scorpion Masqué Inc.

A kódtáblák, az illusztrációk, a DECRYPTO cím és a Scorpion Masqué név és/vagy logó a Le Scorpion Masqué Inc. írásos engedélye nélkül nem használhatók fel.

Köszönetnyilvánítás

A kiadó köszönetet mond Mélanie Mecteau-nak minden egyszerű ötletéért és a projekt iránti elköteleződéséért. A játéktervező köszönetet mond Christian Lemay-nek, hogy hitt ebben a projektben, Clémentine Chatelnek, hogy megértő volt a társasjátékok iránti megszállottságával kapcsolatban, valamint a játéktesztelői segítségéért. Jean-François Chrétiennek, hogy jó hírért vitte a játéknak, a montreáli Game Artisans teljes csapatának, továbbá a „vasárnapi tervezőknek” az idejükért és javaslataikért, végül pedig, de nem utolsósorban a szüleinek, hogy támogatták őt a kétes döntéseiben, és hogy első tesztelőkként segítették őt.



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



30'



12+



3-8



1 kivágott fa

1 új fa



scorpionmasque.com



#scorpionmasque



AJÁNLÓ

PRÓBÁLD
KI A TÖBBI
JÁTÉKUNKAT
IS!



TURING MACHINE

A gép beélesztve, az igazolók készenlétben, mindenki agytekvénye pedig feszülten dolgozik egy számsor megtalálásán. Kódfejtőként hagyatkozz a nyers logikára, hogy célzott kérdések által a vetélytársaidnál gyorsabban jöjj rá az egyetlen helyes megoldásra.

Turing Machine. Több mint 7 millió kihívás. Dedukció a javából!

A LÉGI TÁRSASÁG

Irányíts egy utasszállító repülőgépet a megbízható társaddal, hangoljátok össze az erőfeszítéseiteket, és landoljatok sikeresen a világ minden táján. Csupán némi együttműködésre és acélidegekre van szükségetek a sikerhez.

A légi társaság 2024-ben elnyerte a világ legrangosabb társasjátékdíját, a Spiel des Jahrest!



TAG TEAM

A Tag Team egy kétfős, önvezérelt pakliépítősharcjáték, ahol a taktika már azelőtt eldőlt, hogy az első ütés elcsattan-e.

A 12 különböző harcosból mindketten 2-2-t választotok, majd a kártyáitok segítségével irányítjátok őket az arénában.

A Tag Teamben minden választásod sorsdöntő lehet. Babérkoszorút kapsz vagy az aréna porát nyeled csak?



EGY FORDULÓ MENETE

1. Mindkét rejtjelező húzza **1-1 kódkártyát**.
2. Mindkét rejtjelező találjon ki és jegyezzen le **3-3 utalást**.
3. A fehér rejtjelező **olvassa fel hangosan a 3 utalását**.
4. Mindkét csapat **beszélje meg és írja le, hogy szerintük mi a fehér rejtjelező kódja**.
5. A fekete csapat próbálja meg lehallgatni a fehér kódot (az 1. fordulót leszámítva).

6. A fehér csapat próbálja meg megfejteni a fehér kódot.
7. A fehér rejtjelező fedje fel a kódot, és a csapatok megfelelő jelölőt kapnak.

Ismételjétek meg a 3-7. lépéseket a másik csapattal.

A forduló végén: Ellenőrizték le, hogy nyert-e vagy veszített-e valamelyik csapat.

Ha egyik feltétel sem teljesült, mindkét csapat helyezze vissza a kódkártyáját a megfelelő pakliba, amit keverjenek meg.



EMLÉKEZTETŐ AZ UTALÁSOKHOZ

- Az utalásoknak **KÖTELEZŐ nyilvános információkra** építeniük.
- Az utalásoknak **KÖTELEZŐ kizárólag a kulcsszavak jelentésére** vonatkozniuk.
- Az utalások **SOHASEM** vonatkozhatnak a **kulcsszavak betűire, a kódtáblában lévő helyére vagy a kiejtésére**.
- Játékonként **KIZÁRÓLAG EGYSZER** használható minden utalás.
- **TILOS felolvasni a kódkártyán lévő kódot, vagy utalásként használni bármelyik kulcsszót akár más kulcsszavaknál** (vagy annak bármilyen fordítását).

