

KRYPTOS – WARIANT 2 OSOBOWY

Autor: Piotr Siłka

Zawartość: 2 tory szyfrów, 24 żetony wariantu dwuosobowego.

UWAGA: do gry wymagane są karty z gry Kryptos.



PRZYGOTOWANIE

Na początku należy wydrukować tory dla graczy oraz żetony (które należy wyciąć).

Każdy gracz bierze jeden tor (cyfry 0-5) i kładzie go przed sobą. Żetony w sposób losowy układane są na środku stołu, tak aby stworzyły 4 kolumny po 6 żetonów.

Gracze korzystają ze wszystkich 48 kart. Jeśli chcą zmniejszyć poziom trudności, można część kart odłożyć i skorzystać z zakresu 1-36.

Na początku gracze dostają po 8 losowych kart, z których 5 zostawiają sobie na rękę, a 3 są ujawniane (mogą je położyć przed sobą). W tej grze nie korzysta się kolorowych żetonów z wariantu podstawowego. Jeśli jednak gracze chcą, to mogą planszę z numerami położyć obok i zaznaczać na niej jakie karty zostały ujawnione, a jakie dalej mogą być w grze. Pozostałe karty trafiają do pudełka.

ROZGRYWKA

Rozpoczyna młodszy gracz. Gracz w swojej kolejce robi jedną z dwóch akcji:

I. ŻETON

Gracz wybiera jedną z kolumn i bierze z niej jeden żeton.

Następnie pyta przeciwnika o liczbę posiadanych kart odpowiadających temu żetonowi. Po uzyskaniu odpowiedzi, zaznacza ją wybranym żetonem na odpowiednim polu swojego toru.

Rodzaje żetonów:

- Kolor - liczba kart w danym kolorze
- Dzielnik - liczba kart, których wartość jest podzielna przez wskazaną liczbę. Np. :3 - liczba kart, których wartość jest podzielnych przez 3.
- Zakres - np. 13-24 - liczb kart w zakresie od 13 (włącznie) do 24 (włącznie).
- Mniejsze bądź równe 12 i większe bądź równe 37.
- Nieparzyste - liczba karty z liczbą nieparzystą.

Przykład:

Grzesiek wziął żeton ZIELONY. Pyta Kasię, ile zielonych kart Kasia posiada na ręce. Kasia odpowiada, że posiada 3 zielone karty.

Grzesiek kładzie żeton ZIELONY na polu 3 swojego toru.

UWAGA: żeton należy brać zawsze z kolumn, w których jest ich najwięcej.

Przykład: W grze są dwie kolumny z 3 żetonami i dwie kolumny z 4 żetonami. Żeton można wziąć tylko z kolumny gdzie są 4 żetony.

2. STRZAŁ

Gracz zgaduje, czy przeciwnik ma daną kartę (nie musi wskazywać konkretnej karty w ręce przeciwnika, wystarczy tylko podać liczbę na karcie).

W momencie gdy gracz odgadnie kartę u przeciwnika, warto zaktualizować tor.

Przykład:

Kasia wie, że Grzesiek posiada jedną kartę niebieską i jedną kartę podzielną przez 5. Strzela, że Grzesiek posiada kartę o wartości 5 (jest ona w kolorze niebieskim). Kasia miała rację. Grzesiek odkłada tę kartę do reszty kart ujawnionych, a Kasia aktualizuje swój tor: Grzesiek nie ma już na ręce żarnej karty niebieskiej i żadnej karty, której wartość dzieli się przez 5. Oba te żetony wędrują na pole 0.

ZAKOŃCZENIE

Wygrywa gracz, który pierwszy odgadnie karty przeciwnika. W przypadku remisu wygrywa gracz rozpoczynający.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podtęże 650, 32-003 Podtęże

Muduko jest marką wydawniczą należącą do Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



tory graczy



1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

żetony



:3	:4	:5	:6
:7	:8	:9	<=12
>=37	13-24	25-36	:2
niebieski	zielony	czerwony	żółty
żółty	niebieski	zielony	czerwony
:10	:11	:12	nieparzyste

