Ryohei Kurahashi

BREAK THE CODE™



Reglamento

¿Descifrarás el código antes que los oponentes?

Haz las **mejores preguntas** y sé el primer jugador **en descifrar el código** para ganar.

2 **páginas 3 - 5**

3-4 **páginas 6 - 8**

Resumen y objetivo del juego

En una partida de **Break the Code**, el objetivo es adivinar los números y colores de las fichas de cifrado desconocidas. Hay 6 tarjetas de preguntas en medio de la mesa. En tu turno, eliges una y haces una pregunta a un oponente para saber más cosas de las fichas de cifrado desconocidas. Para ganar la partida debes ser el primer jugador en deducir el código.

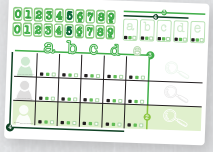
Componentes del juego



1 reglamento



4 pantallas



1 libreta



21 tarjetas de preguntas



20 fichas de cifrado

Detalle de los componentes

Pantallas

Los jugadores esconden sus fichas de cifrado detrás de una pantalla. Las pantallas también incluyen un resumen de la preparación y una lista de acciones posibles.

Tarjetas de preguntas

Todas las tarjetas de preguntas son distintas. En cada una de ellas, hay una pregunta sobre el valor, el color o la posición relativa de las fichas. Hacer preguntas te permitirá obtener información sobre las fichas de los otros jugadores.

Libreta

Al inicio de la partida, se reparte una hoja a cada jugador. Usa la hoja para hacer el seguimiento de tus progresos y apuntar las pistas que reúnas.

2 jugadores: solo se usa la línea de abajo.
3 jugadores: solo se usan las 2 líneas de arriba.
4 jugadores: se usan las 3 líneas, pero no la columna E.

Los 20 números que hay arriba a la izquierda se pueden usar para tomar notas.

Los 5 espacios que hay arriba a la derecha están reservados para tu respuesta final (partida para 3 o 4 jugadores).

Fichas de cifrado

Hay **20 fichas de cifrado**. Hay una versión blanca y otra versión negra de cada número (del 0 al 9), excepto el 5 (que en los dos casos es verde).

Preparación

1. Se reparte una **pantalla** a cada jugador, que la coloca delante de él.
2. Se barajan las **20 fichas de cifrado** y se reparten 5 a cada jugador, boca abajo. Cada jugador las pasa a poner boca arriba **detrás** de su pantalla, de modo que nadie más las vea. Al recibir las fichas, asegúrate de ponerlas **en orden ascendiente**, de izquierda a derecha. Si hay dos fichas con el mismo número, **se pone primero la ficha que tiene el número negro**, a la izquierda de la segunda ficha, la del número blanco. El resto de fichas se devuelven a la caja, boca abajo.
3. Se da a cada jugador una **hoja** de la libreta y un **lápiz**.
4. Se barajan las **tarjetas de preguntas** y se crea con ellas un mazo para robar en medio de la mesa.
5. Se roban las 6 primeras tarjetas y se colocan boca arriba en el centro de la mesa.
6. Se elige el azar al **primer jugador**.



Cómo se juega

La partida para 2 jugadores se juega en una sucesión de turnos y termina cuando uno de los dos jugadores anuncia de manera correcta las 5 fichas que se esconden **detrás de la pantalla del oponente**. En tu turno puedes **hacer una pregunta** o **adivinar las fichas**.

A. Hacer una pregunta

Puedes elegir una pregunta de las 6 tarjetas disponibles.

1. Coge la tarjeta que quieras y léela en voz alta.
2. El oponente debe responder con franqueza, usando las letras correspondientes de la pantalla para contestar la pregunta.
3. Anota las respuestas del oponente en la hoja.
4. Luego, descarta la tarjeta de pregunta y sustitúyela por la tarjeta de arriba del mazo de robar (si queda alguna). Si no quedan más tarjetas disponibles en medio de la mesa, se acaba la partida.
5. Pasa a ser el turno del oponente.

Ejemplos:

¿Dónde están tus fichas con el n.º 5?

Si el oponente tiene una ***ficha con el n.º 5****, debe usar las letras de la pantalla para decirte dónde está: «Tengo un 5 en la* **c***».*

a	b	c	d	e
2	2	5	8	9



¿Dónde están tus fichas con el n.º 1 o el n.º 2?

Si haces esta pregunta, primero debes decidir si preguntas por las fichas con el n.º 1 o con el n.º 2.

Aquí, si preguntas por las fichas con el n.º 2, el oponente te respondería: «Tengo un 2 en la **a***».*

a	b	c	d	e
2	3	4	6	9

¿Qué fichas adyacentes tienen el mismo color?

Si tienes al menos dos fichas adyacentes con el mismo color, debes decir dónde están. Si hay varios grupos, debes distinguirlos.

Aquí dirías: «Las fichas de la **a** *y la* **b** *tienen el mismo color; y las fichas de la* **c**, **d** *y* **e** *tienen el mismo color».*

a	b	c	d	e
2	3	4	6	9

¿Qué fichas adyacentes tienen números consecutivos?

Si tienes al menos dos fichas adyacentes con números consecutivos, debes decir dónde están. Si hay varios grupos, debes distinguirlos.

Aquí dirías: «Las fichas de la **a**, *la* **b** *y la* **c** *tienen números consecutivos; y las fichas de la* **d** *y la* **e** *también tienen números consecutivos».*

a	b	c	d	e
2	3	4	8	9

B. Adivinar las fichas

En una partida para 2 jugadores, debes identificar las fichas de cifrado que se esconden **detrás de la pantalla del oponente**.

Si crees que puedes identificar de manera correcta las 5 fichas de cifrado, intenta **adivinar las fichas** en vez de **hacer una pregunta**. En este caso, anuncia las 5 fichas de cifrado **en voz alta** de izquierda a derecha.

Debes anunciar el número y color de cada ficha. El oponente aguarda a que hayas anunciado todas las fichas y entonces te dice si has acertado o no. El oponente no te dice cuántas fichas eran correctas ni qué números o colores eran correctos.

Si aciertas:

Si has empezado a jugar tú, el oponente puede intentar de inmediato adivinar qué fichas tienes antes de que acabe la partida. Si lo hace y acierta, la partida acaba en un empate. Si se equivoca, ganas tú.

Si te equivocas:

Se acaba tu turno, pero sigues jugando. Pasa a ser el turno del oponente, que elige entre las dos opciones: hacer una pregunta o adivinar las fichas.

Ejemplo:

Dices que crees que las fichas del oponente son:



No obstante, las fichas correctas son:



Hay un ligero error, lo cual significa que no has acertado: el 4 es negro y tú has anunciado que es blanco. El oponente no entra en detalles, solo dice que te has equivocado.

El final de la partida

En cuanto un jugador adivine **de manera correcta todas** las fichas de su oponente, ganará la partida. Si ambos jugadores aciertan las fichas del adversario en el mismo turno, la partida termina en empate.

PARTIDA PARA 3 O 4 JUGADORES

Los párrafos siguientes solo se refieren a las diferencias con una partida para 2 jugadores. Todo lo que no se especifica a continuación es igual que en la **PARTIDA PARA 2 JUGADORES**, con independencia del número de jugadores.

Objetivo del juego

En una partida para 3 o 4 jugadores, el objetivo es adivinar las fichas que hay **en medio** de la mesa.

Preparación

2. Se barajan las **20 fichas de cifrado** y se reparten a todos los jugadores según la tabla que aparece aquí. Cada jugador pasa a poner boca arriba las fichas detrás de su **pantalla**, de modo que nadie más las vea. Al recibir las fichas, asegúrate de ponerlas **en orden ascendiente**, de izquierda a derecha. Si hay dos fichas con el mismo número, **se pone primero la ficha que tiene el número negro**, a la izquierda de la segunda ficha, la del número blanco.

Luego, se mira en la tabla cuántas fichas extras se colocan boca abajo en la mesa. Estas fichas solo se pueden mirar cuando se hace un intento de adivinar, y solo por el jugador que lo hace (véase «Cómo se juega», en la página siguiente).

Número de jugadores	3	4
Fichas de cifrado que recibe cada jugador	5	4
Fichas de cifrado boca abajo en la mesa	5	4



Cómo se juega

Una partida para 3 o 4 jugadores se juega en una sucesión de turnos y termina cuando uno de los jugadores anuncia de manera correcta las fichas que hay boca abajo **en medio de la mesa** (las «fichas centrales»). El juego también termina cuando todos los jugadores quedan fuera de juego o si se hacen todas las preguntas.

A. Hacer una pregunta

3 jugadores: coge cualquier tarjeta de pregunta disponible y léela en voz alta. Los otros dos jugadores deberán responder con franqueza según las fichas que tengan. Luego, pasa a ser el turno del jugador de tu izquierda.

4 jugadores: coge cualquier tarjeta de pregunta disponible y léela en voz alta. Todos los jugadores, **tú incluido**, deberéis responder la pregunta. Luego, pasa a ser el turno del jugador de tu izquierda.

B. Adivinar las fichas

En una partida para 3 o 4 jugadores hay que identificar las fichas de cifrado centrales.

Si crees que puedes anunciar de manera correcta las 5 fichas de cifrado centrales, intenta **adivinar las fichas** en vez de **hacer una pregunta**.

En este caso, anota la respuesta en la hoja, en la esquina superior derecha que hay reservada para ello, de izquierda a derecha y por orden ascendiente. Debes anotar el número y el color de cada ficha.

A continuación, mira las fichas centrales y compruébalas con tu respuesta. No le digas a nadie los números ni los colores de las fichas ni las que has adivinado de manera correcta.

Si aciertas:

Anuncia en voz alta «¡Lo tengo!», sin añadir nada más. Quedas fuera de juego, pero sigues respondiendo las preguntas de los oponentes. Pase lo que pase, serás uno de los ganadores… puede que el único.

Si te equivocas:

Quedas fuera de juego y pierdes. Sigues respondiendo las preguntas de los oponentes. Pasa a ser el turno del jugador de tu izquierda.

***Nota**: en las partidas para 3 o 4 jugadores solo puedes adivinar una vez. ¡No te precipites!*

Cuando un jugador identifica de manera correcta las fichas, los demás completan la ronda actual si es necesario (para que todos tengan el mismo número de turnos) y la partida termina. Si todos los jugadores quedan fuera de juego porque no han identificado bien las fichas centrales, la partida también se acaba.

***Nota** : en Break the Code, siempre haces preguntas para obtener información de las fichas de los oponentes. Sin embargo, en una partida para 2 jugadores, el objetivo es adivinar las fichas del oponente, mientras que en una partida para 3 o 4 jugadores, el objetivo es descartarlas para deducir las fichas centrales.*

El final de la partida

La partida termina en cuanto un jugador identifica de manera correcta las fichas centrales, siempre y cuando todos hayan jugado el mismo número de turnos. Ganan todos los jugadores que las hayan adivinado bien. La partida también termina si todos los jugadores han dado una respuesta incorrecta al intentar identificar las fichas centrales o si se han usado todas las tarjetas de preguntas. En ambos casos, no hay ganador.

Si la partida termina en empate… volved a jugar.

Créditos

Diseño: Ryohei Kurahashi
Nombre original: Tagiron
Dirección del proyecto: Xavier Taverne
Edición original de: Jelly Jelly Games
Revisión: Xavier Taverne
Traducción: Salvador Tintoré
Diseño gráfico: Mélanie Walryck
Adaptación gráfica: CeciRC

© 2016 de PIZZICATO DESIGN GAMES para la versión japonesa.
© 2019-2021 de IELLO para la versión inglesa. Reservados todos los derechos.

Síguenos en

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

© 2019-2021 de IELLO.
BREAK THE CODE, IELLO y sus logotipos son marcas comerciales de IELLO.
IELLO - 9, avenue des Érables
Lot 341 - 54180 Heillecourt, Francia.
www.iello.com
Hecho en Shanghái, China, por Whatz Games.