

Code Omega

Snel puzzelplezier, voor 2-6 spelers, vanaf 8 jaar.

Inhoud :

1 spelbord, 32 opgavekaarten, 90 codestookjes (voor elke speler een set van 15),
30 spelstenen (telkens 5 stenen in 6 kleuren), 1 8-zijdige dobbelsteen,
4 symbooldobbelstenen, 1 zandloper

Spelidee :

Alle spelers proberen gelijktijdig hun codestookjes zodanig te ordenen zodat er een verticale zwarte lijn staat. Daarbij moeten de stroken binnenin het roodomrande witte gebied van de kaart gelegd worden.

Voorbereiding :

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Elke speler krijgt de 5 spelstenen van een kleur en plaatst die op de 5 pijlvelden van het spelbord. Bovendien neemt elke speler een van de setjes met 15 verschillende codestroken (voor- en achterkant zijn identiek) en legt die uitgespreid voor zich op de tafel

afb. 1 : een set codestroken voor elke speler

(volgorde is van geen belang). Dan komen de opgavekaarten in het spel. Vooraleer ze verdeeld worden, wordt afgesproken of er eenvoudige codes (de kant met 3 stroken) of moeilijke codes (4 stroken) zullen gekraakt worden. Dan worden alle kaarten gemengd en als stapel naast het spelbord gelegd met die kant naar boven die niet gespeeld wordt.

Spelverloop :

Elke speler neemt een opgavekaart van de stapel en legt die voor zich met de zijde die gespeeld wordt. Dan dobbelt een speler met de 8-zijdige dobbelsteen en draait de zandloper om. Nu proberen alle spelers gelijktijdig hun code te kraken met behulp van hun codestroken.

Op de opgavekaart bevinden zich bovenaan en onderaan 8 kleine codevelden (cijfer 1 tot 8) met symbolen. De geworpen dobbelsteen bepaalt welk van de 8 codes gekraakt moet worden. Daartoe neemt men die codestroken uit zijn voorraad waarvan het symbool op de te kraken code staat. Als b.v. een 2 geworpen wordt, neemt elke speler die stroken die in het 2de kadertje van hun kaart afgebeeld staan.

afb. 2 : In dit voorbeeld werd de 2 geworpen, bijgevolg werden de afgebeelde stroken uitgezocht.

Het gaat erom de codestroken in de juiste volgorde en richting te ordenen zodat er een verticale doorlopende zwarte lijn met de codesymbolen op de kaart ontstaat. Daarbij moeten de stroken allemaal binnen het roodomrande witte gebied geplaatst worden. Hoe de spelers de stroken draaien is om het even. Beide zijden van de stroken mogen gebruikt worden.

afb. 3 : hier is bijvoorbeeld een oplossing voor opgave 2 afgebeeld.

opgelet : de volgorde in het kleine codeveld is niet bindend ! De codestroken mogen in willekeurige volgorde gelegd en gedraaid worden zolang ze binnen het roodomrande witte gebied blijven.

afb. 4 : hier werden de stroken fout gelegd want de witte velden van de kaart zijn iet volledig bedekt

Zodra een speler een oplossing gevonden heeft, roept hij “klaar”. De anderen spelen verder en proberen ook zo snel mogelijk hun code te kraken.

Spelstenen bewegen

Wanneer alle spelers hun code gekraakt hebben mogen de spelers elk op hun beurt met de symbooldobbelstenen werpen en hun spelstenen volgens hun worp voorwaarts bewegen.

Spelers die klaar waren binnen zandlopertijd werpen als volgt :

de speler die eerst klaar was, gooit met 4 dobbelstenen, de tweede speler gooit met 3 dobbelstenen

alle andere spelers die binnen zandlopertijd klaar waren mogen met 2 dobbelstenen gooien

De spelers die pas na zandlopertijd hun code konden kraken mogen met 1 dobbelsteen gooien.

Op elke dobbelsteen bevinden zich 5 symbolen en een vraagteken. Een symbool geeft aan in welke rij de spelsteen van een speler 1 veld vooruit mag. Wordt een vraagteken gegooid, dan mag de speler kiezen in welke rij hij een van zijn spelstenen 1 veld vooruit beweegt.

afb. 5 : Voorbeeld : Gooit een speler bijvoorbeeld 2 wolken, 1 ster en 1 bliksem, dan mag hij zijn steen in de bliksem- en sterrij 1 veld en in de wolkenrij 2 velden vooruit bewegen.

Als een speler “klaar” roept zonder de juiste oplossing gevonden te hebben, dan mag hij deze ronde niet meer verder spelen en mag hij ook niet dobbelen.

Daarna legt elke speler de gebruikte stroken weer in zijn voorraad terug. Alle kaarten komen op een aflegstapel en elke speler neemt een nieuwe kaart. (indien er niet meer genoeg kaarten zouden zijn, worden de afgelegde kaarten gemengd en opnieuw gebruikt)

Einde

Het spel eindigt nadat alle stenen verplaatst zijn en een speler met een steen het laatste veld van een van de kleurenrijen bereikt heeft. Deze speler wint. Indien meerdere spelers met een steen een laatste veld bereikten, dan wint van hen die speler van wie de 2de steen het verste staat.

Eventueel kan ook in het begin een vast aantal ronden afgesproken worden. Dan wint de speler die na het afgesproken aantal ronden met een steen het verst geraakt is.