

CODA DA VINCI

Een meesterlijk spel!

2 TOT 4 SPELERS

INHOUD : 12 zwarte speelstukken genummerd van 0 tot 11
12 witte speelstukken genummerd van 0 tot 11
1 zwarte joker en 1 witte joker “_”
(de spelregels voor “experten”)

DOEL VAN HET SPEL : de geheime code van je tegenstanders ontcijferen zonder dat de jouwe ontcijferd wordt.

OPSTELLING :

- 1) Leg alle zwarte en witte speelstukken omgekeerd op tafel en meng ze door elkaar.
- 2) Elke speler kiest 4 willekeurige speelstukken (3 speelstukken als er 4 spelers zijn) en plaatst ze voor zich, gerangschikt op nummer, zonder dat de andere spelers de nummers kunnen zien. Deze speelstukken vormen je geheime code. Je bent niet verplicht om 2 witte en 2 zwarte stukken te nemen.
Wanneer je 2 speelstukken met hetzelfde nummer trekt, plaats je de zwarte speelstukken links en de witte rechts.

Voorbeeld 1: je trekt nummers “4 zwart”, “1 zwart”, “7 wit” en “10 wit”, die je dan in de volgende opstelling voor je plaatst (van links naar rechts): “1 zwart” – “4 zwart” – “7 wit” – “10 wit”

Voorbeeld 2: je trekt nummers “3 zwart”, “8 zwart”, “3 wit” en “8 wit”, die je dan in de volgende opstelling voor je plaatst (van links naar rechts): “3 zwart” – “3 wit” – “8 zwart” – “8 wit”

- 3) De jongste speler begint, daarna speel je klokgewijs.

VERLOOP VAN HET SPEL :

- 1) Wanneer je aan de beurt bent, neem je één van de speelstukken die op tafel liggen. Leg het zo dat niemand het nummer ervan ziet (voeg het op dat ogenblik nog niet toe aan je geheime code).
- 2) Val nu een willekeurige tegenspeler aan door met je vinger één van zijn speelstukken aan te wijzen en zeg bijvoorbeeld “Dit speelstuk heeft het nummer 4” als je denkt dat op het speelstuk effectief dat nummer staat. Is het nummer onjuist dan moet je je eigen zopas genomen speelstuk ZICHTBAAR plaatsen in je geheime code.
- 3) Heb je het nummer juist geraden, dan is het de tegenstander die zijn speelstuk ZICHTBAAR plaatst.
Je hebt nu de keuze, ofwel stop je en voeg je je genomen speelstuk ONZICHTBAAR bij je geheime code

(wat het nog moeilijker maakt om deze te ontcijferen) ofwel waag je nogmaals je kans bij één van je tegenspelers (maar in dat geval trek je geen nieuw speelstuk).

Maar opgepast! Als je je vergist moet je je nieuw genomen speelstuk alsnog ZICHTBAAR aan je geheime code toevoegen, wat een waardevolle aanduiding geeft voor je tegenspelers.

Op het einde van je beurt, na verlies of stopzetting na een juist antwoord, is het de beurt aan de speler die links van je zit. Zo ga je verder tot er slechts één iemand overblijft met een niet volledig ontcijferde code. Deze speler is de winnaar van de partij!

SPEL VOOR EXPERTEN

Voor het expertenspel voeg je de 2 joker speelstukken toe aan het spel "-". Deze speelstukken mogen, behalve tussen 2 opeenvolgende nummers van dezelfde kleur, op een willekeurige plaats aan de geheime code toegevoegd worden (zowel in het begin als tijdens het verloop van het spel).

Voorbeeld : je mag niet in het bezit zijn van de volgende code:

"5 wit" – "joker" – "6 wit" – "8 zwart" – "9 zwart" (de joker zit hier tussen 2 opeenvolgende nummers van dezelfde kleur)

Ook deze code mag je niet hebben:

"5 wit" – "6 wit" – "8 zwart" – "joker" – "9 zwart" (de joker zit ook hier tussen 2 opeenvolgende nummers van dezelfde kleur)

Volgende codes zijn wel geldig:

"5 wit" – "6 wit" – "joker" – "8 zwart" – "9 zwart"

"joker" – "5 wit" – "6 wit" – "8 zwart" – "9 zwart"

"5 wit" – "6 wit" – "8 zwart" – "9 zwart" – "joker"

TOERNOOI

Tijdens een toernooi van meerdere partijtjes kan je de scores als volgt bijhouden:

10 punten per ontcijferd speelstuk, behalve de joker

20 punten per ontcijferde joker

50 punten bij het uitschakelen van een tegenspeler.

De winnaar van de partij voegt aan zijn punten de resterende speelstukken toe.

Bijvoorbeeld, wanneer de winnaar nog 3 niet ontcijferde speelstukken heeft:

3 wit - joker - 9 zwart, voegt hij 10 + 20 + 10 = 40 punten toe aan zijn score.



Winning Moves - France - 16, rue de Fontenay 94300 Vincennes - Tel. : 33 1 41 47 14 60 - FAX : /61

Hodin - 510, Leuvensesteenweg bus 44 - B-1930 Zaventem. Tel: +32.(0)2.725.52.20 / Fax: +32.(0)2.720.10.99

Coda da Vinci wordt in de Belux verdeeld door Hodin. - Coda da Vinci est un jeu distribué par Hodin au Belux.

® Coda da Vinci is een geregistreerd merk van Winning Moves International

Dit product werd vervaardigd onder licentie door Nextoy, LLC, New York

Plastic vlak ontworpen door Phil Orbanes