

## Da Vinciho kód

*Odhal tajný kód svých soupeřů dříve než bude odhalen ten tvůj.*

Hra pro 2 až 4 hráče (Volně přeloženo z <http://www.boardgamegeek.com>)

### Obsah hry

24 panely s čísly 0 až 11 ve dvou barvách (bílé, černé) a dále 2 panely se znakem „-“ ve dvou barvách (bílá, černá). *Pozn.: 2 panely se znakem „-“ se použijí pouze při hře s rozšířenými pravidly.*

### Příprava hry

1. Dejte dva panely se znakem „-“ zpět do krabice.
2. Položte do středu stolu všechny 24 panely s čísly otočenými dolů a důkladně je promíchejte.
3. Každý hráč si náhodně vezme 4 libovolné (černé i bílé) panely (pokud hrají 4 hráči, pak jen 3 panely) a postaví je před sebe do řady, s čísly nasměrovanými k sobě, tak aby je viděl jen on. *Pozn.: buďte opatrní při tahání jednotlivých panelů, aby nedošlo k nechtěnému otočení. V takovém případě si tento panel musíte vzít.*
4. Každý hráč před sebou si seřadí panely dle hodnot čísel (nejmenší číslo vlevo, největší vpravo). *Např.: pokud si hráč vytáhl černou 4, černou 1, bílou 7 a bílou 10, pak je seřadí: černá 1, černá 4, bílá 7, bílá 10.* Důležité: pokud má hráč stejné číslo jak na bílém tak i na černém panelu, tak nejdříve umístí ten černý panel, pak teprve bílý.
5. Nejmladší hráč začíná. Hra pak bude pokračovat ve směru hodinových ručiček.

### Základní pravidla

1. Na začátku tahu si hráč vytáhne jeden libovolný panel z panelů zbylých na stole. Postaví jej před sebe bokem (odděleně od kódu) tak, aby jenom on viděl číslo, které je na něm zobrazeno.
2. Potom musí „útočit“ (hádat) číslo v soupeřově kódu. Může si vybrat libovolného soupeře. Útok se provede tak, že hráč ukáže na panel soupeře a řekne, co si myslí, že to je. *Např.: rozhodnete se pokusit se uhádnout číslo první zprava (z vašeho pohledu) hráče, který sedí naproti vám. Necht' je to černý panel. Vy si budete myslet, že je to třeba 1, řeknete tedy „černá 1“.*
3. Pokud hráč číslo uhádnul, příslušný protihráč musí položit panel a to tak, aby každý viděl číslo na tomto panelu. Hráč, který hádal a uhádnul, může a nemusí pokračovat v novém hádání (viz bod 5)
4. Pokud hráč číslo neuhádnul, musí hráč položit panel, který na začátku svého tahu táhnul ze zbylých panelů a to tak, aby všichni viděli číslo na tomto panelu. Tento položený panel zařadí mezi svůj kód podle správného pořadí. Protihráči dostávají tímto malou nápovědu o kódu hráče. Tímto tah hráče končí.
5. Pokud hráč napoprvé v tahu uhádnul (viz bod 3), může hrát (hádat) ještě jednou nebo se rozhodnout svůj tah ukončit. Pokud se rozhodl ukončit, v takovém případě vloží táhnutý panel ze zbylých panelů mezi svoje dle správného pořadí (ovšem utajeně). V této chvíli je kód hráče o 1 panel delší.

## **Další tah (a vítězství)**

Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hraje se tak dlouho, dokud nějakému hráči jako jedinému stojí panel (nebo více panelů). Takový hráč vyhrává hru.

## **Etiketa**

1. Hráči si nesmí zapisovat jednotlivé pokusy o uhádnutí. Musí si je sami pamatovat.
2. Doporučuje se, aby hráči nemluvili příliš nahlas o své strategii.
3. Doporučuje se, aby každý hráč měl na svůj tah (hádnání) předem stanovený čas (např. 1 minuta), aby nedocházelo k průtahům ve hře. Hráč v případě nedodržení časového limitu by byl penalizován tím, že by musel položit panel, který táhl ze zbylých panelů a zařadit jej mezi panely svého kódu (tj. stejný postup, jako v případě neúspěšného uhádnutí, viz bod 4 základních pravidel)

## **Rozšířená pravidla**

Stejná jako standardní pravidla, s tím rozdílem, že na začátku mezi 24 panely s čísly přidáte ještě 2 panely s pomlčkou. Panel s pomlčkou, pokud si jej hráč vytáhne, může být vložen kamkoliv do kódu hráče (to samozřejmě komplikuje protihráčům snahu uhádnout kód hráče). Protihráči, pokud chtějí uhádnout takový panel, musí přímo ukázat a říci, že se jedná o panel s pomlčkou. Jakmile panel s pomlčkou vložíte na nějaké místo ve vašem kódu, už s ním nesmíte později hýbat.

## **Turnaj**

V turnaji se hraje několik her za sebou. Z každé hry se pro každého hráče zapisuje skóre:

- 1 bod za každý korektně uhádnutý panel
- 3 body za dokončení kompletního uhádnutí celého kódu soupeře
- 5 bodů za vítězství v kole

Vítězem turnaje je hráč, který během tří her získal co nejvíce bodů.