

# צופן דה וינצ'י

## מטרת המשחק

כל שחקן מנסה לפצח את הקוד הסודי של המשתתפים האחרים ולהיות האחרון שהקוד שלו לא פוצח.

## הכנות מקדימות

מסירים את שני הג'וקרים מהמשחק.

מניחים את 24 אבני המשחק כשפניהם כלפי מטה ומערבבים היטב.

במשחק ישנם אריחים עם מספרים 0-11 בשחור ולבן.

בגרסא של זוג - שלושה כל שחקן לוקח 4 אבני משחק,

בגרסה של רביעייה כל שחקן לוקח 3 אבני משחק.

ניתן לבחור כל צרוף שרוצים של אבני משחק (שחורות ולבנות).

כל שחקן מסדר את אבניו בשורה כשגבם פונה לעבר

השחקנים האחרים.

על השחקן לסדר את האבנים באופן סדרתי, הנמוך ביותר לשמאלו של השחקן והגבוה ביותר לימינו. אם נמשכו שתי אבנים בעלות אותו מספר, תמיד תמוקם האבן השחורה משמאל ללבנה.



## מהלך המשחק

בכל תור מושך השחקן אבן משחק אחת מתוך הערימה שבמרכז השולחן. אבן זו היא "אבן הרמז". יש להניחה על השולחן, כך שאיש מהמשתתפים האחרים אינו רואה את מספרה. השחקן פונה לאחד המשתתפים, מצביע על אבן משחק ספציפית בשורת היריב ומכריז מהו לדעתו המספר המוסתר. אם ההכרזה מדויקת היריב חייב להפוך את האבן ולחשוף אותה לעיני השחקנים האחרים. האבן החשופה נותרת במקומה עד סוף המשחק.

השחקן שניחש נכונה יכול להמשיך ולנחש אבני משחק נוספות של אותו יריב או יריבים אחרים. אם החליט השחקן לסיים את רצף הכרזותיו עליו לשלב את "אבן הרמז" במקום המתאים לה בשורת הקוד שלו, וכך מגדיל אותה. אם ההכרזה שגויה השחקן שהכריז חייב לחשוף את "אבן הרמז" תוך שהוא משלבה במקום המתאים לה בתוך שורת הקוד. כאשר מהלך מסתיים, בין אם אחרי הכרזה נכונה או שגויה, התור עובר לשחקן שיושב משמאל למכריז.

שחקן שהקוד שלו פוצח, יוצא מהמשחק ואינו רשאי למשוך  
אבני משחק ולהכריז.

בגרסה למתקדמים ניתן להשתמש בג'וקרים ולהוסיפם  
לערמה. כאשר שחקן מושך ג'וקר יש באפשרותו להוסיף אותו  
לכל מקום בשורת הקוד שלו, גם משמאל למספר 0, מימין  
למספר 11 או בין שתי אבני משחק שמספריהם עוקבים.

