

# CODING GAME

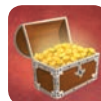
## Coded Castle



Contents • Inhalt • Contenu • Содержимое игры  
• Contenido del juego • Zawartość gry



- game board • Ein Spielbrett
- plateau • доска Tablero • plansza



- 28 treasure tokens
- 28 Jetons mit Schätzen
- 28 jetons du trésor
- 28 жетонов с кладями
- 28 fichas con tesoros
- 28 żetonów ze skarbami



- 4 wizard and ghost tokens (2 spares)
- 4 Jetons mit dem Zauberer und dem Geist (2 sind vorrätig)
- 4 jetons de sorcier et de fantôme (dont 2 supplémentaires)
- 4 жетона с волшебником и призраком (2 запасные)
- 4 fichas con el mago y el fantasma (2 son de reserva)
- 4 żetony z czarodziejem i duchem (2 są zapasowe)



A



B



C



D

- 35 cards • 35 Spielkarten • 35 cartes
- 35 карточек • 35 tarjetas • 35 karty



## RULES

### Objective and preparations

All players play on the same team against a ghost that haunts the coded castle. Their task is to play the role of a wise sorcerer defending the fortress and collect four treasures before the ghost reaches the top of the castle tower. To start the coding adventure:

- set up the game board;
- put the sorcerer token on the sorcerer field – you will accompany him on an adventure into the castle;
- put the ghost token at the start of its route (in front of the tower door);
- put all the treasure tokens into a box, then draw four treasures with your eyes closed; on the backs of the tokens there are mysterious symbols – find the right coordinates on the board and place the tokens in the appropriate chambers of the castle;
- put the cards in a stack next to the board, face down.

### How to play?

Although you all play on the sorcerer's team, each player makes their own moves each turn. Of course, this does not mean that you cannot consult other players – many sorcerers are better than one! Each turn starts with drawing three cards in a pile and putting them in a row. The youngest sorcerer on the team starts their turn and then performs the moves indicated by the cards in order (left to right). After the moves are completed, the used cards are put aside and the next three cards are drawn and put in a row by the next player.

You can also play alone and go on a creative and exciting adventure when there are no other board game lovers nearby!

### You can draw:

- A** arrow cards: move the sorcerer to an adjacent field on the board, in the direction indicated by the arrow. NOTE: in each turn, you can rotate up to two of these cards by 90° in any direction, or you can leave them as they were lined up;
- B** loop cards: repeat the movements indicated by the cards to the left of this card twice, one by one, if this card is placed first from the left, it remains inactive;
- C** sorcerer cards: move to any of adjacent fields on the left, right, above or below;
- D** ghost cards: move the ghost token one field up.

There are special fields on the board, which may make it easier (or more difficult) for you to collect treasures:

- if you enter a teleportation gate field, you can magically move the sorcerer to any other gate field;
- if you enter or pass through a field with a sorcerer's wand, you can move the ghost token one field down;
- you cannot stop or pass through the ghost fields; turn the arrows to walk around them.

When you enter the treasure field, put it in one of the boxes at the top of the board. If you use all the cards before the end of the game, shuffle them carefully and stack them again (since there are 35 cards, only two cards are dealt in the last turn). If the sequence you draw makes movement impossible (for example: even after turning the cards you hit a ghost field or you can't walk because of the end of the route), you move the ghost token one field up. You will win if you collect all the treasures before the ghost moves to the last field of its route and leaves the castle tower.

### Movement examples

1. Suppose you drew the following cards in the first turn:



Since you cannot go up, you turn both cards with arrows 90° clockwise and move two fields to the right, then move the ghost token up one field.

2. On the next turn, you drew:



You can turn the first arrow 90° to move left, or, after a team discussion, you can also decide that it is better to turn it the other way and use teleportation. Since there is a treasure to the left of one of the gates, you can use the sorcerer card to move to the left. But beware: the third card means that both moves must be repeated, one by one. This means you have to go right and teleport, and then move left. This lets you collect two treasures!

### Note:

- If there is a ghost card to the left of the loop card, move the ghost up two fields;
- if there are two ghost cards in there, move the ghost up four fields.

### Variants of the game

**For young sorcerers:** you do not have to use the teleportation gate (you can treat it as a normal field and pass through it normally) and the loop card does not apply to ghost cards.

**For older sorcerers:** you have to use teleportation, but the loop card does not apply to ghost cards.

**For the oldest sorcerers:** you must use teleportation, and the loop card also applies to ghost cards.

**NOTE!** All variants can be simplified with a new rule – you can not only rotate two cards by 90° each turn, but also by 180°.

For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## VERSCHLÜSSELUNGSSPIEL Verschlüsseltes Schloss ANLEITUNG

Alle Spielenden spielen in einem Team gegen den Geist, der im verschlüsselten Schloss spukt. Ihre Aufgabe besteht darin, in die Rolle eines weisen Zauberers zu schlüpfen, um die Festung zu verteidigen und vier Schätze zu sammeln, bevor der Geist die Spitze des Schlossturms erreicht. Um das Abenteuer mit der Verschlüsselung zu beginnen:

- Legen Sie das Spielbrett vor sich aus;
- Den Jeton mit dem Zauberer legen Sie auf das Feld mit der gleichen Abbildung (mit dem werden Sie im Schloss wandern);

- Den Jeton mit dem Geist legen Sie am Anfang der Geisteroute vor dem Eingang zum Turm;
- Die Jetons mit den Schätzen in den Karton legen, anschließend mit geschlossenen Augen vier Schätze auslösen; auf deren Umfang befinden sich geheimnisvolle Symbole; finden Sie die Koordinaten auf dem Spielbrett und legen Sie die Jetons in den entsprechenden Gemäcker des Schlosses;
- Die Karten stapeln Sie neben dem Spielbrett mit der Musterseite nach oben auf.

Obwohl Sie alle in einem Team des Zauberers spielen, macht jeder Spieler in jeder Runde seine eigenen Züge (was nicht bedeutet, dass er sich mit anderen Spielenden nicht beraten kann: Einige Zauberer sind mehr als einer!). Bei jeder Runde werden drei Karten aus dem Stapel entnommen und in einer horizontalen Reihe gelegt. Der jüngste Zauberer im Team beginnt und führt Bewegungen, die auf den Karten gezeigt werden, von links nach rechts aus. Danach werden die drei Karten zur Seite gelegt und die nächsten drei Karten von einem weiteren Spieler ausgelegt. Dieses Spiel kann man auch alleine spielen und so auf eine kreative und spannende Art und Weise Zeit alleine verbringen, wenn keine weiteren Liebhaber der Brettspiele in der Nähe sind!

### Es gibt unterschiedliche Karten:

- A** Sie bewegen den Zauberer auf dem Spielbrett in die Richtung, die der Pfeil zeigt, aber ACHTUNG!: In jeder Runde dürfen zwei solche Karten einmal um 90° in jeder beliebigen Richtung gedreht oder in der ursprünglichen Stellung gelassen werden;
- B** Schlaufenkarte: Sie müssen die Bewegungen aus den links vor dieser Karte liegenden Karte zwei Mal hintereinander wiederholen, wenn diese Karte als erste links liegt und nicht aktiv ist;
- C** freie Bewegung auf eins der benachbarten Felder links, rechts, oben oder unten;
- D** diese Karte bedeutet, dass Sie den Jeton mit dem Geist ein Feld nach oben schieben müssen.

Auf dem Spielbrett befinden sich spezielle Felder, die das Sammeln von Schätzen erleichtern aber auch erschweren können:

- Wenn Sie ein Feld mit einem Teleportationstor betreten, dann können Sie den Zauberer auf magische Weise auf ein anderes Feld mit dem Tor übertragen;
- Wenn Sie ein Feld mit dem Zauberstab betreten oder darüber gehen, dann können Sie den Jeton mit dem Geist ein Feld nach unten verschieben;
- Die Felder mit den Geistern dürfen weder betreten noch übergehen werden; drehen Sie die Pfeile so, dass Sie diese Felder umgehen können.

Wenn Sie ein Feld mit dem Schatz betreten, dann dürfen Sie ihn in eine Kiste am oberen Rand des Spielbretts legen. Wenn Sie alle Karten vor dem Ende des Spiels verbraucht haben, mischen Sie diese sorgfältig und stapeln Sie diese erneut auf (da wir 35 Karten haben, werden in der letzten Runde nur zwei Karten ausgegeben). Wenn die gezogenen Karten gar keine Fortbewegung zulassen (z.B. wenn Sie ein Geistfeld nicht umgehen können oder die Route endet), dann müssen Sie den Geist ein Feld nach oben verschieben. Sie gewinnen, wenn Sie alle Schätze sammeln, bevor der Geist das letzte Feld seiner Route betritt und den Schlossturm verlässt.

### Beispiele für Bewegungen

1. Nehmen wir an, wir haben in der ersten Runde die folgenden Karten gezogen: **1**  
Da wir nicht nach oben gehen können, drehen wir die beiden Karten mit Pfeilen um 90° im Uhrzeigersinn und gehen zwei Felder nach rechts und den Jeton mit dem Geist verschieben wir ein Feld nach oben.
2. In der nächsten Runde hat ein weiterer Spieler ausgelost: **2**  
Wir können den ersten Pfeil um 90° drehen und nach links gehen, aber nach einer Besprechung im Team entscheiden wir, dass es besser wäre, die Karte in die entgegengesetzte Richtung zu drehen und die Teleportation zu benutzen. Da sich links davon ein Schatz befindet, nutzen wir die Karte mit dem Zauberer, um nach links zu gehen.

### Hinweis:

- Wenn eine Schlaufenkarte links von der Geisterkarte liegt, dann wird der Geist um 2 Felder nach oben verschoben;
- wenn sich dort zwei Geisterkarten befinden, dann verschieben wir den Geist um vier weitere Felder.

### Spielvarianten

**Für junge Zauberer:** Das Teleportationstor muss nicht benutzt werden (diese Felder sollen wie normale Felder betrachtet werden und die Schlaufenkarte gilt nicht für die Geisterkarten).

**Für ältere Zauberer:** Die Nutzung der Teleportation ist Pflicht, aber die Schlaufenkarte gilt nicht für die Geisterkarten.

**Für die ältesten Zauberer:** Die Nutzung der Teleportation ist Pflicht und die Schlaufenkarte gilt auch für die Geisterkarten.

**HINWEIS!** Alle Varianten können vereinfacht werden und in jedem Zug können Sie zwei Karten nicht nur um 90°, sondern auch um 180° drehen.

Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

# JEU DE CODAGE Le château codé RÈGLE DU JEU

Tous les équipiers jouent dans la même équipe contre un fantôme qui hante le château codé. Leur tâche consiste à devenir un sage sorcier qui défend la forteresse et à rassembler quatre trésors avant que le fantôme n'atteigne le sommet de la tour du château. Pour commencer l'aventure du codage :

- disposez le plateau devant vous ;
- placez un jeton de sorcier sur la case qui porte le même dessin (c'est avec lui que vous vous déplacerez dans le château) ;
- placez un jeton de fantôme au départ du trajet des fantômes, devant l'entrée de la tour ;
- versez les jetons de trésor dans la boîte et fermez les yeux pour tirer au sort quatre trésors ; au verso de ceux-ci se trouvent de mystérieux symboles ; trouvez les bonnes coordonnées sur le plateau et placez les jetons dans les salles correspondantes du château ;
- mettez les cartes en pile à côté du plateau, motif vers le haut.

Bien que vous jouiez tous dans la même équipe de sorciers, chacun d'entre vous effectue ses propres mouvements à chaque tour (ce qui ne veut pas dire qu'on ne peut pas consulter les autres joueurs : à plusieurs, c'est mieux que tout seul !) Chaque tour consiste à aligner horizontalement trois cartes de la pile. Le plus jeune sorcier de l'équipe commence en effectuant dans l'ordre, de gauche à droite, les mouvements indiqués par les cartes. Une fois les coups effectués, les cartes utilisées sont mises de côté et les trois cartes suivantes sont posées par un autre joueur.

On peut aussi jouer seul et ainsi passer du temps de manière créative et passionnante même quand il n'y a pas d'autres amateurs de jeux de société à proximité !

## Parmi les cartes, on trouve :

- A** on déplace le sorcier sur le plateau en suivant les flèches vers l'une des cases adjacentes, mais ATTENTION ! : à chaque tour, deux de ces cartes peuvent être tournées de 90° dans n'importe quelle direction, ou laissées telles quelles ;
- B** c'est une carte de répétition : les mouvements indiqués par les cartes situées à sa gauche sont répétés deux fois, l'un après l'autre ; si cette carte est complètement à gauche, elle n'est pas active ;
- C** on effectue un mouvement vers l'une des cases voisines sur la gauche, sur la droite, vers le haut et vers le bas ;
- D** cette carte signifie que l'on doit déplacer le jeton de fantôme d'une case vers le haut.

Le plateau comporte des cases spéciales, ce qui peut faciliter mais aussi rendre plus difficile la collecte des trésors :

- si l'on arrive sur une case de portail de téléportation, on peut transférer par magie le sorcier vers n'importe quelle autre case de portail ;
- si l'on arrive sur une case avec une baguette de sorcière ou qu'on la passe, on recule le jeton du fantôme d'une case vers le bas ;
- On ne peut ni rester ni passer sur les cases avec des fantômes ; il faut tourner les flèches pour contourner ces cases.

Lorsque l'on arrive sur une case avec un trésor, on le met dans l'un des coffres en haut du plateau. Si toutes les cartes sont utilisées avant la fin du jeu, on les mélange soigneusement et on les empile à nouveau (comme il y a 35 cartes, seules deux cartes sont distribuées au dernier tour). Si une série de cartes rend le mouvement impossible (c'est-à-dire que même après avoir tourné les cartes, on arrive sur une case avec un fantôme ou qu'on ne peut pas avancer pour cause de fin du parcours), on déplace le fantôme d'une case vers le haut. On a gagné si l'on rassemble tous les trésors avant que le fantôme n'arrive sur la dernière case de son trajet et ne quitte la tour du château.

## Exemples de mouvements

1. Supposons qu'on ait tiré les cartes suivantes au premier tour : **1**  
Comme on ne peut pas aller vers le haut, on tourne les deux cartes avec des flèches de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, on se déplace de deux cases vers la droite et on déplace le jeton du fantôme d'une case vers le haut.
2. Au tour suivant, un autre joueur a tiré : **2**  
On peut tourner la première flèche de 90° et avancer vers la gauche, mais après une discussion en groupe, on décide qu'il est préférable de la tourner dans l'autre sens et d'utiliser la téléportation. Comme il y a un trésor sur le côté gauche de l'un des portails, on utilise la carte avec un sorcier pour se déplacer vers la gauche. Mais attention : la troisième carte signifie que les deux coups doivent être répétés l'un après l'autre. On se déplace donc de nouveau vers la droite pour la téléportation, et après avoir franchi un nouveau portail, on se déplace vers la gauche. On a ainsi déjà gagné deux trésors !

## Attention :

- si une carte avec un fantôme se trouve à gauche de la carte de répétition, on déplace le fantôme de 2 cases vers le haut ;

- s'il y a deux cartes avec un fantôme, on déplace le fantôme de quatre cases.

### Variantes du jeu

**Pour les jeunes sorciers :** on n'est pas obligé d'utiliser les portails de téléportation (on les considère alors comme des cases de passage ordinaires) et la carte de répétition ne s'applique pas aux cartes de fantôme.

**Pour les sorciers plus âgés :** on doit utiliser la téléportation, mais la carte de répétition ne s'applique pas aux cartes de fantôme.

**Pour les plus anciens sorciers :** on doit utiliser la téléportation, et la carte de répétition s'applique également aux cartes de fantôme.

**ATTENTION !** Toutes les variantes peuvent être simplifiées et à chaque tour, on peut faire pivoter deux cartes non seulement de 90°, mais aussi de 180°.

Découvrez plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## ИГРА НА КОДИРОВАНИЕ **Закодированный замок** ИНСТРУКЦИЯ

Все игроки играют в команде против призрака, который бродит по закодированному замку. Их задача – сыграть роль мудрого волшебника, защищающего замок, и собрать четыре клада до того, как призрак достигнет вершины башни замка. Чтобы начать кодирование, нужно:

- разместить доску перед собой;
- поместить жетон с волшебником на место с такой же картинкой (он будет перемещаться замку);
- поместить жетон призрака в начале пути призрака, прежде чем подниматься на башню;
- положить жетоны с кладами в коробку, а затем вытащить четыре клада с закрытыми глазами; на их обороте есть загадочные символы; найти правильные координаты на доске и поместить жетоны в соответствующие комнаты замка;
- положить карточке в колоду рядом с полем лицевой стороной вверх.

Хотя вы все играете в одной команде волшебников, каждый из вас делает свои ходы по очереди (что не означает, что вы не можете консультироваться с другими игроками: несколько волшебников всегда лучше, чем один!). Один тур – это выкладывание трех карточек из колоды в горизонтальный ряд. Самый молодой волшебник в команде начинает и выполняет действия, указанные на карточках, по порядку слева направо. После выполнения ваших ходов использованные карточки откладываются в сторону, и следующие три карты выкладывает следующий игрок.

Вы также можете играть сами и, таким образом, творчески и увлеченно проводить время в одиночестве, когда поблизости нет других любителей настольных игр!

### Среди карт есть следующие:

- A** вы перемещаетесь по доске вместе с волшебником в направлении стрелки к одной из соседних клеток, но **ВНИМАНИЕ!** за каждый ход вы можете повернуть две такие карты на 90° в любом направлении или оставить их так, как они были разложены;
- B** это запутанная карта – вы повторяете ходы, указанные картами, лежащими слева от этой карты, дважды, один за другим, если эта карта лежит первой слева, она неактивна;
- C** у вас есть ход в любую из соседних клеток слева, справа, сверху и снизу;
- D** эта карта означает, что вы должны переместить жетон призрака на одну клетку вверх.

На доске есть специальные поля, которые могут облегчить, но также и затруднить сбор кладов:

- если вы войдете в поле с воротами для телепортации, вы можете магическим способом переместить волшебника в любое другое поле с воротами;
- если вы входите или пересекаете клетку с помощью волшебной палочки, вы перемещаете жетон с призраком назад на одну клетку вниз;
- на клетках с призраками нельзя ни стоять, ни проходить через них; поворачивайте стрелки так, чтобы избегать этих клеток.

Выйдя на клетку с кладом, положите его обратно в один из сундуков сверху доски. Если вы израсходовали все свои карты до окончания игры, тщательно перемешайте их и положите обратно в колоду (так как здесь 35 карт, в последний ход выкладываются только две карты). Если вытянутая последовательность карт не позволяет вам двигаться (т. е. даже после поворота карт вы попадаете, например, на клетку с призраком или не можете двигаться далее из-за конца маршрута), вы перемещаете призрак на одну клетку вверх. Вы выиграете, если соберете все клады до того, как призрак войдет в последнюю клетку своего маршрута и покинет башню замка.

## Примеры ходов

1. Предположим, в первом туре мы вытащили такие карты: **1**  
Поскольку мы не можем подняться по доске, мы поворачиваем обе карты со стрелками на 90° по часовой стрелке и перемещаемся на два поля вправо, а жетон призрака перемещаем на одно поле вверх.
2. В следующем туре следующий игрок вытянул: **2**  
Мы можем повернуть первую стрелку на 90° и сделать ход налево, но после коллективного обсуждения мы решили, что лучше повернуть ее в другую сторону и использовать телепортацию. Поскольку слева от одних из ворот есть клад, мы используем карту волшебника, чтобы переместиться влево. Но будьте осторожны!: третья карта означает, что вам нужно повторять оба хода один за другим. Итак, мы снова идем направо, чтобы телепортироваться, и, пройдя следующие ворота, идем налево. Таким способом мы уже собрали два клада!

### Внимание:

- если с левой стороны запутанной карты есть карта призрака, переместите призрак на 2 клетки вверх;
- если там есть две карты с призраком, переместите призрак на 4 клетки вверх.

### Варианты игры

**Для юных волшебников:** вы не обязаны использовать ворота телепортации (относитесь к ним как к обычному пространству, через которое вы проходите), а запутанная карта не применяется к картам призраков.

**Для волшебников постарше:** вы должны телепортироваться, но запутанная карта не применяется к картам призраков.

**Для самых старших волшебников:** вы должны телепортироваться, и запутанная карта применяется также к картам призраков.

**ВНИМАНИЕ!** Вы можете упростить все варианты и поворачивать две карты не только на 90°, но и на 180° в каждом туре.

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на сайте [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## JUEGO DE PROGRAMACIÓN Castillo codificado MANUAL

Todos los jugadores forman un equipo contra el fantasma del castillo codificado. Su misión consiste en convertirse en el inteligente mago que defiende la fortaleza, y reunir cuatro tesoros antes de que el fantasma llegue a lo más alto de la torre del castillo. Para comenzar esta aventura de codificación:

- Desplegad delante de vosotros el tablero;
- Colocad la ficha con el mago en la casilla con el mismo dibujo (os moveréis con ella por el castillo);
- Colocad la ficha con el fantasma al comienzo del recorrido del fantasma, delante de la entrada a la torre;
- Poned las fichas con los tesoros en una cajita, y a continuación sacad con los ojos cerrados cuatro tesoros. En su reverso hay símbolos misteriosos. Encontrad las coordenadas correspondientes en el tablero y colocad las fichas en las correspondientes salas del castillo;
- Colocad las tarjetas junto al tablero, formando una pila, con el logotipo hacia arriba.

Aunque todos jugáis en el mismo equipo mágico, cada uno de vosotros realiza por orden sus movimientos en cada turno (lo que no quiere decir que no podáis consultar con otros jugadores: ¡varios magos mejor que uno!). Un turno consiste en sacar del mazo tres tarjetas en orden. Comienza el mago más joven del equipo y realiza por orden, de izquierda a derecha, los movimientos indicados por las tarjetas. Tras realizar los movimientos las tarjetas utilizadas se dejan a un lado y el siguiente jugador saca otras tres tarjetas.

¡También es posible jugar solo y pasar un rato apasionante de forma creativa, si no tienes cerca a ningún aficionado a los juegos de mesa!

### Entre las tarjetas encontraréis estas indicaciones:

- A** Moveos con el mago por el tablero a una de las casillas contiguas, siguiendo la dirección de la flecha. Pero, ¡CUIDADO!: en cada turno podéis girar dos tarjetas 90° en cualquier dirección, o bien podéis dejarlas tal y como se sacaron de la pila;
- B** Es la tarjeta del bucle: repetid dos veces los movimientos indicados por las tarjetas que se encuentren a la izquierda de esta tarjeta. Si esta tarjeta es la primera por la izquierda, no se activará;
- C** Tenéis un movimiento a cualquiera de las casillas contiguas, a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo;
- D** Esta tarjeta significa que tenéis que mover la ficha del fantasma una casilla hacia arriba.

En el tablero hay casillas especiales que os pueden facilitar, pero también dificultar, reunir los tesoros:

- Si caéis en una casilla con puertas de teletransporte, podéis mover de forma mágica al mago a cualquier otra casilla con puertas;

- Si caéis en una casilla con una varita mágica o pasáis por ella, hacéis retroceder la ficha del fantasma una casilla hacia abajo;
- No es posible colocar al mago en las casillas con un fantasma. Girad las flechas para evitar estas casillas.

Tras caer en una casilla donde haya un tesoro, colocadlo en una de las cajas en la parte superior del tablero. Si utilizáis todas las tarjetas antes de acabar el juego, barajadlas bien y volved a ponerlas en una pila (ya que hay 35 tarjetas, en el último turno solo se sacan dos tarjetas). Si la secuencia de tarjetas impide el movimiento (es decir, si incluso después de girar las tarjetas caéis en una casilla con un fantasma o no podéis seguir debido a que se acaba el camino, por ejemplo), moved el fantasma una casilla hacia arriba. Ganáis si reunís todos los tesoros antes de que el fantasma llegue a la última casilla de su recorrido y salga de la torre del castillo.

### Ejemplos de movimientos

1. Supongamos que en el primer turno sacamos las siguientes tarjetas: **1**  
Ya que no podemos ir hacia arriba en el tablero, giramos ambas tarjetas con flechas 90° (siguiendo el sentido de las según las agujas del reloj), y nos movemos dos casillas hacia la derecha, y desplazamos la ficha del fantasma una casilla hacia arriba.
2. En el siguiente turno otro jugador saca: **2**  
Podemos girar la primera flecha 90° y movernos hacia la izquierda, pero tras una discusión en equipo decidimos que es mejor girarla en el otro sentido y utilizar el teletransporte. Ya que a la izquierda de una de las puertas hay un tesoro, utilizamos la tarjeta con el mago para un movimiento hacia la izquierda. ¡Pero cuidado!: la tercera tarjeta indica la necesidad de repetir en orden ambos movimientos. Es decir, nos movemos hacia la derecha otra vez hasta el teletransporte y, tras avanzar hasta la siguiente puerta, nos movemos hacia la izquierda. ¡Así ya hemos reunido dos tesoros!

### Atención:

- Si a la izquierda de la tarjeta del bucle tenemos una tarjeta con el fantasma, desplazamos el fantasma 2 casillas hacia arriba;
- Si hay dos tarjetas con el fantasma, lo movemos hasta 4 casillas.

### Variantes del juego

**Para los magos más jóvenes:** No tenéis la obligación de utilizar las puertas de teletransporte (tratadlas como casillas normales) y la tarjeta del bucle no afecta a las tarjetas del fantasma.

**Para los magos mayores:** Tenéis que utilizar el teletransporte, pero la tarjeta del bucle no afecta a las tarjetas del fantasma.

**Para los magos más mayores:** Tenéis que utilizar el teletransporte y la tarjeta del bucle también afecta a las tarjetas del fantasma.

**¡ATENCIÓN!:** podéis simplificar todas las variantes y girar en cada turno dos tarjetas no solo 90°, sino también 180°.

Encuentra más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## GRA NA KODOWANIE **Zakodowany zamek** INSTRUKCJA

Wszyscy zawodnicy grają w jednej drużynie przeciwko duchowi, który nawiedza zakodowany zamek. Ich zadaniem jest wcielenie się w mądrego czarodzieja broniącego warowni i zebranie czterech skarbów, nim duch dotrze na szczyt zamkowej wieży. Aby rozpocząć przygodę z kodowaniem:

- rozłóżcie przed sobą planszę;
- żeton z czarodziejem połóżcie na polu z takim samym rysunkiem (to nim będziecie się poruszać po zamku);
- żeton z duchem połóżcie na początku trasy ducha, przed wejściem na wieżę;
- żetony ze skarbami wsypcie do pudełka, a następnie wylosujcie z zamkniętymi oczami cztery skarby; na ich odwrocie znajdują się tajemnicze symbole; odnajdźcie właściwe współrzędne na planszy i połóżcie żetony w odpowiednich komnatach zamku;
- karty połóżcie w stosie obok planszy, wzorem do góry.

Chociaż gracze wszyscy w jednej czarnoksiężskiej drużynie, każde z Was wykonuje po kolei swoje ruchy w każdej turze (co nie oznacza, że nie może konsultować się z innymi graczami: co kilku czarodziejów, to nie jeden!). Jedna tura to wyłożenie ze stosu w poziomym rzędzie trzech kart. Zaczyna najmłodszy czarodziej w drużynie i wykonuje po kolei, od lewej do prawej, ruchy wskazane przez karty. Po wykonaniu ruchów użyte karty są odkładane na bok, a następnie trzy karty wyklada kolejną gracz.

Grać można również w pojedynkę i dzięki temu w twórczy i pasjonujący sposób spędzić czas samemu, gdy nie ma akurat w pobliżu innych miłośników planszówek!

### Wśród kart są:

- A** karty ze strzałkami – poruszacie się po planszy czarodziejem zgodnie z kierunkiem strzałki na jedno z sąsiednich pól, ale UWAGA!: w każdej turze dwie takie karty możecie obrócić o 90° w dowolnym kierunku lub możecie pozostawić je tak, jak zostały wyłożone;
- B** karty zapętlenia – powtarzacie dwukrotnie ruchy wskazane przez karty leżące po lewej stronie tej karty, jeden po drugim, jeśli ta karta leży jako pierwsza z lewej, nie jest aktywna;
- C** karty z czarodziejem – macie ruch na dowolne z sąsiednich pól po lewej, prawej, u góry i u dołu;
- D** karty z duchem – musicie przesunąć żeton z duchem o jedno pole do góry.

Na planszy znajdują się specjalne pola, które mogą Wam ułatwić, ale i utrudnić zebranie skarbów:

- jeśli wejdziecie na pole z wrotami do teleportacji, możecie w magiczny sposób przenieść czarodzieja na inne dowolne pole z wrotami;
- jeśli wejdziecie na pole z czarnoksiężką różdżką lub przejdziecie przez nie, cofacie żeton z duchem o jedno pole do dołu;
- na polach z duchami nie można ani stawać, ani nie można przez nie przechodzić; obracacie strzałkami tak, aby ominąć te pola.

Po wejściu na pole ze skarbem, odkładacie go do jednej ze skrzyń u góry planszy. Jeśli wykorzystacie wszystkie karty przed końcem rozgrywki, potasujecie je dokładnie i ułożcie ponownie w stosie (ponieważ jest 35 kart, w ostatniej turze są wykładane tylko dwie karty). Jeśli wylosowana sekwencja kart uniemożliwia ruch (tzn. nawet po obróceniu kart trafiać np. na pole z duchem albo nie możecie iść z powodu końca trasy), ruszacie się duchem o jedno pole do góry. Wygracie, jeśli zbierzecie wszystkie skarby, nim duch wejdzie na ostatnie pole swojej trasy i wyjdzie z zamkowej wieży.

### Przykłady poruszania się

1. Założmy, że w pierwszej turze wylosowaliśmy następujące karty: **1**  
Ponieważ nie mamy możliwości pójścia w górę planszy, odwracamy obie karty ze strzałkami o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara i idziemy dwa pola w prawo, a żeton z duchem przesuwamy o jedno pole do góry.
2. W następnej turze kolejny gracz wyciągnął: **2**  
Pierwszą strzałkę możemy obrócić o 90° i pójść w lewo, ale po zespołowej dyskusji decydujemy, że lepiej obrócić ją w drugą stronę i skorzystać z teleportacji. Ponieważ z lewej strony jednego z wrót jest skarb, kartę z czarodziejem wykorzystujemy na ruch w lewo. Ale uwaga!: trzecia karta oznacza konieczność powtórzenia po kolei obu ruchów. Czyli idziemy w prawo znów do teleportacji, a po przeniesieniu się przez kolejne wrota, idziemy w lewo. W ten sposób zebraliśmy już dwa skarby!

### Uwaga:

- jeśli po lewej stronie karty zapętlenia jest wyłożona karta z duchem, przesuwamy ducha o 2 pola do góry;
- jeśli są tam dwie karty z duchem, przesuwamy ducha aż o 4 pola.

### Warianty gry

**Dla młodych czarodziejów:** nie macie obowiązku korzystania z wrót teleportacji (traktujecie je jako zwykłe pole, przez które przechodzicie), a karta zapętlenia nie dotyczy kart ducha.

**Dla starszych czarodziejów:** musicie korzystać z teleportacji, ale karta zapętlenia nie dotyczy kart ducha.

**Dla najstarszych czarodziejów:** musicie korzystać z teleportacji, a karta zapętlenia dotyczy też kart ducha.

**UWAGA!:** wszystkie warianty możecie uprościć i w każdej turze obracać dwie karty nie tylko o 90°, lecz także o 180°.

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

© Edgard 2021

Editing and game concept / Redaktion und Spielidee / Rédaction et idée du jeu / Редактирование и идея игры /

Redacción e idea del juego / Redakcja i pomysł gry: **Hubert Bobrowski**

Consultation / Beratung / Consultation / Консультация / Consulta / Konsultacja: **Marek Wacko**

Illustrations / Abbildungen / Illustrations / Иллюстрации / Ilustraciones / Ilustracje: **Justyna Hołubowska-Chrzęszczak**

Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte / Графический дизайн упаковки /

Diseño gráfico de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut, Radosław Pazdrijski**