

CODA

Traducción de Mario Aguila Inostroza, mario@juegosmontt.info, Puerto Montt, Chile

OBJETO DEL JUEGO

Descubrir el código secreto de sus oponentes, antes que descubran el suyo.

COMPONENTES

26 fichas plásticas numeradas de 0 a 11 y un guión “-” en dos colores: 13 blancas y 13 negras

Nota: los guiones se utilizan con las reglas avanzadas.

CONFIGURACIÓN

1. Ponga las dos fichas con un guión en la caja.
2. Ponga las 24 fichas numeradas bocabajo en el centro de la mesa y mézclelas completamente.
3. Cada jugador toma 4 fichas al azar (3 fichas si son cuatro jugadores), y se ponen en una línea, con el número mirando al jugador que las eligió y ocultándolas al resto. El jugador puede escoger cualquier combinación de fichas blancas y negras (todas blancas, todas negras, blancas y negras).

Nota: sea cuidadoso al recoger las fichas de la mesa. ¡Si usted accidentalmente descubre una ficha, entonces debe tomarla!

4. Debe ordenar las fichas que tiene ante sí, de manera ascendente, de izquierda a derecha (el número más bajo a la izquierda y el más alto en su lado derecho). Por ejemplo, usted saca Negra 4, Negra 1, Blanca 7 y Blanca 10. Colóquelos como sigue: N1, N4, B7, B10,

IMPORTANTE: si usted saca el mismo número en dos fichas, **DEBE** poner la **NEGRA** a la izquierda.

5. El jugador más joven jugará primero. Luego sigue en sentido horario.



Típico código

DESARROLLO DEL JUEGO NORMAL

1. En su turno, el jugador activo empieza sacando cualquiera de las restantes fichas que están bocabajo en el centro de la mesa. La mira y la deja bocabajo (o con su faz hacia él) en su área de juego, pero separada de su código.

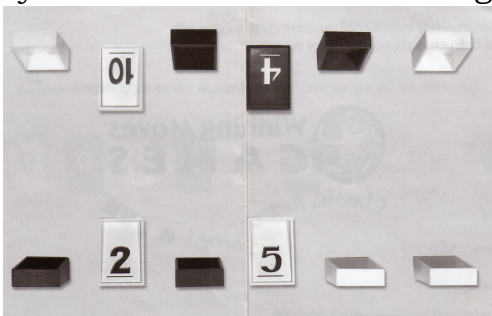
2. Seguidamente, debe “atacar” (hacer una suposición) respecto de un número en el código de un oponente. Puede escoger cualquier oponente. Para hacer el ataque, apunta a una ficha claramente y dice el número que estima que es (*N. del T. El primer jugador que debe hacer esta operación tiene una desventaja, por no existir mayor referencia para hacer alguna deducción*).

a) Si el jugador activo acierta, el oponente debe “voltear” su ficha para que todos pueda ver su identidad. La ficha queda acostada horizontalmente hasta el final del juego, en el mismo lugar que estaba ocupando.

El jugador que acertó, puede, si lo desea, continuar su turno.

b) Si el jugador activo se equivoca, debe “voltear” la ficha que sacó de la mesa y entonces la inserta en la ubicación correcta dentro de su código, de manera descubierta, horizontalmente, para que todos lo vean de manera permanente y hasta el final del juego. Haciéndolo así, ese jugador entrega pistas a los demás respecto de sus fichas ocultas. Su turno acaba.

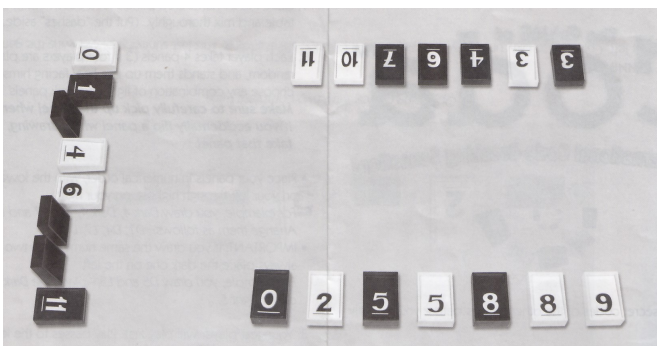
3. Si su primera suposición fuera correcta, el jugador activo puede seguir atacando: es decir, puede continuar intentando deducir cualquier otro código contrario (sin sacar otra ficha de la mesa), o puede decidir acabar su turno. Si acaba su turno, inserta la ficha que sacó al principio de su turno, dentro de su código, y en el orden pertinente. No lo muestra a sus oponentes. Lo deja parado y oculto a los demás. Su código secreto es ahora más largo, con una ficha más.



Tras dos turnos

PRÓXIMO TURNO Y TÉRMINO DEL JUEGO

El juego pasa al jugador de la izquierda. Continúe jugando hasta que un solo jugador quede con una o más fichas secretas. Este último jugador superviviente es el que gana el juego.



El jugador de la izquierda ha ganado.

REGLAS DE ETIQUETA

1. Los jugadores no puede hacer ningún tipo de anotación por escrito. Deben usar su memoria.
2. Se recomienda que los oponentes no hablen sobre sus deducciones y estrategias.
3. Se recomienda que después de 1 minuto, los jugadores contrarios impongan un límite de 20 segundos extras para que un jugador haga su suposición. Si no hace su suposición oportunamente, debe mostrar la ficha que sacó de la mesa y ponerla, a la vista, en línea ordenada de su código.

JUEGO AVANZADO

Se procede de la misma forma que en el juego normal, pero agrega los guiones antes de que el juego empiece.

Las fichas con el signo “-” pueden insertarse en cualquier parte dentro del código de un jugador, actuando así como una ficha libre. Esto complica a los oponentes. Cuando se trata de adivinar esa ficha, debe decirse “ese es el guión negro” o “ese es el guión blanco.”

Una vez que se inserta un guión en el código, no puede moverse.

RESPUESTAS A PREGUNTAS FRECUENTES

1.- Qué sucede si se acaban las fichas de la mesa?

Los jugadores siguen tomando turnos para atacar; si aciertan, su turno continúa; si yerran, el jugador debe voltear una de sus propias fichas.

2.- Quién comienza el próximo juego tras acabar el primero?

El ganador del juego debe iniciar el siguiente.

3.- Que se puede hacer para acelerar el juego?

Aplicar la regla del minuto y de los 20 segundos expuesta más arriba

4.- Se puede colocar el guión antes del cero?

Si, porque se puede poner en cualquier lugar; pero no se puede mover una vez insertado en el código.

5.- Puedo intentar adivinar el código de mi oponente aunque mi código haya sido descubierto?

No. Una vez descubierto su código, está fuera del juego.