



# KÓDFEJTŐ



## ÉRTÉKESÍTÉSTÁMOGATÁSI SEGÉDANYAG

Ez a dokumentum kifejezetten **viszonteladók számára** készült. Mert nagyon fontosak vagytok a számunkra!  
A filozófiánk lényege nem az, hogy játékokat adunk el nektek, hanem hogy biztosítsunk benneteket arról,  
hogy ti el tudjátok adni mindazt, amit tőlünk vesztek.  
Így mindenki nyer!

### KEY HOW CAN I QUICKLY AND SIMPLY INTRODUCE THE CODEBREAKER? KEY

A Kódfejtővel könnyű játszani, de néhány szóban visszaadni már annál nehezebb.

**NE** próbáljátok elmagyarázni a játékszabályokat olyanvalakinek, aki semmit sem tud a játékról (kivéve persze, ha épp játszátok).

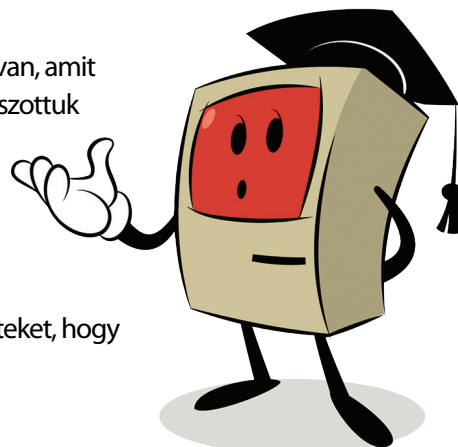
Viszont használjátok bátran mindazt, amit összekészítettünk nektek a doboz hátulján.

„Csatlakozz a világ legprofibb kódfejtő csapatához!  
Feladatod: küldj olyan kódolt üzenetet a csapattársaidnak, amelyet az ellenfél csapata nem tud megfejteni!”

Ez elég kell, hogy legyen ahhoz, hogy a megértse, miről is szól a játék.

A hangsúly az érzelmeken van, amit beletesztek. „Múlt héten játszottuk a többiekkel (a barátaimmal stb.). Abba sem akartuk hagyni!”

Igen, abszolút bátorítunk titeket, hogy játszzátok a bolti csapattal!



### KEY TERMÉKELŐNYÖK, AMIKET ÉRDEMES HANGSÚLYOZNI KEY

- Vagány „retro-sci-fi” tematika
- **Kiváló játékelmény.** Amint befejezték egy játszmat, már kezdenétek is a következőt.
- **Rengeteg interakció** a két csapat között.
- **Nemzetközi sikerek.** Idén a játék 43 országban jelent meg!
- **Ízléses és minőségi alkatrészek** a kifejezetten **alacsony ár** dacára.
- **Kiugróan kedvező fogadtatás** (lásd az alábbiakat).



- **Ha** (de csak ha) **összevetnének a Kódfejtőt a Fedőnevekkel** (bár nem azzal értékesítjük a játékainkat, hogy más játékokhoz hasonlíthatjuk őket): igen, valóban a társasjátékok ugyanazon „családjához” tartoznak, a kettő mégis nagyon más. Míg a fedőnevek versenyfutás két csapat között, addig a Kódfejtő inkább „szkander”, sokkal direkter mérkőzés a másik csapattal. Minden, amit csak mond a játékos, egyformán információ a saját csapata és az ellenfél számára is.

### KEY VIDEO JÁTÉKSZABÁLY KEY



<https://www.youtube.com/watch?v=uNtHQf8CYxk>

[www.decrypto.info](http://www.decrypto.info)

## HOGYAN KELL JÁTSZANI A KÓDFEJTŐT?

A legfontosabb tipp:

**Ne próbáljátok meg úgy elmagyarázni a játékot, hogy nem játszottatok vele!**

### Kezdjétek egy frappáns felütéssel:

„Két rejtjelező csapat vagyok. A célotok az, hogy úgy küldjétek kódokat a saját csapatotoknak, hogy azokat az ellenfél ne tudja elcsípni.”

### Aztán jöhetnek az alapok.

Húzzatok egy kódkártyát (de ne mutassátok meg a játékosoknak), aztán a doboz hátulján látható kulcsszavak segítségével adjatok nekik három utalást, had tippeljenek. Mondjuk a húzott kódkártyán az alábbi kód olvasható: 4-2-1. „Van egy háromjegyű kód, amit el kell juttatnom hozzátok. Íme egy-egy utalás minden számjegyre: „Mexikó”, „rovar”, „horror” Mi lehet az a három számjegy? 1-2-3? 4-2-3?” Valahogy így. A válasz remélhetőleg „4-2-1” lesz!

### Ekkor már el lehet magyarázni az „elfogást”.

„Szuper. Már értitek, hogy lehet kommunikálni a játékban. Csakhogy a játékban két csapat lesz, mindkét csapatnak meglesz a maga 4 kulcsszava, és természetesen ti nem láthatjátok az ellenfél kódszavait. Tudnotok kell, hogy a második körtől fogva, miután hangosan kimondta valamelyikőtök a három utalást, az ellenfél csapata megpróbálhatja elfogni a kódokat. Azaz megpróbálják kitalálni, hogy mi is az a három számjegy, sorrendben.

Mi alapján tudnak tippelni? Hát, ha például az előző körben „Mexikóval” utaltatok a 4-esre, és most elhangzik, hogy „Tequila”, akkor jó eséllyel meg fogják tippelni, hogy ez is a 4-esre utal, még akkor is, ha nem tudják, hogy a 4-es kulcsszó konkrétan a „szombréró”. Ha sikerül mind a három utaláshoz tartozó számot kitalálniuk, kapnak egy „sikeres kódelfogás” jelzöt. **Az a csapat, amelyik először gyűjt össze ebből kettőt, megnyeri a játékot.**

Szóval igyekezzetek kell olyan utalásokat adni a csapattársaitoknak, amik picit homályosak vagy indirektek, így biztosítva, hogy az ellenfél ne tudja őket dekódolni. Viszont, ha a saját csapatotok sem tudja megfejteni a kódot, akkor kaptok egy „Félreértelmezett kommunikáció” jelzöt.

**Az a csapat, amelyik ebből összegyűjt kettőt, elveszti a játékot.**

Tehát, rejtjelezőként mindig tegyétek fel magatoknak a kérdést: „Meddig mehetek el, hogy a csapat még pont értse az utalást, de az ellenfél már pont ne?” A négy-négy kulcsszó nem fog változni játék közben, így fordulóról fordulóra egyre nehezebb lesz az ellenfelet megteveszteni.

### És ezután kezdődhet a játék!

Egyszerűen csak vezessétek a játékosokat a játékszabály alapján.

Javasoljuk, hogy maradjatok velük az első két fordulóig, hogy biztosra vehessétek, hogy értik a különbséget a második és az első forduló között, illetve a játékot magát.

Az első körben, mikor a rejtjelezők leírják a az utalásait, mondjátok el nekik az utalásokra vonatkozó szabályokat. Ezeket is megtaláljátok a játékszabályban.

### Hogyan kell elmagyarázni a kódfejtőlapok használatát?

Magyarázzátok el minden egyes mező funkcióját, amikor a játékosoknak írniuk kell bele valamit. Például, amikor a rejtjelező leírja az utalásait, vagy mikor a két csapatnak tippelnie kell. Magyarázzátok el nekik, hogy kell lejegyezniük, amit tippelnek.



## MAGYAR NYELVŰ BEMUTATÓK ULOGGEREKTŐL

A Decrypto c. játékot (a Kódfejtő angol nyelvű változata) számos ismert, külföldi blogger és vlogger értékelte (pl. Dice Tower, Shut up & Sit Down, Geeks under Grace, Gamewire stb.), majd miután a magyar kiadás megjelent, természetesen bemutatták a hazaiak is.

A Mit játszunk csatornán Réka és Zoli mutatják be röviden, majd elemzik hosszan a játékot az alábbi videóban (13 perc):

<https://www.youtube.com/watch?v=7BGwmm2JAPE>

Feri pedig a tőle megszokott alaposággal mutatja be a d3Meeple csatornán:

<https://www.youtube.com/watch?v=VzPMGtbQpQ&t=149s>

[www.decrypto.info](http://www.decrypto.info)

