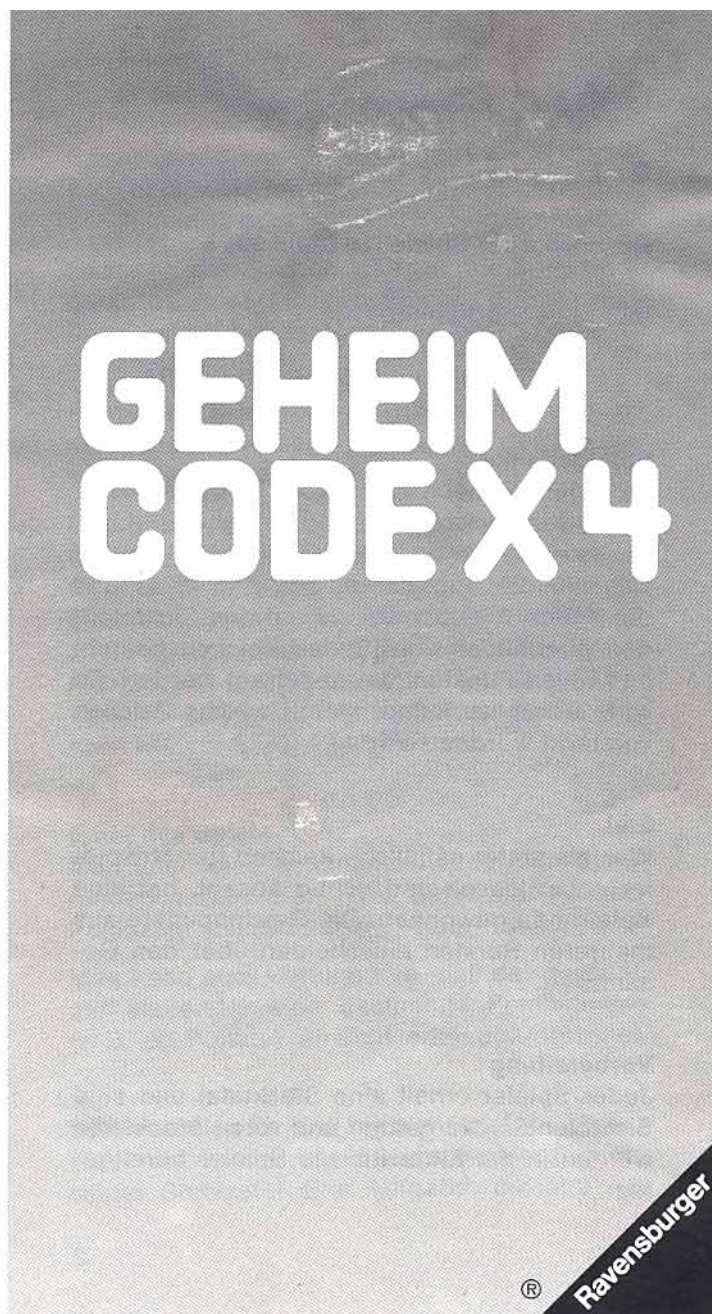




Geheim Code X4

Denkspiel für 2 bis 4 Spieler

Ravensburger Spiele Nr. 611 5 305 5

Inhalt: 4 Stecktafeln,
4 Sichtblenden,
130 gelbe und 70 rote Steckstifte.

Spielgedanke

Im Spiel „Geheim Code X 4“ geht es darum, versteckte Zeichen möglichst schnell durch gezielte Fragen zu entschlüsseln. Es handelt sich um die Buchstaben des Alphabets und die Ziffern 0 - 9, so wie sie auf den Sichtblenden abgebildet sind. Jedes Zeichen besteht aus vielen Punkten, die abgefragt werden. So wird allmählich immer klarer, welche Zeichen versteckt worden sind.

Ziel

Wer als erster sämtliche Zeichen der Mitspieler entschlüsselt und richtig ansagt, hat eine Spielrunde gewonnen. Die Gewinnpunkte aus mehreren Runden entscheiden über den Gesamtsieg.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Stecktafel und eine Sichtblende. Die gelben und roten Steckstifte werden in der Mitte für alle Spieler bereitgelegt.

Die Spieler einigen sich, ob sie ihre versteckten Zeichen aus den Ziffern von 0 - 9 oder aus den Buchstaben des Alphabets entnehmen wollen. Das Spiel mit den Ziffern ist etwas einfacher. Entsprechend werden die Sichtblenden so in die Stecktafeln eingesteckt, daß die Seite mit den gewählten Zeichen nach außen zeigt.

Ein Spieler übernimmt das Aufschreiben der Rundenergebnisse. Man sollte vor Spielbeginn vereinbaren, ob sich die Spieler zur Unterstützung ihrer Schlußfolgerungen Notizen machen dürfen.

Spielverlauf

Bei drei oder vier Spielern steckt jeder **eines** der ausgewählten Zeichen (Buchstaben oder Ziffern) auf seiner Stecktafel.

Die Stecktafeln haben vier Spielfelder, die mit den Kartensymbolen gekennzeichnet sind:



Jede der vier Sichtblenden zeigt **eines** dieser Symbole. Für das eigene, geheime Zeichen verwendet man **das** Spielfeld, das mit dem gleichen Symbol gekennzeichnet ist wie die Sichtblende, die man erhalten hat. Die übrigen Felder bleiben zunächst frei.

Das eigene Zeichen wird mit **gelben** Stiften gesteckt; es muß dem Vorbild auf der Sichtblende genau entsprechen.

Bei zwei Spielern steckt jeder zwei Zeichen. Dabei verwendet der eine Spieler die Spielfelder Kreuz und Herz, der andere die Felder Karo und Pik.

Die Spieler lösen aus, wer mit Fragen beginnt; sie kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe (bei nur zwei Spielern abwechselnd). Wer an der Reihe ist, fragt einen beliebigen Mitspieler nach einem Punkt seines Spielfeldes. Beispiel: Man fragt den Spieler mit der Sichtblende Karo nach dem Punkt B 4. Der Befragte muß wahrheitsgemäß antworten, ob sich auf diesem Punkt seines eigenen Steckfeldes ein Stift befindet oder nicht.

Alle Mitspieler passen auf und kennzeichnen auf dem entsprechenden Feld die Antwort (im gegebenen Beispiel auf Feld Karo). Sie stecken dort auf Punkt B 4

- einen **gelben Stecker**,
wenn die Antwort **ja** ist
- einen **roten Stecker**,
wenn die Antwort **nein** ist.

Danach kommt der nächste Spieler mit Fragen an die Reihe.

Entschlüsselung: Man wird versuchen, so bald wie möglich die Lösung bekanntzugeben. Dies ist nur gestattet, wenn man an der Reihe ist, und zwar nachdem man einen

Punkt abgefragt hat. Es müssen **alle** Zeichen der Mitspieler angesagt werden, etwa in der Form: „Karo hat ein X, Pik hat ein S, Kreuz hat ein N“. Die betroffenen Spieler geben nur an „Stimmt!“ oder „Stimmt nicht!“.

Stimmen alle Zeichen, dann ist die Spielrunde damit beendet. Für den Spieler, der die richtige Lösung bekanntgegeben hat, werden 10 Pluspunkte notiert.

Stimmt auch nur ein Zeichen nicht, dann gilt die gesamte Ansage als falsch; der Spieler erhält dafür 5 Minuspunkte.

Das Spiel geht weiter, d. h. der nächste Spieler kommt an die Reihe. Er darf einen weiteren Punkt abfragen und kann dann ebenfalls eine Ansage wagen. Stimmt sie, erhält er allerdings nur noch 9 Pluspunkte; stimmt sie nicht, erhält er 5 Minuspunkte. Für den dritten Versuch gibt es nur noch 8 Pluspunkte aber nach wie vor 5 Minuspunkte usw.

Ende des Spiels

Man kann eine bestimmte Anzahl von Spielrunden vereinbaren. Wer dabei die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

Man kann auch vereinbaren, daß der gewinnt, der als erster eine bestimmte Punktsomme (z. B. 30 Punkte) erreicht oder überschreitet.

Spielvariation für drei bis vier Spieler

Einer der Spieler steckt auf **allen** vier Feldern seiner Stecktafel eine Aufgabe, die aus vier

Buchstaben bzw. vier Zahlen besteht. Die übrigen Spieler versuchen, alle vier Buchstaben bzw. Zahlen zu entschlüsseln. Man kann hier zusätzlich vereinbaren, daß die vier Buchstaben ein Wort ergeben müssen bzw. daß der Aufgabensteller bei einer vierstelligen Zahl die Quersumme angibt (z. B.: 4300 ergibt $4 + 3 + 0 + 0 = 7$).

Spielverlauf

Nachdem der Aufgabensteller seinen Code gesteckt hat (gelbe Stifte), kommen die übrigen Spieler reihum im Uhrzeigersinn mit Fragen an die Reihe. Sie erkundigen sich jeweils nach einem ganz bestimmten Punkt, z. B. „Herz, A 3“. Alle kennzeichnen auf ihrer eigenen Stecktafel im entsprechenden Feld das Ergebnis – gelb bei „ja“, rot bei „nein“.

Wer glaubt, daß er den Code entschlüsseln kann, macht seine Ansage, wenn er an der Reihe ist. Dabei müssen **alle** vier Zeichen angegeben werden, bzw. das Lösungswort oder die Lösungszahl. Der Aufgabensteller gibt nur an, ob die Ansage richtig oder falsch ist. Für die Punktwertung gelten die gleichen Regeln wie bei der ersten Spielform.