

CODE knacker

Autor: Reiner Knizia • Illustration: Celia Johnson • Design: DE Ravensburger
Ravensburger® Spiele Nr. 27 134 4 • Für 1-6 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

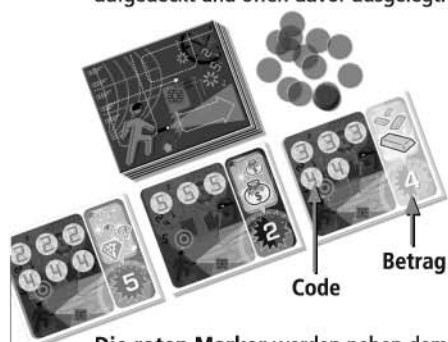
- 22 Tresorkarten
- 17 rote Marker
- 5 Würfel (mit Ziffern von 1 bis 5 sowie 1 x „Micro-Chip“)

Spielidee

Die Spieler versuchen reihum, die digitalen Zugangscodes von verschiedenen Tresoren – Ziffer für Ziffer – zu knacken. Doch nur, wer die letzte freie Ziffer eines Codes würfelt, erhält die Tresorkarte und streicht die Millionen darauf als Gewinn ein. **Sieger ist, wer am Ende die meisten Millionen besitzt.**

Spielvorbereitung

Die Tresorkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte bereitgelegt. Die obersten drei Karten werden aufgedeckt und offen davor ausgelegt.



Die roten Marker werden neben dem Stapel bereitgelegt. Die 5 Würfel erhält der jüngste Spieler.

Der Spieler an der Reihe würfelt mit allen 5 Würfeln und muss anschließend mindestens einen passenden Würfel herauslegen.

Solange ein Spieler wenigstens einen Würfel herauslegt, darf er weiterwürfeln oder freiwillig aufhören.

Würfelt er keinen passenden Würfel, endet sein Zug zwangsweise.

Passende Würfel sind solche, mit denen man noch nicht abgedeckte Ziffern auf den drei ausliegenden Tresorkarten abdecken kann

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt zunächst mit allen 5 Würfeln. Anschließend **muss** er von allen **passenden** Würfeln (siehe unten) **einen** zur Seite legen; er **darf** aber auch gleich **mehrere** passende Würfel zur Seite legen (muss dies aber nicht!). Hat er keinen passenden Würfel gewürfelt, hat er Pech: sein Zug endet zwangsweise, und der nächste Spieler kommt an die Reihe, mit allen 5 Würfeln zu würfeln usw.

Hat ein Spieler aber mindestens einen passenden Würfel zur Seite gelegt, entscheidet er anschließend, entweder die restlichen Würfel neu zu würfeln oder freiwillig aufzuhören:

- Würfelt er weiter, gilt wieder:
 - kann er mindestens einen passenden Würfel zur Seite legen, darf er weiterwürfeln oder freiwillig aufhören usw.;
 - kann er keinen Würfel zur Seite legen, endet sein Zug zwangsweise.
- Hört er freiwillig auf, erhält er evtl. eine oder mehrere der ausliegenden Tresorkarten (siehe Seite 3).

Ein Spieler kann so lange alle restlichen Würfel erneut würfeln, wie er zuvor immer wenigstens einen passenden Würfel zur Seite gelegt hat. Und immer wieder kann er entscheiden, ob er danach freiwillig aufhören oder weiterwürfeln möchte usw. Würfelt ein Spieler allerdings nichts Passendes, endet damit sein Zug zwangsweise.

Was sind passende Würfel?

Immer, wenn ein Spieler eine **freie Ziffer** auf einer der drei Tresorkarten würfelt, also eine Ziffer, auf der **noch kein roter Marker liegt**, gilt dieser Würfel als passend. In diesem Fall kann er den entsprechenden Würfel zur Seite legen. Anschließend deckt er die Ziffer mit einem roten Marker ab: die Zahl verschwindet und es erscheint ein X, d.h. dieser Teil des Zifferncodes ist nun geknackt!

Ebenso gilt immer **jeder gewürfelte goldene Micro-Chip** als passend. Allerdings wird dadurch, dass ein solcher Würfel zur Seite gelegt wird, keine Ziffer abgedeckt, sondern die Micro-Chips auf den Würfeln haben folgende Funktion: gelingt es einem Spieler, in seinem Spielzug **alle fünf Würfel** zur Seite zu legen und zeigen **mindestens zwei** dieser Würfel Micro-Chips, darf er direkt anschließend erneut **mit allen fünf Würfeln** würfeln und hat so natürlich gute Chancen, weitere Ziffern abdecken zu können. Sollte es dem Spieler danach erneut gelingen, alle 5 Würfel mit mindestens zwei Micro-Chips zur Seite zu legen, darf er erneut mit allen 5 Würfeln würfeln usw.

Achtung: Hat ein Spieler alle 5 Würfel zur Seite gelegt und zeigen diese nur einen oder keinen Micro-Chip, endet damit automatisch sein Zug, allerdings gilt dies nicht als zwangsweise, sondern als **freiwillig**.

Beispiel:

Hanne würfelt 2, 4 und drei Micro-Chips. Die 4 kann sie nicht gebrauchen, aber mit der 2 kann sie eine Ziffer abdecken und legt daher diesen Würfel zur Seite. Zudem legt sie zwei der drei Würfel mit Micro-Chips zur Seite. Dann würfelt sie mit den restlichen zwei Würfeln neu: 3 und 4. Mit der 3 kann sie glücklicherweise wieder eine Ziffer abdecken. Doch was nun? Weiterwürfeln oder freiwillig aufhören? Hanne ist mutig und würfelt mit dem letzten verbliebenen Würfel: ein Micro-Chip. Sie darf auch diesen Würfel zur Seite legen. Nun hat sie alle fünf Würfel zur Seite gelegt und mindestens zwei zeigen Micro-Chips: Hanne darf erneut alle fünf Würfel werfen ...

Die Tresorkarten

Immer, wenn ein Spieler **freiwillig** aufhört (und nur dann!), darf er sich alle Tresorkarten nehmen, deren gesamter Code geknackt ist, d.h. deren Ziffern **alle** mit roten Markern abgedeckt sind. Er legt die darauf liegenden roten Marker zurück in den Vorrat und die Karte/n als seine „Beute“ verdeckt vor sich.

Eine vollständig geknackte Tresorkarte wird also nicht **während** eines Zuges weggenommen (und durch eine neue Karte ersetzt), sondern grundsätzlich immer am Ende eines Zuges.

oder jeder Würfel, der den Micro-Chip zeigt.



Es gewinnt, wer die meisten Millionen gewinnen konnte.

Beendet ein Spieler seinen Zug freiwillig, erhält er alle vollständig geknackten Tresorkarten; Auslage wieder auf drei Karten ergänzen.

3

4

Muss ein Spieler **zwangsweise** aufhören und liegen zu diesem Zeitpunkt **vollständig geknackte** Tresorkarten aus, erhält er diese Karten nicht. Stattdessen werden die Marker von **diesen** Karten zurück in den Vorrat gelegt und die betreffenden Karten zurück **unter** den Kartenstapel geschoben. Die vollständig geknackten Tresorkarten bleiben also nie für den nächsten Spieler liegen.

Zudem gilt nach **jedem** Zug: die Tresorkarten, die noch nicht vollständig geknackt wurden, verbleiben mit all ihren roten Markern in der Auslage. Die Auslage wird gegebenenfalls vom Stapel wieder auf drei Karten ergänzt. Der nächste Spieler kommt – mit allen 5 Würfeln – an die Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die Auslage nicht mehr auf drei Karten ergänzt werden kann. Jeder Spieler zählt die Beträge auf seinen gewonnenen Tresorkarten zusammen; wer die meisten Millionen besitzt, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Karten gewonnen hat.

Solovariante

Alle Regeln bleiben bestehen. Allerdings legt der Spieler am Ende jedes Zuges (aufgrund der Micro-Chips-Symbole kann dieser auch aus mehreren 5-er-Würfeln bestehen) die oberste Karte vom Stapel zurück in die Schachtel. Nachdem er so die letzte Karte weggelegt hat, hat er noch genau einen Zug ... Wie viele Millionen hat er ergattern können?

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

Distribution CH:
Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

225947

Ravensburger