

Eiji Wakasugi



Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee

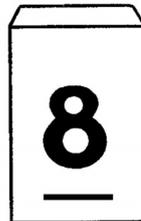
Jeder Spieler hat vor sich vier Steine mit Zahlen stehen – unsichtbar für die Mitspieler. Die sollen herausfinden, aus welchen Zahlen der Code besteht. Aber wie? Denn jeder weiß nur: die Zahlen sind schwarz oder weiß und aufsteigend angeordnet.

Am Anfang bleibt nur raten. Aber ständig gibt es neue zusätzliche Informationen, die nach und nach logische Schlüsse ermöglichen. Und mit etwas Intuition und genauer Analyse ist dann plötzlich klar: es können nur die und die Zahlen im Code sein.

Spielmaterial

- 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine mit den Zahlen von 0 – 11
- ein schwarzer und ein weißer Stein mit Bindestrich (für Fortgeschrittene)
- 1 Spielregel

„Bindestrich“



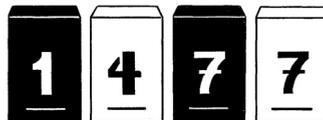
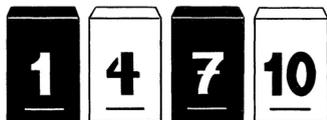
Zahlenstein

Vorbereitungen

Die beiden „Bindestriche“ werden aussortiert und die Spielsteine dann verdeckt in die Mitte gelegt und gründlich gemischt. Jeder Spieler nimmt vier beliebige Steine (nur drei Steine bei vier Spielern) und stellt sie so vor sich auf, dass die Zahlen für die anderen nicht erkennbar sind.

Die Steine müssen in numerisch aufsteigender Folge aufgestellt werden, d.h. der Pfeil auf der Rückseite weist immer auf eine gleiche oder höhere Zahl. Die niedrigste Zahl steht, vom Spieler aus gesehen, links.

Beispiel: Ein Spieler hat die schwarze 1, die weiße 4, die schwarze 7 und die weiße 10 genommen. Er stellt die schwarze 1 links auf, rechts daneben die weiße 4, dann die schwarze 7 und die weiße 10.

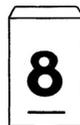
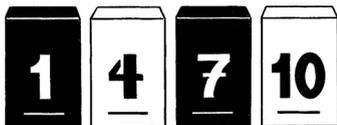


Wichtig: wenn man zwei gleiche Zahlen genommen hat, muss die schwarze Zahl links von der weißen Zahl stehen.

Der Startspieler wird wie üblich bestimmt und beginnt.

Spielablauf

1. Jeder Spieler am Zug nimmt erst einen Stein aus der Mitte und stellt ihn abseits der vier Steine seines Zahlencodes so vor sich auf, dass nur er die Zahl erkennen kann – nicht aber die Mitspieler.

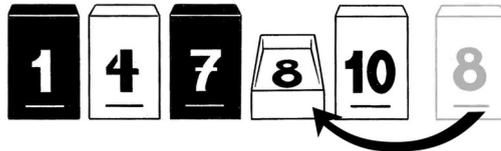


Neuer Stein

2. Dann versucht er, bei einem beliebigen Mitspieler eine Zahl zu erraten. Er zeigt dabei auf den zu erratenden Stein und nennt die Zahl, die – wie er vermutet – auf dem Stein steht.

Beispiel: Der Spieler vermutet, der (aus seiner Sicht) links außen stehende weiße Stein eines Mitspielers sei die 11, da dort ja die hohen Zahlen stehen sollten und er selbst die weiße 10 hat. Deshalb zeigt er auf diesen Stein und sagt: Das ist die 11.

Hat der Spieler falsch vermutet, so muss er den Stein, den er am Anfang seines Zuges aus der Mitte genommen hat, an der richtigen Stelle seines Zahlencodes einordnen und ihn dann offen hinlegen, so dass die Mitspieler die Zahl sehen können. Dadurch erhalten die Mitspieler wichtige Informationen: z.B. alle verdeckten Zahlen links vom aufgedeckten Stein müssen gleich oder kleiner sein, rechts von ihm größer.

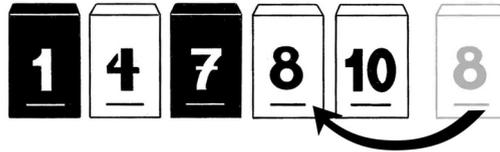


Hat der Spieler richtig vermutet, dann muss der Mitspieler den erratenen Stein nach vorne umkippen, so dass jeder sehen kann, dass diese Zahl auf dem Stein steht.

3. Hat der Spieler die richtige Zahl genannt, dann kann er:

entweder

seinen Zug beenden. In diesem Falle ordnet er den anfangs aufgenommenen Stein an der richtigen Stelle in seinen Zahlencode ein, ohne ihn den Mitspielern zu zeigen. Der Code ist dann länger und entsprechend schwieriger zu knacken.



oder

weiter raten, d.h. einen weiteren Stein bei einem der Mitspieler (dem gleichen wie vorher oder einem anderen) attackieren, ohne aber vorher einen weiteren Stein aus der Mitte zu nehmen. Das kann er so oft tun, bis er eine falsche Zahl nennt. Dann ist sein Zug beendet und er muss den anfangs genommenen Stein aufdecken und an der richtigen Stelle in seinen Code einordnen.

4. Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug. Der nimmt wieder erst einen Stein aus der Mitte und versucht dann, eine Zahl vom Code eines Mitspielers zu erraten und so fort. Das geht so lange weiter, bis alle Codes bis auf einen vollständig geknackt sind.

Ein Spieler, dessen Code geknackt wurde, darf nicht mehr weiter mit raten. Sollten in einer Runde die Steine in der Tischmitte aufgebraucht sein, so wird einfach weiter geraten, ohne einen Stein aufzunehmen. Nennt ein Spieler dann eine falsche Zahl, muss er einen beliebigen Stein in seinem Code aufdecken.

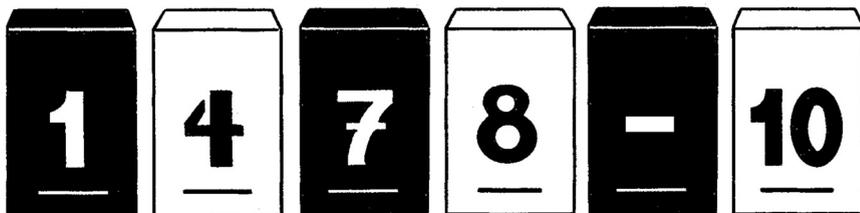
Spielgewinn

Wenn alle Codes bis auf einen vollständig ermittelt wurden, endet das Spiel. Derjenige, dessen Code als letzter teilweise unbekannt geblieben ist, gewinnt das Spiel.

Spiel für Fortgeschrittene mit „Bindestrichen“

Jetzt bleiben auch die beiden Steine mit den Bindestrichen im Spiel. Es sind zwei zusätzliche Zeichen, die an jeder beliebigen Stelle der Reihe eingeordnet werden können und so die Ermittlung der Zahlen im Code erschweren.

Die Bindestriche können auch zwischen zwei gleichen Zahlen (z.B. schwarze 6, Bindestrich, weiße 6) oder links von der 0 bzw. rechts von der 11 platziert werden. Sind die Bindestriche allerdings einmal eingereicht, dürfen sie später nicht mehr umgestellt werden.



Punktspiel

Man kann auch mehrere Runden spielen und die Punkte zusammenzählen.
Jeder Spieler bekommt:

10 Punkte für jede richtig ermittelte Zahl in einem gegnerischen Code;
20 Punkte für jede richtig ermittelte 6 und jeden Bindestrich;
50 Punkte, wenn er einen gegnerischen Code vollständig ermittelt hat.

Am Ende jeder Runde zählt der Gewinner der Runde (also der, dessen Code als letzter nicht vollständig ermittelt wurde), die nicht geknackten Zahlen in seinem Code noch zu seinen Punkten hinzu.

Nach der vorher festgelegten Rundenzahl addiert jeder seine Punkte und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Mehr Informationen unter winning-moves.de

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf
Tel. 0211 5502750
info@winning-moves.de

