



Von Leo Colovini

MASTERDICE

Wirf die Würfel & knack den Code - Lance les dés & craque le code

Ein kniffliges Denk- und Kombinationsspiel für zwei Spieler

Inhalt

- 26 Würfel:
 - 2 blaue
 - 2 rote
 - 2 grüne
 - 18 weiße
- 1 Spielbrett (Codemaster)
- Spielanleitung



Ziel des Spiels

Ein Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde spielt einer der Spieler als Codemacher, der andere als Codeknacker. In der zweiten Runde tauschen die Spieler ihre Rollen. Der Codeknacker versucht, den Code in möglichst wenigen Versuchen zu knacken.

Spielvorbereitung

- Der Codemacher erhält einen Satz Würfel, bestehend aus vier farbigen Würfeln (blau, rot, gelb und grün).
- Der Codeknacker erhält den anderen Satz farbiger Würfel und die 18 weißen Würfel.
- Das Spielbrett (Codemaster) wird zwischen die beiden Spieler auf den Tisch gelegt. Der Codemacher sollte auf der Seite mit dem Sichtschutz sitzen, der andere Spieler ihm gegenüber.
- Der Codemacher wirft seine vier farbigen Würfel, ohne dem Codeknacker (der am besten die Augen schliessen sollte) das Ergebnis zu zeigen. Jetzt legt er jeden Würfel in das Feld mit der entsprechenden Farbe hinter dem Sichtschutz. So kann nur der Codemacher — und nicht der Codeknacker — die Würfel sehen.



Spielablauf

Der Codeknacker versucht, die Augenzahl auf den farbigen Würfeln zu erraten, die der Codemacher geworfen hat. Dazu hat er sieben Versuche. Jeder Versuch setzt sich aus den folgenden Phasen zusammen:

1. Vier weiße Würfel werfen.
2. Einen, zwei, drei oder vier weiße Würfel auf eine Reihe des Codemasters setzen.
3. Informationen vom Codemacher erhalten.



1. Vier weiße Würfel werfen.

Der Codeknacker würfelt mit vier weißen Würfeln. Hat er weniger als vier übrig, würfelt er nur mit den verbleibenden Würfeln.

2. Einen, zwei, drei oder vier weiße Würfel auf eine Reihe des Codemasters setzen.

Der Codeknacker entscheidet, wie viele Würfel er auf eine leere Reihe des Codemasters setzen möchte. Er entscheidet selbst, welchen Würfel er auf welches Feld legen möchte. Dabei verwendet er die erste Reihe für seinen ersten Versuch, die zweite Reihe für seinen zweiten Versuch, und so weiter. Die letzte Reihe ist für seine endgültige Lösung gedacht (siehe Seite 2).

Tipp: Es kann sich als nützlich erweisen, nicht alle geworfenen Würfel zu setzen. Auf diese Weise kann der Codeknacker genauere Informationen erhalten.

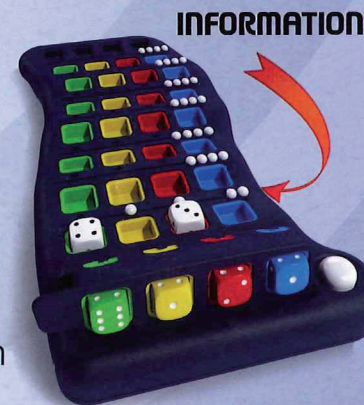


3. Auskünfte vom Codemacher erhalten.

Der Codemacher verwendet die Schiebeknöpfe neben der benutzten Reihe, um anzuzeigen, wie sehr der Versuch des Codeknackers vom wirklichen Code abweicht:

☒ Für jeden weißen Würfel, dessen Augenzahl mit der des farbigen Würfels in derselben Kolonne übereinstimmt, schiebt er einen Knopf auf das Symbol ☒ (was bedeutet, dass die gesuchte Augenzahl stimmt).

☒ Für jeden weißen Würfel, dessen Augenzahl grösser als die des farbigen Würfels in derselben Kolonne ist, schiebt er einen Knopf auf das Symbol ☒ (was bedeutet, dass die gesuchte Augenzahl kleiner sein muss).



☒ Für jeden weissen Würfel, dessen Augenzahl kleiner als die des farbigen Würfels in derselben Kolonne ist, schiebt er einen Knopf auf das Symbol ☒ (was bedeutet, dass die gesuchte Augenzahl grösser sein muss).

Wichtig: Der Codemacher sagt dem Codeknacker nicht, welcher Schiebeknopf zu welchem Würfel gehört. Das muss der Codeknacker selbst herausfinden!

Hinweis: Bemerkt der Spieler, dass der Codemacher eine falsche Auskunft gegeben hat, gewinnt der Codeknacker sofort nach dem Versuch, bei dem er die falsche Information erhalten hat.

Code geknackt

Denkt der Codeknacker, dass er den Code herausgefunden hat, so darf er seine vier farbigen Würfel sofort auf die entsprechenden Felder seiner letzten Reihe (Lösungsreihe) legen. Er bestimmt die Augenzahl selbst (er muss nicht würfeln). Jetzt zeigt ihm der Codemacher den richtigen Code, indem er den Sichtschutz umklappt.



Ende der Runde

Hat der Codeknacker den Code geknackt, erhält er 20 Punkte. Für jede leergebliebene Reihe auf dem Codemaster erhält er 5 Punkte zusätzlich. Für jeden nicht benutzten weissen Würfel erhält er einen weiteren Zusatzpunkt. Hat der Codeknacker es nicht geschafft, den Code zu knacken, erhält er gar keine Punkte.

Anmerkung: Der Codeknacker darf die farbigen Würfel nur einmal pro Runde in die Lösungsreihe setzen.

Hinweis: Nach sieben Versuchen muss der Codeknacker die farbigen Würfel auf seine Lösungsreihe setzen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn beide Spieler jeweils einmal als Codeknacker und einmal als Codemacher gespielt haben (d.h. nach zwei Runden). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Tipp:

Die Spieler können beschliessen, während eines Spiels mehrere Runden zu spielen. Jeder Spieler sollte aber genauso oft Codeknacker wie Codemacher sein.



Autor: Leo Colovini
Grafikdesign: NPD Toys / Carletto AG
© 2012 · 999 Games b.v.
Hergestellt in China
Alle Rechte vorbehalten

Vertrieb: Carletto AG
Moosacherstrasse 14
8820 Wädenswil
www.carletto.ch



gamefactory®

gamefactory® ist eine registrierte Marke der Carletto AG.
www.gamefactory.ch



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckbare Kleinteile.
Anschrift aufbewahren!
Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés.
Conserver l'adresse !
Attenzione: Non adatto ai bambini al di sotto dei 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.
Conservare l'indirizzo.