

Eiji Wakasugi

Da Vinci[®] code

*Wie kraakt het eerste de geheime code?
Voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar.*

Inhoud

- 12 witte en 12 zwarte speelstenen met de cijfers 0 - 11
- een wit en een zwart geheim nummer (koppeltken)
- spelregels

Spelidee

Iedere speler heeft vier stenen voor zich staan met cijfers. Deze cijfers vormen samen een geheime code. De spelers moeten bij elkaar erachter zien te komen uit welke cijfers ieder zijn code bestaat. Maar hoe?

Het enige dat je weet is dat de cijfers zwart of wit zijn en dat ze van laag naar hoog zijn gerangschikt.

In het begin kun je slechts raden. Maar je krijgt steeds meer nieuwe informatie, die je langzaam naar logische conclusies leidt. En met zorgvuldige analyse en wat intuïtie is het ineens duidelijk: alleen deze cijfers vormen samen de geheime code.

Doel van het spel

De geheime codes van je tegenstanders kraken, voordat ze achter die van jou komen.

Vorbereiding

Leg de geheime nummers (koppeltokens) apart. Leg de speelstenen met de cijfers naar beneden op tafel en mix ze goed door elkaar. Iedere speler pakt vier stenen (bij vier spelers slechts drie stenen) en zet ze zodanig voor zich neer dat de anderen de cijfers niet kunnen zien.

Je moet de stenen in oplopende volgorde neerzetten, dat wil zeggen dat de pijl op de achterzijde van de stenen steeds naar een steen met een zelfde of een hoger cijfer moet wijzen. Vanuit jezelf gezien staat het laagste getal van je code dus links.

Voorbeeld: Een speler heeft de zwarte 4, de zwarte 1, de witte 7 en de zwarte 10 gepakt. Hij zet ze dan als volgt neer: links de zwarte 1, gevolgd door de zwarte vier, de witte 7 en uiterst rechts de zwarte 10.

Belangrijk: als je twee dezelfde getallen hebt, moet de zwarte steen links van de witte staan.

Loot wie er mag beginnen.

Spelverloop

1. Als je aan de beurt bent, pak je een steen van tafel en zet hem zo naast de vier stenen van je code neer dat alleen jijzelf het getal kunt zien.
2. Vervolgens probeer je een cijfer van een van je tegenspelers te raden. Je doet dit door op een steen te wijzen en het getal dat je vermoedt erbij te noemen.

Voorbeeld: Een speler vermoedt dat (vanuit hem gezien) de meest linker witte steen bij zijn tegenstander de 10 is. Hij denkt dit omdat daar de hoge getallen zouden moeten staan en hijzelf de witte 11 heeft. Daarom wijst hij op de betreffende steen en zegt: "dit is de 10".

Als je een getal juist hebt geraden, dan moet je tegenstander zijn steen naar voren laten vallen, zodat iedereen kan zien welk getal erop staat. Heb je het getal fout geraden, dan moet je de steen die je zojuist van tafel hebt gepakt op de juiste plek tussen de getallen van je eigen geheime code rangschikken en vervolgens 'open' op tafel leggen, zodat alle spelers het getal kunnen zien. Hierdoor verkrijgen je tegen-

standers belangrijke informatie: alle nog geheime getallen links van de 'open' steen moeten gelijk of kleiner zijn, de getallen rechts ervan hoger.

3. Heb je het juiste getal geraden, dan kun je:

OF verder raden. Dit betekent opnieuw een steen bij een tegenstander (dezelfde als daarnet of een ander) aanvallen, maar ZONDER een tweede, nieuwe steen van tafel te pakken. Je kunt dit net zo vaak doen totdat je een fout getal noemt. Dan is je beurt voorbij en moet je de steen die je aan het begin van je beurt van tafel hebt gepakt op de juiste plek tussen de getallen van je eigen geheime code rangschikken en 'open' op tafel leggen.

OF je beurt beëindigen. In dit geval neem je de steen die je aan het begin van je beurt van tafel hebt gepakt en zet hem op de juiste plek tussen je code ZONDER hem aan je tegenstanders te tonen. Je geheime code wordt hierdoor langer en daardoor moeilijker te kraken.

4. Hierna is de volgende speler aan de beurt, volgens de wijzers van de klok. Deze pakt weer een steen van tafel en probeert een getal van een tegenstander te raden, enzovoort. Dit gaat net zo lang door totdat alle geheime codes op-ÉÉN-na zijn gekraakt. Als je geheime code is gekraakt mag je (bij drie of vier spelers) niet meer mee raden.

Als in een ronde alle 'pakstenen' op zijn, dan wordt er gewoon verder geraden zonder een steen te pakken. Op het moment dat je dan een fout getal noemt, moet je een steen naar keuze uit je eigen code onthullen.

De winnaar

Als alle geheime codes op-ÉÉN-na zijn gekraakt, stopt het spel. De speler wiens geheime code als enige nog niet helemaal is onthuld, is de winnaar.

Spel voor gevorderden met het 'geheime nummer (koppelteken)'

Bij deze variant doen ook de beide stenen met het koppelteken mee aan het spel. Het zijn geen jokers, want ze vervangen geen getallen, maar het zijn twee extra tekens die je op elke willekeurige plek aan je geheime code kunt toevoegen. Dat maakt het moeilijker om de getallen in de code te achterhalen.

De koppeltekens mag je ook tussen twee gelijke getallen (bijvoorbeeld zwarte 6, koppelteken, witte 6) plaatsen of bijvoorbeeld links van de 0 of rechts van de 11. Maar zodra je koppeltekens hebt ingedeeld, mag je ze niet meer verplaatsen.

Puntenspel

Hierbij speel je het spel over meerdere rondes en verdien je punten. De puntenverdeling is als volgt:

10 punten voor elk juist geraden getal van een vijandige code;

20 punten voor elke juist geraden 6;

50 punten wanneer je een vijandige code volledig hebt gekraakt;

Aan het einde van de ronde telt de winnaar van de ronde (de speler wiens code niet werd gekraakt) de niet onthulde cijfers nog bij zijn score op.

Na het van tevoren afgesproken aantal rondes telt iedereen zijn scores bij elkaar op. De speler met de hoogste score wint het spel.

Veel speelplezier!

Meer spellenkrakers vind je op www.identitygames.nl

©2004, by Winning Moves

Spelauteur: Eiji Wakasugi

Vertaling: Joep Zwaan

Gedistribueerd in Nederland door Identity Games International BV, Rotterdam



www.identitygames.nl