

CODE X 4

Denkspel voor 2 tot 4 spelers

Ravensburger Spelen Nr. 611 5 307 1

Inhoud: 4 insteekborden,
4 schermen,
130 gele en 70 rode insteekstiften

Spelidee

In het spel „Code X 4“ gaat het erom verborgen tekens zo snel mogelijk door gerichte vragen te ontraadselen. Het gaat om de letters van het alfabet en de cijfers 0–9, zoals die op de schermen zijn afgebeeld. Ieder teken bestaat uit vele punten die nagevraagd worden. Op die manier wordt het langzamerhand steeds duidelijker welke tekens verborgen zijn.

Doel

Wie als eerste alle tekens ontraadselt en deze goed opnoemt heeft de ronde gewonnen. De winstpunten uit verschillende ronden zijn beslissend voor de eindzege.

Vorbereiding

Iedere speler ontvangt een insteekbord en een scherm. De gele en rode insteekstiften worden in het midden op tafel voor alle spelers klaargelegd.

De spelers komen met elkaar overeen of zij hun verborgen tekens zullen samenstellen uit de cijfers 0—9 of uit de letters van het alfabet. Het spel met de cijfers is wat eenvoudiger. Vervolgens worden de schermen in de insteekborden gestoken.

Een speler neemt op zich de resultaten van de ronden te noteren. Voordat het spel begint moeten de spelers met elkaar overeenkomen of ze notities mogen maken als hulpmiddel voor hun conclusies.

Hoe er gespeeld wordt

Bij drie of vier spelers steekt ieder **een** van zijn uitgekozen tekens (letters of cijfers) op zijn insteektafel.

De insteekborden hebben vier speelvelden, die met kaartsymbolen gekenmerkt zijn:



klaver



harten



ruiten



schoppen

Ieder van de vier schermen heeft **een** van deze symbolen. Voor het eigen, geheime teken gebruikt men het speelveld, dat met hetzelfde symbool gekenmerkt is als het scherm, dat men heeft gekregen. De overige velden blijven voorlopig vrij.

Het eigen teken wordt met **gele** steekstiften ingestoken; het moet precies overeenkomen met het voorbeeld op het scherm.

Bij twee spelers steekt iedere speler twee tekens in. De ene speler gebruikt daarvoor de speelvelden klaver en harten, de andere de velden ruiten en schoppen.

De spelers loten er om wie met vragen mag beginnen; ze komen aan de beurt in de richting van de wijzers van de klok (bij twee spelers om de beurt). Wie aan de beurt is vraagt een willekeurige speler naar een bepaald punt op zijn speelbord. Voorbeeld: men vraagt de speler met het ruitenscherf naar punt B4. De speler aan wie de vraag gesteld wordt moet waarheidsgetrouw antwoorden of zich op dat punt van zijn insteekbord een stift bevindt of niet.

Alle spelers letten op en kenmerken op het betreffende veld het antwoord (in dit voorbeeld op het ruiten-veld). Zij steken daar op punt B 4

- een **gele** stift als het antwoord **ja** is
- een **rode** stift als het antwoord **nee** is.

Dan komt de volgende speler met vragen aan de beurt.

Ontraadseiling: Men zal proberen de oplossing zo snel mogelijk bekend te maken. Dit is echter alleen maar toegestaan als men aan de beurt is en wel nadat men een punt heeft aangevraagd.

Alle tekens van de tegenspelers moeten bekend worden gemaakt, dus ongeveer als volgt: „ruiten heeft een X, schoppen heeft een S en klaver heeft een N“. De betreffende spelers antwoorden alleen maar met „klopt!“ of „klopt niet!“.

Als alle tekens kloppen dan is daarmee de speelronde ten einde. Voor de speler die de juiste oplossing bekend heeft gemaakt worden 10 pluspunten genoteerd.

Als er ook maar een teken niet klopt dan geldt de hele bekendmaking als fout; voor de speler worden dan 5 minpunten genoteerd.

Het spel gaat dan verder, d.w.z. de volgende speler komt aan de beurt. Hij mag naar een volgend punt vragen en kan zich ook aan een bekendmaking wagen. Als die klopt dan krijgt hij toch nog 9 pluspunten, als die niet klopt dan worden er 5 minpunten voor hem genoteerd. Voor de derde poging worden er nog maar 8 pluspunten gegeven, maar onveranderd 5 minpunten enz.

Einde van het spel

Men kan een bepaald aantal ronden met elkaar overeenkomen. Wie aan het einde het hoogste aantal punten bereikt heeft, is winnaar. Men kan ook met elkaar overeenkomen dat de speler wint die als eerste en bepaald aantal punten (bv. 30) bereikt of overschrijdt.

Spelvariatie voor drie tot vier spelers

Een van de spelers brengt op **alle vier** de velden van zijn insteekbord een opgave aan, die uit vier letters of vier cijfers bestaat. De overige spelers proberen alle vier de letters of cijfers te ontraadselen. Men kan bovendien nog overeenkomen dat de vier letters een woord moeten vormen of dat de speler die de vraag stelt bij een getal van vier cijfers de som opgeeft (bv. 4300 geeft $4 + 3 + 0 + 0 = 7$).

Hoe gespeeld wordt

Nadat de speler zijn code ingestoken heeft (gele stiften), komen de overige spelers, in de richting van de wijzers van de klok, aan de beurt. Zij vragen iedere keer naar een heel bepaald punt bv. „Harten, A3“. Alle spelers geven op hun eigen insteekbord op het betreffende veld het resultaat aan – geel als het „ja“ is en rood als het „nee“ is.

Wie meent dat hij de code ontraadselen kan, doet zijn uitspraak als hij aan de beurt is. Ook nu moeten **alle** vier de tekens worden opgegeven, d.w.z. het oplossingswoord of het oplossingsgetal. De speler die de opgave gesteld heeft, deelt nu mee of de oplossing goed of fout is. Voor de telling gelden de zelfde regels als bij de eerste speelvorm.

© 1978 by Otto Maier Verlag

Otto Maier Verlag Ravensburg

