

## •Inhoud:

2 cassettes, 60 kaarten genummerd van 1 tot en met 60, 2 notitieboekjes, 2 pennen, spelregels.

De bedoeling van het spel is om door te rekenen en te combineren de kode van de tegenspeler te ontcijferen.

## •De voorbereiding

De spelers zetten ieder een geopende cassette voor zich op tafel.

De speelkaarten worden uit de cassettes genomen, geschud en daarna met de tekst naar beneden op een stapeltje gelegd.

Iedere speler zet een zelfgekozen geheime cijferkode op de rij schijven in het cassettedeksel. Het door de speler gekozen cijfer staat op de schijf bij het streepje dat op het cassettedeksel is aangebracht. De gekozen combinatie mag tijdens het spel niet veranderd worden. De schijven in de doos worden allemaal op nul gezet. De jongste speler mag beginnen. De speler die als eerste begint, neemt een kaart van de stapel. Hij stelt de daarop voorkomende vraag aan de tegenspeler. Deze moet naar waarheid antwoorden.

Voorbeeld :

De eerste speler trekt een kaart waarop staat :  
Tel het eerste en het vierde cijfer van de kode bij

elkaar. Deze opdracht moet door de tegenspeler uitgevoerd worden. Stel nu dat de tegenspeler als eerste cijfer in zijn kode een 4 heeft en als vierde cijfer een 2, dan is zijn correcte antwoord een 6.

Zodra de vraag beantwoord is, legt men het kaartje met de leesbare kant op tafel.

De speler kan als geheugensteuntje in het notitieboekje het nummer van het kaartje, en het daarbij gegeven antwoord noteren.

Bijvoorbeeld : kaartje  $19 = 6$ .

Hierna mag de tegenspeler een kaart trekken en dient de eerste speler de daarop gestelde vraag naar waarheid te beantwoorden. Door de vragen in combinatie met de antwoorden te noteren, wordt met ieder antwoord iets van de kode duidelijk gemaakt aan de tegenspeler.

Wanneer één van de spelers, in de loop van het spel, één of meerdere cijfers van de kode van zijn tegenstander denkt te hebben ontcijferd, dan kan hij het betreffende cijfer op de onderste rij schijven van zijn cassette aangeven. Wanneer bijvoorbeeld een speler denkt het derde cijfer van de kode van zijn tegenstander te weten, bijvoorbeeld een 5, dan zet hij op de onderste rij schijven, de derde schijf op het cijfer 5. Zodra een speler denkt de volledige kode ontcijferd te hebben, mag hij wanneer hij aan de beurt is, de cijfers (hard) opzeggen. Wanneer hij de juiste combinatie noemt, is hij de winnaar.

Als de door hem genoemde kode niet juist is, is zijn beurt voorbij, mag hij in de volgende beurt een nieuw kaartje nemen, maar mag hij pas twee beurten later een nieuwe poging wagen om de kode te kraken. Indien de winnaar met het spel begonnen is en dus één vraag meer heeft kunnen stellen, dan heeft de tegenspeler nog recht op één vraag. Kan hij daarna de kode van de tegenspeler ontcijferen, dan eindigt het spel in remise.

### •Variaties :

Voor jonge spelers is het mogelijk dit spel te spelen met behulp van minder draaischijven en dus een kode bestaande uit minder cijfers. Speelt men met minder dan zes cijfers, dan worden alleen de kaarten gebruikt die daarbij nodig zijn. Speelt men met vier cijfers, dan gebruikt men de kaartjes met de nummers 1 tot en met 26. De overige kaarten spelen niet mee. Speelt men met vijf cijfers, dan gebruikt men de kaartjes met de nummers 1 tot en met 40. De overige kaarten spelen niet mee. Speelt een geoefende speler, bijvoorbeeld een volwassen speler tegen een kind, dan kan de afspraak gemaakt worden dat de geoefende speler bijvoorbeeld maar vijf kaarten (of meer, of minder) mag noteren. De overige antwoorden moet hij onthouden.

Een andere variatie waardoor dit spel moeilijk wordt, is het veranderen van de kode als straf voor het verkeerd raden. Wanneer de kode verkeerd geraden is, mag de eigenaar van deze kode één cijfer van deze kode veranderen. De eigenaar van de kode moet de plaats van dit cijfer in de kode melden. Bijvoorbeeld : het eerste cijfer van de kode is gewijzigd. Het spel kan met twee gespeeld worden maar ook in ploegen van twee en drie spelers!