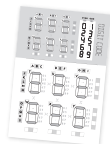


digit code

8+
Jahre2-5
Spieler20
Min.

◀ Ratefelder

◁ Lösungsfelder

Spielinhalt

2 Sichtschirme, Lösungsblätter

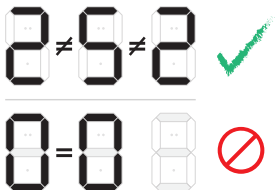
Spielaufbau

Findet den sechsstelligen Code eures Mitspielers heraus, indem ihr einander Fragen stellt. Wer zuerst den Code entziffert, gewinnt!

Jeder Spieler bereitet für sich ein Lösungsblatt und einen Stift vor. Nutze einen Sichtschirm, um das Lösungsblatt zu verbergen.

Oben auf dem Blatt erstellt und notiert jeder Spieler einen eigenen sechsstelligen Code. Achte darauf, dass dein Mitspieler deinen Code nicht sehen kann. Erstelle deinen Code nach folgenden Regeln:

- Verwende nur Zahlen von 0 bis 9.
- Jede Ziffer kann maximal zweimal vorkommen. Gleiche Zahlen dürfen weder senkrecht noch waagerecht aneinander angrenzen.



Spielablauf (2 Spieler)

Wählt einen Startspieler. Wenn du am Zug bist, kannst du eine der folgenden vier Fragen stellen:

1. Wie viele Felder sind in Reihe (?) oder Spalte (?) ausgefüllt? (A-S)
2. Ist die Zahl (?) gerade oder ungerade? (T-Y)
3. (Zwischen zwei senkrecht oder waagerecht benachbarten Zahlen)
Welche Zahl ist größer? (T-Y), (T-Y)
4. Ist das Feld (? , ?) ausgefüllt? (A-I), (J-S)

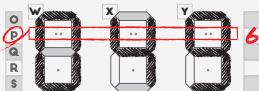
Der zweite Spieler gibt seinem Code entsprechend die richtigen Antworten. **Wichtig:** In Runde 1 stellt jeder Spieler je ein Mal **alle vier** Fragen, bevor es weitergeht.

[Beispiel]

1. Du kannst fragen, wie viele Felder einer Reihe/Spalte ausgefüllt sind.

Wie viele Felder sind in
Reihe P ausgefüllt?

Sechs Felder.



2. Du kannst eine bestimmte Zahl auswählen und fragen, ob sie gerade oder ungerade ist.

Ist Zahl W gerade oder
ungerade?

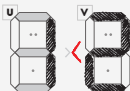
Zahl W ist gerade.



3. Du kannst zwei benachbarte Zahlen (horizontal oder vertikal) auswählen und fragen, welche größer ist.

Welche Zahl ist größer, Zahl U oder V?

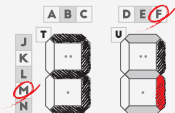
Zahl V ist größer.



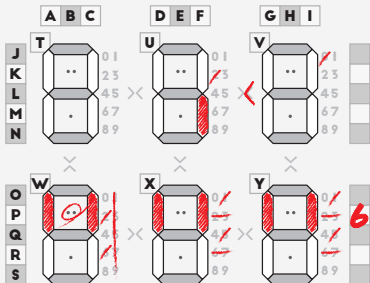
4. Du kannst fragen, ob ein bestimmtes Feld ausgefüllt ist.

Ist das Feld (F, M) ausgefüllt oder frei?

Es ist ausgefüllt.



Mit diesen Antworten kann sich Ava, die fragende Spielerin, Folgendes auf ihrem Lösungsblatt notieren:



Eine Antwort abgeben

Wenn du meinst, dass du dir die 6 Ziffern korrekt erschlossen hast, kannst du deinen Zug nutzen, um eine Antwort abzugeben. Dein Mitspieler antwortet mit „Richtig“, wenn die Antwort komplett korrekt ist, und mit „Falsch“, wenn auch nur eine Zahl nicht stimmt.

Der Spieler, der zuerst die richtige Antwort abgibt, gewinnt. Wenn deine Antwort falsch ist, kannst du trotzdem weiterspielen. Wenn du jedoch zweimal falsch rätst, verlierst du sofort.

Wichtig: Wenn der Startspieler eine richtige Antwort abgibt, bekommt der zweite Spieler eine letzte Chance, eine Antwort abzugeben. Liegt er falsch, gewinnt der Startspieler. Liegt er richtig, gewinnen beide Spieler.

3 oder mehr Spieler

Bei 3 oder mehr Spielern übernimmt ein Spieler die Rolle des Quizmasters und wählt die 6 Ziffern, ohne selbst mitzuraten. Die übrigen Spieler konzentrieren sich nur auf das Erschließen der Ziffern. Der Quizmaster verbirgt die Ziffern auf dem Lösungsblatt hinter einem Sichtschirm. Die anderen Spieler entscheiden mit einer Methode ihrer Wahl, wer anfängt.

In diesem Spielmodus stellen Spieler in der ersten Runde nicht alle vier möglichen Fragen, sondern jeweils nur eine. Alle Spieler hören die Antworten, die auf gestellte Fragen gegeben werden.

Wenn ein Spieler meint, sich alle 6 Ziffern korrekt erschlossen zu haben, kann er eine Antwort abgeben, statt eine Frage zu stellen. Die Antwort muss laut vor allen vorgetragen werden. Ist sie richtig, gewinnt der Spieler. Ist sie falsch, geht das Spiel weiter. Gibt ein Spieler zwei falsche Antworten ab, scheidet er aus dem Spiel aus.