

# CHIFFRE

## *Duell der Code-Knacker*

**GEHEIME BOTSCHAFTEN** *Kommissar Wolf steht unter Druck: Nur wenn er dieses verflixte Geheimwort entschlüsseln kann, wird er die ganze Nachricht von Mafiaboss Volpone verstehen können. Die Zeit drängt, denn auch Volpone konnte die letzte Botschaft des Kommissars an seinen Informanten abfangen. Und sollte der Mafioso Wolfs Passwort zuerst knacken, wäre dessen Informant in größter Gefahr.*

*Wem wird es als Erstes gelingen, das Geheimwort seines Gegenspielers herauszufinden? Die Zeit läuft!*

### **Spielmaterial**

»Chiffre« ist ein Krimi-Kartenspiel für 2 Spieler. Es umfasst:

- pro Spieler einen Satz mit 21 Buchstaben-Karten  
(die Vokale sind auf der Rückseite durch »A, E, I, O, U« markiert!)
- 15 Themen-Karten

### **Spielvorbereitung**

Die Themen-Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel zwischen die Spieler gelegt. Beide Spieler nehmen ihren Satz Buchstaben-Karten verdeckt auf die Hand und ziehen anschließend jeweils 3 Themen-Karten vom Stapel, die sie offen vor sich auslegen. Dann legen sie verdeckt ein Wort vor sich ab, das aus 4 Buchstaben-Karten besteht. Das gewählte Geheimwort muss zu einem ihrer drei Themen passen. Die restlichen Buchstaben-Karten behalten die Spieler verdeckt auf der Hand.

## Spielablauf

Die Spieler losen aus, wer beginnt. Beide Spieler sind abwechselnd am Zug; wer dran ist, hat **genau eine** von vier Zugmöglichkeiten:

### Möglichkeit 1

Der Spieler am Zug legt eine seiner Buchstaben-Handkarten offen zu einer verdeckten Buchstaben-Karte des Gegners. Der Gegner gibt wie folgt an, ob der offen liegende Buchstabe im Alphabet vor oder nach dem verdeckten Buchstaben kommt: Kommt der Buchstabe davor, legt er die gespielte Buchstaben-Karte oberhalb der verdeckten Karte offen ab, ansonsten unterhalb. Wenn die gespielte Karte genau den gleichen Buchstaben wie die verdeckte Karte zeigt, muss der Gegner die verdeckte Karte umdrehen und alle an dieser Karte bereits anliegenden Buchstaben-Karten an den anderen Spieler zurückgeben. (Hinweis: Es darf jeder Buchstabe an jeden verdeckten Buchstaben angelegt werden, also auch Vokale an Konsonanten und umgekehrt.)

#### *Beispiel:*

*Spieler 1 legt ein L zum ersten Buchstaben des Gegners. Dort liegt ein K (was Spieler 1 ja nicht weiß). Spieler 2 legt daraufhin das L offen unterhalb der verdeckten Karte ab, da das L im Alphabet nach dem K kommt. Wäre sein erster Buchstabe ein M gewesen, dann hätte Spieler 2 das L oberhalb der verdeckten Karte ablegen müssen.*

### Möglichkeit 2

Der Spieler am Zug kann versuchen, einen Buchstaben zu erraten. Dazu zeigt er auf eine verdeckte Buchstaben-Karte des Gegners und rät. Rät er

richtig, wird der Buchstabe umgedreht und der erratende Spieler bekommt alle dort anliegenden Buchstaben-Karten zurück.

Rät er falsch, passiert nichts, aber er hat einen Zug verschenkt.

### **Möglichkeit 3**

Alternativ kann der Spieler am Zug versuchen, die Themen-Karte des Gegners zu erraten. Dazu zeigt er auf die von ihm vermutete Karte. Liegt er richtig, werden die beiden anderen Themen-Karten aus dem Spiel genommen; liegt er falsch, wird nur die gewählte falsche Karte entfernt.

### **Möglichkeit 4**

Der Spieler am Zug versucht, das gegnerische Wort zu erraten. Rät er das Geheimwort richtig, hat er gewonnen. Rät er falsch, passiert nichts, aber er hat einen Zug verschenkt.

### **Spielende**

Wer zuerst das gegnerische Geheimwort entschlüsselt, gewinnt das Spiel und darf sich zu Recht als ultimativer Code-Knacker feiern lassen.

### **Spieltipps**

Es ist oft nicht nötig, die Buchstaben genau zu bestimmen, um das gegnerische Wort zu erraten. Man sollte insbesondere bedenken, dass all diejenigen Buchstaben, die der Gegner benutzt, um das eigene Wort zu entschlüsseln, nicht Bestandteile seines Geheimworts sein können. Auch ist es natürlich hilfreich, dass die Vokale markiert sind.

## Spielvarianten

### 1. Schwierigeres Spiel

Bei dieser Variante werden Buchstaben nur dann aufgedeckt, wenn sie mit Zugmöglichkeit 2 erraten werden. Hat der Spieler, der am Zug ist, Möglichkeit 1 gewählt und ist der ausgewählte Buchstabe der gleiche wie auf der verdeckten Buchstaben-Karte, kann der Gegner den Buchstaben ober- oder unterhalb seiner verdeckten Karte ablegen. So kann sich der am Zug befindliche Spieler niemals sicher sein, ob er den Buchstaben nicht doch getroffen hat.

### 2. Mehrere Partien mit Punktwertung

Wer gerne mehrere Partien am Stück spielen will, vereinbart eine feste Rundenanzahl (z. B. 5) mit einer Punktwertung am Ende jeder Partie: Derjenige Spieler, der in einer Partie das Geheimwort seines Gegners zuerst errät, erhält dafür 5 Punkte. Der andere Spieler bekommt für jeden bis dahin richtig erratenen Buchstaben 1 Punkt gutgeschrieben.

## Impressum

© 2018 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch.

Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Peer Sylvester / Redaktion: Frank Liebsch / Spielgestaltung: Simone Hölsch, unter Verwendung folgender Bilder: (Rückseiten:) © klikk – fotolia.com, © Engin\_Akyurt – pixabay.com, vecteezy.com / (Rauchschwaden:) © Wakamole – pixabay.com, © axonite – pixabay.com, © PublicDomainPictures – pixabay.com / (Silhouetten:) © Evgeniya Chertova – fotolia.com, © miloskontra – fotolia.com, © rashadashurov – fotolia.com, © adidesigner23 – fotolia.com, © ComicVector – fotolia.com, © sharpner – fotolia.com

Schachtelgestaltung: U.O.R.G., Lutz Eberle, Stuttgart, unter Verwendung eines Bildes von:

© ysbrandcosijn / fotolia

Produktion: Bookwise, München

EAN 42 6022058 162 8