

Kodeknacker Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

Kodeknacker Spielregeln.....	1
Einleitung und Ziel des Spiels.....	2
Spielbeginn.....	3
Das Erraten des Codes.....	4
Das Spielende.....	5

Kodeknacker Spielregeln

Einleitung und Ziel des Spiels

Bei Kodeknacker versuchen beide Spieler den fünfstelligen Farbcode des Gegenspielers zu erraten. Der Spieler, der als Erster den Code des Gegners herausfindet, hat das Spiel gewonnen.

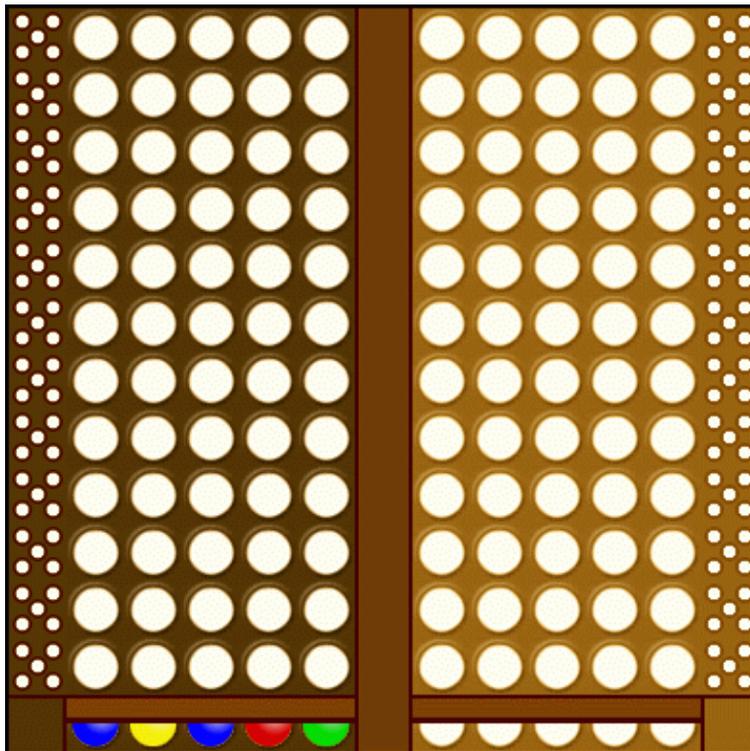
Spielbeginn

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit dem Erstellen des Codes, den der Gegenspieler erraten muss. Dabei sind fünf Positionen jeweils mit einer von sechs Farben zu belegen. Jede Farbe darf beliebig oft eingesetzt werden.

Wähle den Code, den dein Gegner raten muss:

blau gelb blau rot grün Lege den Code fest

Nach dem Erstellen der Farbcodes wird dein Code an der Unterseite des Spielbretts verborgen. Sobald beide Spieler den Code gesetzt haben, beginnt das Raten des gegnerischen Codes.



Spiel: 72 Zug: 1.

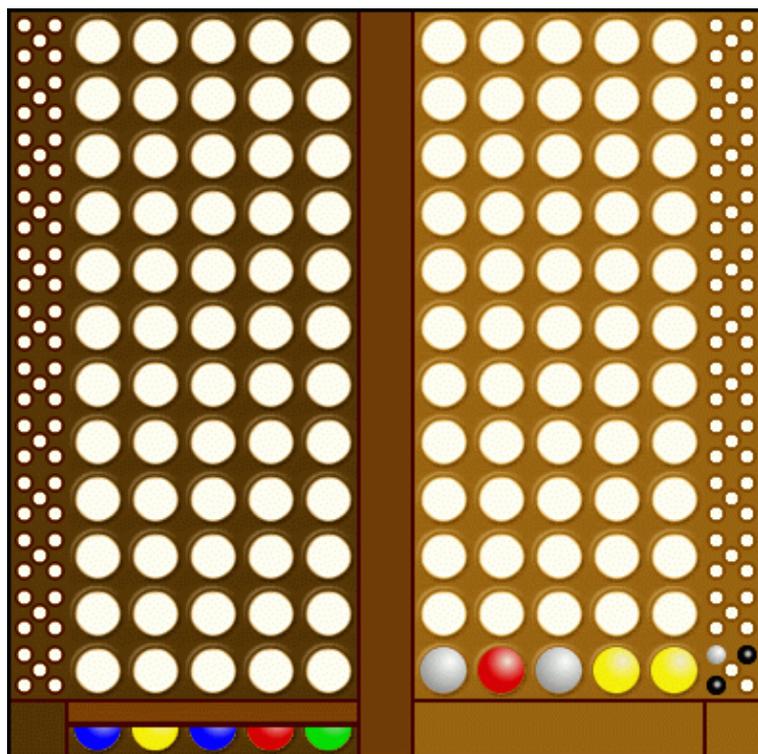
Das Erraten des Codes

Um den Code des Gegners erraten zu können, erhält du nach jedem Versuch Informationen in Form von farbigen Stiften. Ein Stift kann folgende Information liefern:

- Weißer Stift: Eine Farbe des geratenen Codes stimmt mit dem versteckten Code überein, wurde jedoch falsch platziert
- Schwarzer Stift: Eine Farbe wurde richtig geraten und richtig platziert

Folglich sind so von keinem Stift (keine Farbe richtig erraten), bis zu maximal fünf Stifte möglich (alle Farben richtig).

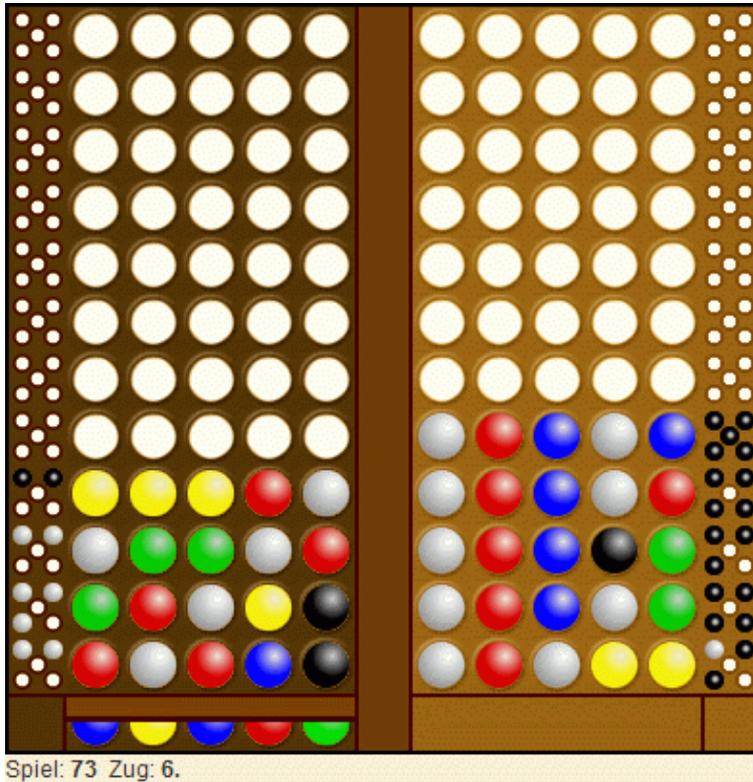
Im folgenden Beispiel wurden zwei Stifte mit der richtigen Farbe auf die richtige Position gesetzt, sowie eine weitere Farbe richtig erraten, aber an die verkehrte Position gesetzt.



Spiel: 73 Zug: 2.

Das Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler den gegnerischen Code erraten hat. Wer den Code zuerst errät gewinnt, ausser beide Spieler erraten den gegnerischen Code im gleichen Zug, dann endet das Spiel unentschieden. Sobald das Spielbrett voll ist, und kein Spieler richtig geraten hat, endet das Spiel ebenfalls unentschieden.



Bei dieser Stellung wurde der rechte Code geraten, die fünf schwarzen Stifte zeigen, dass alle Farben übereinstimmen und richtig platziert wurden.