

# CODE cracker

Auteur: Reiner Knizia • Illustration: Celia Johnson • Design: DE Ravensburger  
Ravensburger® Spiele Nr. 27 182 5 • Voor 1-6 spelers vanaf 8 jaar

## Spelmateriaal

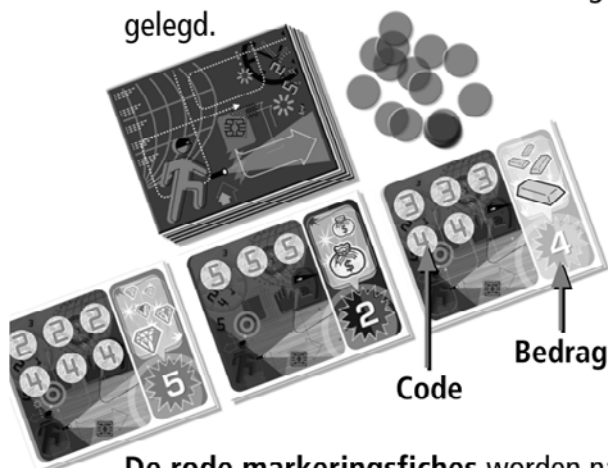
- 22 kluiskaarten
- 17 rode markeringsfiches
- 5 dobbelstenen (met cijfers van 1 tot en met 5 en 1 x "computerchip")

## Spelidee

De spelers proberen om de beurt, de digitale toegangscode van de kluisen – cijfer voor cijfer – te kraken. Echter hij die het laatste cijfer van een code gooit, krijgt de kluiskaart in handen en daarmee ook de inhoud als buit. **Winnaar is de speler die aan het eind het grootste bedrag in handen heeft.**

## Spelvoorbereiding

De kluiskaarten worden geschud en als stapel met de beeldzijde naar beneden in het midden van de tafel gelegd. De bovenste drie kaarten worden omgedraaid, open op tafel gelegd.



De rode markeringsfiches worden naast de stapel gelegd. De 5 dobbelstenen gaan naar de jongste speler.

NL

De speler die aan de beurt is gooit de 5 dobbelstenen en moet vervolgens tenminste één passende dobbelsteen terzijde leggen.

Zolang een speler tenminste één passende dobbelsteen terzijde leggen kan, mag hij verder dobbelen of vrijwillig stoppen.

Gooit hij geen passende dobbelsteen, eindigt zijn beurt onvrijwillig.

Passende dobbelstenen zijn die waarmee men nog niet gekraakte cijfers van de drie openliggende kluiskaarten afdekken kan

14

## Spelverloop

De jongste speler begint, waarna het linksom verder gaat. Wie aan de beurt is, gooit eerst de 5 dobbelstenen. Vervolgens moet hij van alle passende dobbelstenen (zie later) er één terzijde leggen. Hij mag echter ook meer dan één passende dobbelsteen terzijde leggen (maar moet dit niet!). In het geval hij geen enkele passende dobbelsteen gegooid heeft, heeft hij pech; zijn beurt is nu onvrijwillig ten einde en de volgende speler is aan de beurt om de 5 dobbelstenen te gooien enzovoort.

Als een speler tenminste één passende dobbelsteen terzijde gelegd heeft, beslist hij vervolgens of hij de resterende dobbelstenen opnieuw gooit of dat hij zijn beurt vrijwillig beëindigt:

- als hij doorgaat, geldt weer:
  - kan hij tenminste één passende dobbelsteen terzijde leggen, mag hij doorgaan of vrijwillig stoppen enz.
  - kan hij geen passende dobbelsteen terzijde leggen, is zijn beurt onvrijwillig ten einde.
- beëindigt hij vrijwillig zijn beurt dan ontvangt hij eventueel een of meer gekraakte kluiskaarten (zie verder).

Met andere woorden: een speler mag zolang hij per worp tenminste één passende dobbelsteen terzijde leggen kan met alle resterende dobbelstenen verder spelen. En telkens weer kan hij beslissen door te gaan of te stoppen.

Gooit een speler echter géén passende dobbelsteen dan eindigt zijn beurt onvrijwillig.

## Wat is een passende dobbelsteen?

Telkens wanneer een speler een nog niet gemarkeerd cijfer uit de code van één van de drie kluisen gooit, geldt deze dobbelsteen als passend. In dit geval wordt de betreffende dobbelsteen terzijde gelegd en wordt het cijfer in de code afgedekt met een rood markeringsfiche. Het cijfer verdwijnt en er is nu een X te zien, wat betekent dat dit deel van de code gekraakt is.

Eveneens geldt **iedere gegooide gouden computerchip** als passend. Deze wordt ook terzijde gelegd maar dekt geen cijfer af. De chips op de dobbelstenen hebben de volgende functie: lukt het een speler in zijn beurt **de 5 dobbelstenen** terzijde te leggen en **tenminste twee** ervan vertonen een chip, dan mag hij aansluitend opnieuw **de 5 dobbelstenen** gooien, waardoor hij natuurlijk een goede kans heeft meer cijfers af te dekken. Mocht het die speler lukken om weer alle 5 de dobbelstenen waarvan twee met een chip terzijde te leggen, mag hij opnieuw de 5 dobbelstenen gooien enzovoort.

**Let op:** wanneer een speler in zijn beurt de 5 dobbelstenen terzijde heeft kunnen leggen en slechts één of geen vertoont een chip, dan is daarmee automatisch zijn beurt voorbij, echter **vrijwillig**.

**Voorbeeld 1:**

Speler A gooit 2 + 4 + drie chips. De 4 kan hij niet gebruiken maar met de 2 kan hij een codecijfer afdekken en daarom legt hij deze dobbelsteen terzijde. Bovendien legt hij twee van de drie dobbelstenen met een chip terzijde. Vervolgens gooit hij de resterende twee dobbelstenen: 3 + 4. Gelukkig kan hij ook met de 3 een codecijfer afdekken. Maar nu? Verder gooien of vrijwillig stoppen? Hij besluit de laatste dobbelsteen te gooien: chip. Ook deze dobbelsteen mag hij terzijde leggen. Nu zijn de 5 dobbelstenen in één beurt terzijde gelegd en minstens twee vertonen een chip. Hij mag opnieuw de 5 dobbelstenen gooien...


**De kluiskaarten**

Telkens wanneer een speler **vrijwillig** stopt (en alleen dan!), mag hij alle kluiskaarten nemen waarvan de code volledig gekraakt is, dat wil zeggen waarvan **alle** codecijfers met een rode markeringsfiche afgedekt zijn. Hij legt de erop liggende markeringsfiches terug in de voorraad en de kluiskaart(en) als zijn "buit" met **de voorzijde naar beneden**, voor zich. Ter verduidelijking: een gekraakte kluiskaart wordt nooit gedurende een beurt weggenomen (en door een nieuwe kaart vervangen) maar uitsluitend aan het eind van een beurt.

of iedere  
dobbelsteen met  
computerchip



Beëindigt een  
speler zijn beurt  
vrijwillig, dan  
ontvangt hij alle  
volledig gekraakte  
kluiskaarten.  
De openliggende  
kluiskaarten tot  
drie aanvullen.



Winnaar is de speler die het hoogste bedrag heeft buitgemaakt.

Moet een speler zijn beurt **onvrijwillig** beëindigen en liggen er op dat moment **compleet gekraakte** kluiskaarten, dan krijgt de speler deze kluiskaart(en) **niet**. In plaats daarvan worden de rode markeerfiches van **deze** kaart(en) in de voorraad teruggelegd. De bewuste kluiskaart(en) wordt terug **onder** de kaartenstapel geschoven. **De gekraakte kluiskaart(en) zijn dus ook niet voor de volgende speler.**

Bij elke beurt geldt: niet volledig gekraakte kluiskaarten blijven met alle rode markeringsfiches liggen opdat de volgende speler er wellicht in slaagt de code volledig te kraken. Gekraakte of verwijderde kluiskaarten worden aangevuld, zodat er altijd 3 kluiskaarten openliggen. De volgende speler start altijd met 5 dobbelstenen.

## Eind van het spel

Het spel is ten einde, zodra het niet meer mogelijk is om openliggende kluiskaarten tot drie aan te vullen. De speler die het hoogste bedrag als buit bezit, is de winnaar. Bij gelijkspel wint de speler die de meeste kluiskaarten gewonnen heeft.

## Spelregels voor 1 speler:

Alle regels blijven in tact. Echter de speler legt aan het eind van iedere beurt, de bovenste kaart van de stapel terug in de doos. Nadat hij zodoende de laatste kaart weggelegd heeft, blijft er nog een beurt over.....Hoeveel miljoenen heeft hij kunnen buitmaken?