

# KRYPTX

10 ZIFFERN – 5 FARBEN  
1 CODE

Ein raffiniertes Kartenspiel für  
2 bis 4 Personen ab 10 Jahren

## WORUM GEHT'S?

Ihr alle habt geheime Code-Karten, die nur ihr selbst kennt – und das soll auch möglichst so bleiben. Doch Runde um Runde müsst ihr Informationen über eure Code-Karten preisgeben. Führt dabei eure Mitspieler möglichst lange an der Nase herum! Denn wer zuerst die Code-Karten aller Mitspieler errät, gewinnt dieses clevere Kartenspiel.

## DAS IST DRIN



8 Kontrollkarten



50 Zahlenkarten  
(0 bis 9 in fünf Farben)



9 Kartenständer



1 Block

*Zusätzlich braucht ihr  
noch Stifte.*

  
**moses.**

## SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

- 🏆 Nehmt alle Karten und die Kartenständer aus der Schachtel.
- 🏆 Mischt alle **Zahlenkarten**. Teilt dann eine bestimmte Anzahl Karten aus. Schaut in der Tabelle nach, wie viele Karten jeder bekommt. Das sind eure geheimen **Code-Karten**.

Personen	Code-Karten
2	4
3	3
4	2



**Wichtig!** Halte deine Code-Karten vor den anderen geheim!

- 🏆 Legt die übrigen Zahlenkarten verdeckt als **Nachziehstapel** bereit. Daneben entsteht im Laufe des Spiels ein **Ablagestapel**.
- 🏆 Nehmt euch alle für jede eurer Code-Karten einen **Kartenständer**. Stellt die Code-Karten mit der Vorderseite zu euch auf. Jeder Kartenständer zeigt einen anderen Buchstaben. So könnt ihr jede einzelne Code-Karte eindeutig benennen (z. B. „Code-Karte A“ oder „Code-Karte B“).
- 🏆 Nehmt euch alle eine **rote** und eine **grüne Kontrollkarte**. Legt sie verdeckt vor euch ab.
- 🏆 Schnappt euch noch alle ein **Blatt vom Block** und einen Stift.
- 🏆 Zieht nun jeweils **drei Karten** vom Nachziehstapel.
- 🏆 Bevor ihr mit der ersten Runde beginnt, legt diese drei Karten wie bei „1. Handkarten ziehen und ausspielen“ erläutert vor oder neben euren aufgestellten Karten ab.

Das Bild auf der rechten Seite zeigt, wie euer Tisch nun ungefähr aussehen sollte. **Nun kann es losgehen!**

## Beispielaufbau bei 4 Personen:



## SO WIRD'S GESPIELT

Das Spiel geht über mehrere Runden. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Schloss geknackt hat, beginnt. Bist du am Zug? Dann führe die folgenden drei Schritte nacheinander aus:

### 1. Handkarten ziehen und ausspielen

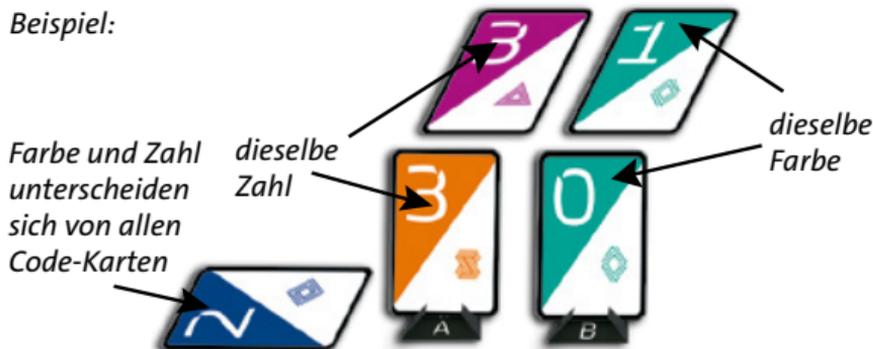
Ziehe drei Karten vom Nachziehstapel. Das sind deine **Handkarten** für diesen Zug. Spiele dann eine beliebige deiner Handkarten offen aus, d. h. lege sie für alle gut sichtbar auf den Tisch, und zwar ...

♦ ... direkt **vor** eine beliebige deiner Code-Karten mit demselben Wert oder derselben Farbe

♦ ... oder **quer** neben deine Code-Karten, wenn sich die ausgespielte Karte in Wert und Farbe von allen deinen Code-Karten unterscheidet.

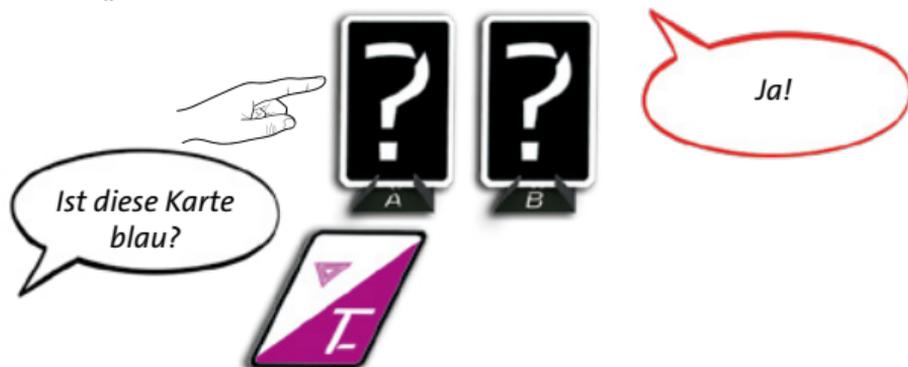
**Hinweis:** Ist der Nachziehstapel aufgebraucht? Dann mischt alle Karten vom Ablagestapel und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Beispiel:



## 2. Code-Karte raten

Zeige auf die Code-Karte eines beliebigen Mitspielers. Nenne laut einen Wert oder eine Farbe deiner Wahl und frage, ob du recht hast. Dein Mitspieler muss diese Frage wahrheitsgemäß mit „Ja!“ oder „Nein!“ beantworten.



## 3. Richtig oder falsch geraten?

Je nach Antwort geht es wie folgt weiter:

- ▲ Lautet die Antwort auf deine Frage „Ja“? Dann lege deine beiden übrigen Handkarten verdeckt auf den Ablagestapel.
- ▲ Lautet die Antwort auf deine Frage „Nein“? Dann musst du eine weitere Handkarte deiner Wahl offen ausspielen. Lege danach deine verbliebene Handkarte verdeckt auf den Ablagestapel.

Hast du alle drei Schritte ausgeführt? Dann bist du fertig und die Person links von dir am Zug.

## INFORMATIONEN NOTIEREN

Auf eurem Notizblatt dürft ihr alle Informationen eintragen, die ihr während des Spiels erhaltet. So könnt ihr z. B. jede Zahlenkarte, die ihr seht, auf dem Notizblatt durchstreichen. Denn jede Karte ist nur genau ein Mal im Spiel enthalten und kann sich daher nicht hinter einer der Code-Karten verbergen. Haltet euer Notizblatt vor euren Mitspielern jederzeit geheim!

## DEN CODE KNACKEN UND GEWINNEN

Du darfst das Spiel **jederzeit** unterbrechen, um den Code zu lösen. Du glaubst, einen Code zu kennen? Dann folge diesen Schritten:

Sage laut: „Stopp! Ich kann den Code lösen.“

1. Nenne für **jede** Code-Karte **aller** deiner Mitspieler den Wert, den du hinter ihr vermutest – die Farbe spielt dabei keine Rolle!
2. Für alle anderen gilt nun: Prüft im Stillen, ob die Angaben auf eure Code-Karten zutreffen. Legt dann eine eurer beiden Kontrollkarten **verdeckt** in die Tischmitte: **Grün**, wenn alle Angaben zutreffen. **Rot**, wenn mindestens eine Angabe falsch ist. Legt eure verbliebenen Kontrollkarten **verdeckt** beiseite.
3. Mische alle Kontrollkarten aus der Tischmitte und decke sie dann nacheinander auf. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:
  - ◆ **Alle Kontrollkarten sind grün?** Du hast den Code erfolgreich geknackt und das **Spiel gewonnen**. Applaus! Du bist ein genialer Code-Knacker!
  - ◆ **Mindestens eine Kontrollkarte ist rot?** Dann liegst du leider falsch. Du musst eine deiner Code-Karten, vor der die wenigsten offenen Karten liegen, umdrehen und allen zeigen. Den nächsten Code-knack-Versuch darfst du erst unternehmen, nachdem ein anderer Mitspieler (erfolgreich) versucht hat, den Code zuknacken.
4. Nehmt die beiseite gelegten sowie in der Tischmitte liegenden Kontrollkarten und teilt an jeden wieder eine grüne und eine rote Kontrollkarte aus. Nun setzt die Person, die gerade am Zug war, ihren Zug fort.

## VARIANTE FÜR PROFI-CODE-KNACKER

Als besonders gewiefte Code-Knacker könnt ihr auch die Profivariante spielen. Wenn ihr hier eine Code-Karte eines Mitspielers ratet, dürft ihr dies auch **geheim** tun. Anstatt den Wert oder die Farbe laut zu nennen, **schreibt ihr eure Vermutung auf einen Zettel** und reicht diesen eurem Mitspieler. Dieser antwortet nun wie gewohnt mit „Ja!“ oder „Nein!“.

- ▲ **Lautet die Antwort „Ja“?** Dann legst du wie gewohnt deine übrige Handkarte auf den Ablagestapel.
- ▲ **Lautet die Antwort jedoch „Nein“?** Dann musst du **beide** verbliebenen Handkarten ausspielen.

Die anderen wissen also nicht, wonach ihr fragt, und haben so weniger Informationen. Ihr macht es ihnen schwieriger, den Code zu erraten.

## SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit dürft ihr wie gewohnt eine Code-Karte raten **oder** alternativ eine zusätzliche Karte vom Nachziehstapel ziehen, sie anschauen und dann zusammen mit den beiden anderen Handkarten verdeckt auf den Ablagestapel legen.

**Hinweis:** Eine geheime Frage könnt ihr übrigens nicht stellen (s. Profi-Variante).