

Decrypto - KSR (Seite 1 von 2)

Aufbau:

1. Teilt Euch in 2 möglichst gleich große Teams auf.
2. Alle Mitglieder eines Teams sollten auf der selben Tischseite sitzen.
3. Jedes Team nimmt 1 Sichtschirm und zieht 4 Schlüsselwortkarten für die ganze Partie, die in passende Stellen des Sichtschirms gesteckt werden.
4. Jedes Team nimmt sich das Codekartenset gemäß Sichtschirmfarbe.
5. Jedes Team nimmt sich 1 Notizblatt. Notiert Euren Teamnamen darauf. Jede Seite des Blatts steht für Hinweise zu jedem Team.
6. Legt Sanduhr, Abfangmarker + Missverständnismarker in die Tischmitte.

Spielziel:

- ◆ Das Team, das am Rundenende 2 Abfangmarker besitzt, gewinnt die Partie.
- ◆ Ein Team bekommt jedes Mal 1 Abfangmarker, wenn es den Geheimcode des Gegnerteams entschlüsselt (also VOR dem Gegnerteam).
- ◆ Das Team, das am Rundenende 2 Missverständnismarker besitzt, verliert.
- ◆ Ein Team muss jedes Mal 1 Missverständnismarker nehmen, wenn es den Code seines Verschlüsslers fehlinterpretiert.

Ablauf generell (ab 4 Personen):

- ◆ Eine Partei geht meist über 4 - 6 Runden.
- ◆ Zu Beginn jeder Runde wählen beide Teams jeweils einen Verschlüssler. Diese Rolle wechselt vor jeder Runde innerhalb des Teams.
- ◆ Die Verschlüssler geben Hinweise zu ihren Codes. Danach versuchen die Teams, BEIDE CODES zu erraten. Erst: Team WEISS, dann SCHWARZ.

Ablauf einer Runde:

- 1) Beide Verschlüssler ziehen je 1 Codekarte ihrer Teamfarbe und halten sie vor ALLEN anderen Spielern geheim. Nur die eigenen Teammitglieder sollen den Code erraten und nennen später ihre Vermutung.
- 2) Beide Verschlüssler schreiben ihre 3 Hinweise in 3 Zeilen auf. Der Hinweis für 1. Stelle des Codes kommt in die 1. Zeile usw.. Sobald ein Verschlüssler notiert hat, dreht Ihr/er die Sanduhr um. Der andere Verschlüssler hat nun 30 Sekunden Zeit für Notizen. Ggf. hat er nach Ablauf dann weniger als 3 Notizen zur Verfügung.

3) Der Verschlüssler Team WEISS liest seine 3 Hinweise laut vor und gibt seinem Team das Notizblatt. Team SCHWARZ notiert sich diese Hinweise auf seiner Notizblattseite für das weiße Team.

4) Beide Teams suchen nach der Lösung und notieren die Zahlen des Codes in die erste Spalte am Ende der Zeile ihres Notizblatts. Der aktuelle Hinweisgeber äußert sich in keinster Weise.

5) Haben beide Teams ihre Zahlen notiert, versucht Team SCHWARZ zuerst den Code zu knacken und liest den 3-stelligen (notierten) Code vor. Das passiert aber erst ab Runde 2.

6) Nun versucht Team WEISS, den Code zu entschlüsseln und liest ihn vor.

7) Verschlüssler von Team WEISS zeigt allen Mitspielern seine Codekarte.

■

Ab Runde 2: Gegnerteam SCHWARZ durfte zuerst den Code nennen. Hat es den korrekten Code genannt, bekommt es 1 ABFANG-MARKER. Es passiert nichts, wenn der Code falsch ist.

■

Danach durfte TEAM WEISS sein Ergebnis nennen. Hat es einen Fehler gemacht, bekommt es 1 MISSVERSTÄNDNIS-MARKER.

Es bekommt jedoch keine Belohnung, wenn der Code richtig ist!

Daher sollte es clever vorgehen, um Team SCHWARZ zu verwirren.

■

Der richtige Code wird nun neben den vermuteten Code in 2. Spalte notiert. Die Hinweise dieser Runde werden in der untersten Zeile des Notizblatts in den Spalten gemäß ihrer Nummer lt. Codekarte notiert.

- ◆ Die Schritte 3 - 7 werden nun mit vertauschten Rollen wiederholt. Der Verschlüssler von Team SCHWARZ liest seine 3 Hinweise laut vor ...

Runden-Ende: Nachdem beide Teams ihre Codes gezeigt haben, endet die aktuelle Runde. Hat ein Team jetzt 2 Abfang-Marker im Besitz, GEWINNT es die Partie.

- ◆ Das Team, das am Rundenende 2 Missverständnis-Marker hat, VERLIERT.
- ◆ Tritt keiner der beiden Fälle ein, geht es in eine weitere Runde UND die beiden Codekarten werden wieder in ihre Kartensets eingemischt!
PATT: siehe Seite 8 unten
- ◆ In jedem Team wird eine andere Person der neue Verschlüssler.

Decrypto - KSR (Seite 2 von 2)

Beispiel:

- ◆ Runde 1: Verschlüsseler "Bob" (Team WEISS) hat Code **4.2.1** gezogen.
- ◆ Sein Team hat folgende 4 Schlüsselwörter vor sich auf dem Schirm:

SCHWARZ 1	SCHILDKRÖTE 2	COCKTAIL 3	MAFIA 4
--------------	------------------	---------------	------------

- ◆ Bob sagt: ITALIEN - PANZER - HORROR

Ihr nutzt nun Eure Schlüsselwörter.

"ITALIEN" deutet auf MAFIA hin, also steht es für Codeteil "4".

Da "Italien" das 1. Wort ist, gehört die "4" nach vorn.

"PANZER" deutet auf SCHILDKRÖTE hin, also steht er für Codeteil "2".

Da "Panzer" das 2. Wort ist, gehört die "2" an Position 2 im Code.

"HORROR" deutet auf SCHWARZ hin, also steht es für Codeteil "1".

Da "Horror" das 3. Wort ist, gehört die "1" an Position 3 im Code.

Somit sollte der Code sein: 4.2.1

- ◆ Hinweise dürfen Wörter / Sätze sein und müssen sich auf Bedeutungen der Wörter beziehen. Es sind keine Tricks erlaubt, wie Anzahl Buchstaben der Schlüsselwörter ODER Anfangsbuchstaben der Schlüsselwörter. Auch gereimte Wörter (zB.: Hase für Nase) sind tabu. Private Informationen sind verboten, da sie nicht allen bekannt sind. Gegebene Hinweise dürfen nicht mehr verändert werden / doppelt sein.

- ◆ Runde 2: Verschlüsselerin "Alice" (Team WEISS) hat Code **3.4.2** gezogen.
- ◆ Nach wie vor gelten die 4 Schlüsselwörter:

SCHWARZ 1	SCHILDKRÖTE 2	COCKTAIL 3	MAFIA 4	<i>*Gattungs- Bezeichnung</i>
--------------	------------------	---------------	------------	-----------------------------------

- ◆ Verschlüss. Alice sagt: ABEND MIT FREUNDEN - PATE - SAUROPSIDA*

Teammitglied Bob sieht den Zusammenhang von "Abend mit Freunden" und Schlüsselwort "Cocktail". Da "Cocktail" die Nummer 3 hat, der Hinweis aber an Position 1 steht, müsste also der Code mit "3" anfangen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.12.18

Auch der Zusammenhang zwischen "Pate" und "Mafia" ist klar. Somit wäre der identifizierte Codeteil jetzt schon "3.4". Der 3. Hinweis "Sauropsida" sagt Bob nichts und er rät eine "1". Somit wäre der identifizierte Codeteil jetzt "3.4.1".

Notizblatt, Runde 2:	? L
Team WEISS	
Abend mit Freunden	3
Pate	4
Sauropsida	1

- ◆ Team SCHWARZ versucht sich zuerst an der Lösung. Man notiert aufgrund von Vermutungen den Code "1.4.3" und liest dieses Ergebnis vor.

- ◆ Bob als Teammitglied für WEISS liest danach seinen Code "3.4.1" vor.

- ◆ Team SCHWARZ bekommt keinen Marker, da es falsch lag. Das Gegnererteam darf immer zuerst sein Ergebnis nennen.

- ◆ Team WEISS erhält 1 Missverständnismarker, da sein Mitglied Bob nicht die Hinweise seiner Verschlüsselerin Alice korrekt interpretiert hat.

- ◆ Beide Teams notieren die korrekten Zahlen für die Hinweise in die 2. Spalte.

Notizblatt, Runde 2:	? L
Team WEISS	
Abend mit Freunden	3 3
Pate	4 4
Sauropsida	1 2

L = Lösung lt. Codekarte

- ◆ Solange noch kein Team das Spiel beenden kann, geht es weiter mit einer neuen Runde und neuen Codekarten.

PATTS entstehen, wenn ...

- ➔ ein Team am Rundenende 2 Abfangmarker und 2 Missverständnismarker gleichzeitig besitzt.
- ➔ beide Teams in gleicher Runde ihren 2. Abfangmarker haben.
- ➔ beide Teams in gleicher Runde ihren 2. Missverständnismarker haben.
- ➔ keines der Teams am Ende der achten Runde gewonnen hat.

Die Teams zählen ihre Punkte: Abfangmarker = +1 Punkt, Missverständnismarker = -1 Punkt. Das Team mit mehr Punkten gewinnt. Weiter Patt: Jedes Team versucht, mehr Schlüsselwörter des Gegnererteams zu finden.

Zusammenfassung einer Runde Decrypto:	
Ziel ist es, die Mitteilungen des Gegnerteams abzufangen und dafür bei richtiger Lösung 1 Abfangmarker zu erhalten. 2 Abfangmarker (AM) reichen zum Spielsieg.	
<p>1) Beide Verschlüsseler ziehen je 1 Codekarte. Die Info der Codekarte bleibt für alle anderen geheim.</p> <p>2) Beide Verschlüsseler schreiben ihre 3 Hinweise auf.</p> <p>3) Der Verschlüsseler des weißen Teams liest seine 3 Hinweise laut vor.</p> <p>4) Die Mitglieder beider Teams schreiben auf, welchen Code der Verschlüsseler des weißen Teams aufgrund vorliegender Informationen gemeint haben könnte.</p> <p>5) Das schwarze Team versucht den Code abzufangen, also vorher zu lösen (außer in der ersten Runde).</p> <p>6) Das weiße Team versucht den Code zu entschlüsseln.</p> <p>7) Der Verschlüsseler des weißen Teams zeigt allen Mitspielern den korrekten Code und verteilt Marker.</p> <p>UND nun mit vertauschten Rollen:</p> <p>8) Der Verschlüsseler des schwarzen Teams liest seine 3 Hinweise laut vor.</p> <p>9) Die Mitglieder beider Teams schreiben auf, welchen Code der Verschlüsseler des schwarzen Teams aufgrund ihrer Informationen gemeint haben könnte.</p> <p>10) Das weiße Team versucht den Code abzufangen, also vorher zu lösen (außer in der ersten Runde).</p> <p>11) Das schwarze Team versucht den Code zu entschlüsseln.</p> <p>12) Der Verschlüsseler des schwarzen Teams zeigt allen Mitspielern den korrekten Code und verteilt Marker.</p> <p>13) Prüft, ob ein Team gewonnen oder verloren hat. Andernfalls mischt Eure Codekarten wieder ein und eine neue Runde beginnt. Die Schlüsselkarten werden nicht ausgetauscht!</p>	<p>5) richtig = Team erhält 1 AM falsch = ohne Auswirkungen</p> <p>6) richtig = ohne Auswirkungen falsch = Team erhält 1 MM</p> <p>10) richtig = Team erhält 1 AM falsch = ohne Auswirkungen</p> <p>11) richtig = ohne Auswirkungen falsch = Team erhält 1 MM</p>
Vermeidet, Missverständnis-Marker (MM) zu bekommen.	

Zusammenfassung einer Runde Decrypto:	
Ziel ist es, die Mitteilungen des Gegnerteams abzufangen und dafür bei richtiger Lösung 1 Abfangmarker zu erhalten. 2 Abfangmarker (AM) reichen zum Spielsieg.	
<p>1) Beide Verschlüsseler ziehen je 1 Codekarte. Die Info der Codekarte bleibt für alle anderen geheim.</p> <p>2) Beide Verschlüsseler schreiben ihre 3 Hinweise auf.</p> <p>3) Der Verschlüsseler des weißen Teams liest seine 3 Hinweise laut vor.</p> <p>4) Die Mitglieder beider Teams schreiben auf, welchen Code der Verschlüsseler des weißen Teams aufgrund vorliegender Informationen gemeint haben könnte.</p> <p>5) Das schwarze Team versucht den Code abzufangen, also vorher zu lösen (außer in der ersten Runde).</p> <p>6) Das weiße Team versucht den Code zu entschlüsseln.</p> <p>7) Der Verschlüsseler des weißen Teams zeigt allen Mitspielern den korrekten Code und verteilt Marker.</p> <p>UND nun mit vertauschten Rollen:</p> <p>8) Der Verschlüsseler des schwarzen Teams liest seine 3 Hinweise laut vor.</p> <p>9) Die Mitglieder beider Teams schreiben auf, welchen Code der Verschlüsseler des schwarzen Teams aufgrund ihrer Informationen gemeint haben könnte.</p> <p>10) Das weiße Team versucht den Code abzufangen, also vorher zu lösen (außer in der ersten Runde).</p> <p>11) Das schwarze Team versucht den Code zu entschlüsseln.</p> <p>12) Der Verschlüsseler des schwarzen Teams zeigt allen Mitspielern den korrekten Code und verteilt Marker.</p> <p>13) Prüft, ob ein Team gewonnen oder verloren hat. Andernfalls mischt Eure Codekarten wieder ein und eine neue Runde beginnt. Die Schlüsselkarten werden nicht ausgetauscht!</p>	<p>5) richtig = Team erhält 1 AM falsch = ohne Auswirkungen</p> <p>6) richtig = ohne Auswirkungen falsch = Team erhält 1 MM</p> <p>10) richtig = Team erhält 1 AM falsch = ohne Auswirkungen</p> <p>11) richtig = ohne Auswirkungen falsch = Team erhält 1 MM</p>
Vermeidet, Missverständnis-Marker (MM) zu bekommen.	