

SPIELKARTEN

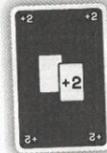
ZAHLENKARTEN

Rote, blaue, gelbe und violette Karten gibt es mit den Werten von 0 bis 9. Sie werden benötigt, um den eigenen Code zu erfüllen und die Partie zu gewinnen.



JOKER

Einen Joker darf ein Spieler lediglich zur Erfüllung seines Codes benutzen. Er kann dabei eine beliebige Zahlenkarte ersetzen. Zur Erfüllung des vierstelligen Codes dürfen auch mehrere Joker verwendet werden.



+2

Wird diese Karte abgelegt, muss der nächste Spieler entweder 2 Karten ziehen (er darf in dieser Runde keine Karten spielen!) oder ebenfalls eine Aktionskarte „+2“ legen. In diesem Fall muss der nächste Spieler vier Karten ziehen – es sei denn, er legt seinerseits eine Aktionskarte „+2“ ...



TAUSCH

Spielt ein Spieler diese Karte, muss er die oberste Karte von einem der beiden offenen Ablagestapel (Zahl oder Aktion) auf die Hand nehmen. Danach legt er diese Karte auf den Aktionskarten-Ablagestapel.



RICHTUNGSWECHSEL

Mit dieser Karte wird die Spielrichtung geändert. Wurde also z. B. im Uhrzeigersinn gespielt, wird nach dem Ablegen dieser Karte gegen den Uhrzeigersinn weitergespielt und umgekehrt.



GESCHENK

Legt ein Spieler eine solche Karte ab, müssen alle Mitspieler eine ihrer Handkarten **offen** vor sich ablegen. Der aktive Spieler **darf** eine der ausgelegten Karten auf die Hand nehmen. Der Spieler, dessen Karte gewählt wurde, zieht als Ersatz eine Karte vom Nachziehstapel. Alle anderen Spieler nehmen ihre Karte wieder auf die Hand.



AUSSETZEN

Legt ein Spieler eine solche Karte ab, muss der in Spielreihenfolge nächste Spieler aussetzen, d. h. er wird „übersprungen“, und der übernächste Spieler ist am Zug.



RESET

Legt ein Spieler diese Karte ab, bestimmt er einen Mitspieler, der seine aktuelle Codekarte abwerfen und eine neue Codekarte ziehen muss.

CODEKARTEN



Jede Codekarte zeigt einen vierstelligen Code, der erfüllt werden muss, um die Partie zu gewinnen. Der Spieler darf also am Ende ausschließlich die vier auf der Codekarte angegebenen Zahlenkarten (bzw. „Joker“) auf der Hand haben.

ANMERKUNG

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

IMPRESSUM

LIZENZ: Licensed by Excel Development Group, Inc.
© Copyright PTR Innovations -
AUTOR: Patrick Atieh
GAME FACTORY: © 2022

VERSION GAME FACTORY:
REDAKTION: Frank Weiß
LEKTORAT: Birgit Irgang
DESIGN: Michelle Albano

EXCLUSIVE DISTRIBUTION:
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
8820 Wädenswil | www.carletto.ch
WWW.GAMEFACTORY-GAMES.COM



CODE

SPIELREGEL



8+ 2-8 1.5+

INHALT

- 10 Codekarten
- 110 Spielkarten
 - 80 Zahlenkarten
 - Je 2 × die Werte von 0 bis 9 in 4 Farben
 - 30 Aktionskarten
 - 6 × „Tausch“
 - 5 × „Richtungswechsel“
 - 6 × „Aussetzen“
 - 4 × „Joker“
 - 4 × „+2“
 - 4 × „Geschenk“
 - 1 × „Reset“

SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht, seine Codekarte zu erfüllen. Dafür muss er die darauf abgebildeten Zahlenkarten sammeln und alle anderen Handkarten loswerden.



SPIELVORBEREITUNG

Der älteste Spieler ist der Kartengeber. Er mischt alle Codekarten und verteilt verdeckt an jeden Spieler eine. Die restlichen Codekarten werden verdeckt beiseitegelegt. Dann mischt der Kartengeber die Spielkarten und teilt jedem Spieler verdeckt 7 Karten aus.

HINWEIS: Wenn ihr eine weniger gemeine Partie wünscht, spielt ihr ohne die Aktionskarte „Reset“.

Codekarten und Spielkarten werden vor den Mitspielern geheim gehalten. Die restlichen Spielkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und offen neben den Nachziehstapel gelegt: Das ist die erste Karte des Zahlen-Ablagestapels. Sollte es sich um eine Aktionskarte handeln, werden so lange weitere Karten aufgedeckt, bis eine Zahlenkarte oben auf dem Ablagestapel liegt. Die aufgedeckten Aktionskarten werden wieder in den verdeckten Nachziehstapel gemischt.

HINWEIS: Im Laufe der Partie entsteht auch ein separater Ablagestapel für Aktionskarten.

SPIELABLAUF

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, wählt eine von drei Zugmöglichkeiten. Er kann entweder ...

- A) eine oder zwei passende Zahlenkarten ablegen,
- B) eine Karte nachziehen oder
- C) eine Aktionskarte ablegen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

A) Zahlenkarte(n) ablegen

Der Spieler legt entweder **eine Karte** ab, deren Zahl oder Farbe mit der obersten Karte des Zahlen-Ablagestapels übereinstimmt, **oder er legt genau zwei Karten ab, die in Summe den Wert dieser Karte bilden** (die Farbe hat dann keine Bedeutung). Die oberste der beiden abgelegten Karten gibt Farbe und Zahl für den nächsten Spieler vor.

Beispiel: Liegt eine rote 4 auf dem Ablagestapel, kann jede 4, jede rote Zahlenkarte oder jede der Kartenkombinationen 0+4, 1+3, 2+2 (unabhängig von den Farben der Karten) abgelegt werden.

B) Karte nachziehen

Kann oder will ein Spieler keine passende(n) Karte(n) ablegen, muss er eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel ziehen. Passt diese Karte, darf er sie ablegen. Er darf die eben gezogene Karte auch **zusammen** mit einer weiteren Karte ablegen, wenn deren **Summe** dem Wert **der obersten Karte** des Ablagestapels entspricht.

Beispiel: Es liegt eine blaue 5 auf dem Ablagestapel. Der Spieler zieht eine rote 1 und legt diese gemeinsam mit der gelben 4 ab.

C) Aktionskarte ablegen

Anstatt eine oder zwei Zahlenkarten abzulegen, kann ein Spieler auch eine Aktionskarte spielen. Diese wird jedoch nicht auf den Ablagestapel für Zahlenkarten gelegt, sondern auf einen **separaten Ablagestapel für Aktionskarten**. (Die Aktionskarten werden auf der Rückseite ausführlich erklärt.)



HINWEIS: Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden – mit Ausnahme der jeweils obersten Karte – alle Karten beider Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel zusammengemischt.

SPIELENDE

Die Partie endet sofort, wenn ein Spieler mit seinen letzten vier Handkarten seinen Zahlencode erfüllt. Der Spieler zeigt seine 4 Zahlenkarten/Joker und seine Codekarte vor und hat gewonnen.