

X-Code



amigo-spiele.de/01852

TRAINING

Spieler: 2–8 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ab 15 Minuten

von Kasper Lapp mit Illustrationen von Barbara Spelger

Spielidee

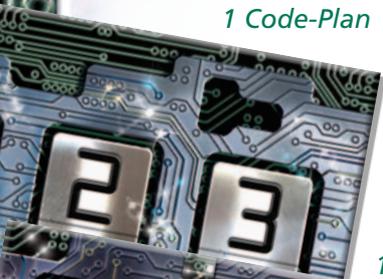
Eine geheime Institution aus dem Darknet hat zugeschlagen und Schadsoftware in lebenswichtige, weltweite Computersysteme eingeschleust. Du und deine Hackergruppe sind die letzte Hoffnung, die Kontrolle über die Systeme zurückzugewinnen. Das geht nicht digital, sondern ihr müsst einen 12-stelligen Code direkt am Terminal des SuperComputers eingeben.

X-Code ist ein kooperatives Echtzeitspiel. Euer Ziel: Knackt den 12-stelligen Code! Dies schafft ihr durch das schnelle Tauschen von Code-Karten und effektive Kommunikation. Eure Aktionen führt ihr gleichzeitig aus, ohne eine bestimmte Reihenfolge einzuhalten. Ihr habt nur drei Minuten, könnt euch aber durch das Ausspielen von Zeitkarten mehr Zeit verschaffen.

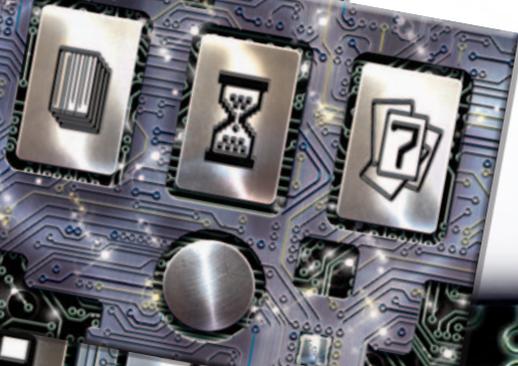
Ist der 12-stellige Code geknackt, bevor die Zeit abgelaufen ist, habt ihr gewonnen – doch damit ist das Spiel noch lange nicht vorbei. Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr die grundlegenden Regeln für die Trainingsmissionen. Die eigentlichen Herausforderungen sind aber noch **Top Secret**.

Spielmaterial

1 Code-Plan



1 Zeit-Plan



6 Joker



12 Zeit-Karten



48 Code-Karten



1 Sanduhr

2 Schlüssel



Spielvorbereitung

Entferne vor dem ersten Spiel das Tableau mit den beiden Schlüsseln vom Zeit-Plan. Lege die Schlüssel in die Schachtel. Wozu sie dienen, erfährst du am Ende der Anleitung.

Der Code-Plan und der Zeit-Plan werden in die Tischmitte gelegt. Lege drei Joker zurück in die Schachtel. Mische die restlichen Karten und verteile an jeden Spieler drei Karten auf die Hand. Die restlichen Karten legst du als verdeckten Nachziehstapel auf das entsprechende Feld des Zeit-Plans. Stelle die Sanduhr auf das runde Feld des Zeit-Plans. Seid ihr alle bereit, dann dreht einer von euch die Sanduhr um – die Zeit läuft und das Spiel beginnt.

Spielaufbau für vier Spieler



Neo

Trinity



Mouse



Nachziehstapel



Feld für den Ablagestapel



Morpheus

Spielablauf

Ihr spielt alle gleichzeitig und dürft beliebig oft die folgenden vier Aktionen durchführen:

- Ziehe **eine** Karte vom Nachziehstapel!
- Wirf **drei beliebige** Handkarten auf den Ablagestapel ab!
- Tausche **eine** Karte mit deinem linken oder rechten Nachbarn!
- Lege ein 3er-Set ab!

Aktion: Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel!

Ziehe eine **einzelne** Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Achte darauf, dass du dabei das Handkartenlimit zu keinem Zeitpunkt überschreitest. Sollte dir dies dennoch passieren, musst du **sofort alle deine Handkarten** auf das Ablagefeld abwerfen. Das Handkartenlimit ist abhängig von der Spielerzahl:

- 2 Spieler: 10 Handkarten
- 3 Spieler: 9 Handkarten
- 4 Spieler: 8 Handkarten
- 5 Spieler: 7 Handkarten
- 6 Spieler: 6 Handkarten
- 7–8 Spieler: 5 Handkarten

Hast du das Limit erreicht, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

Aktion: Wirf drei beliebige Handkarten auf das Ablagefeld ab!

Wenn du Karten auf deiner Hand nicht sinnvoll nutzen kannst oder um das Handkartenlimit nicht zu überschreiten, darfst du **genau drei beliebige** Karten offen auf das Ablagefeld abwerfen.

Beispiel: Morpheus hat sein Handkartenlimit erreicht und möchte neue Karten nachziehen. Er wirft vorher drei Karten auf das Ablagefeld des Zeit-Plans ab.



Aktion: Tausche eine Karte mit deinem linken oder rechten Nachbarn!

Du tauschst mit einem deiner beiden Nachbarn genau eine Karte. Verabredest du einen Tausch, nimmst du eine Karte aus deiner Hand und legst sie **offen** zwischen dich und deinen rechten **oder** linken Nachbarn. Dieser muss ebenfalls eine Karte **offen** daneben legen – oder den Tausch ablehnen. Erst wenn beide Karten zum Tausch zwischen den Spielern liegen, dürfen sie wieder auf die Hand genommen werden. Wichtig sind aber die Richtungspfeile auf den Karten. Sowohl du als auch dein Nachbar dürfen eine Karte nur in die Richtung des aufgedruckten Pfeiles weitergeben.

Hinweis: Auch im Spiel zu zweit müssen die Richtungspfeile auf den zu tauschenden Karten unterschiedlich sein.



Beispiel: Trinity fragt Neo, ob dieser ihr eine „5“ geben kann. Neo bestätigt dies und legt die „5“ mit einem Pfeil nach rechts offen in Richtung Trinity. Trinity wiederum legt eine „2“ mit einem Pfeil nach links offen in Richtung von Neo. Danach nehmen beide ihre neuen Karten auf die Hand.

Achtung: Joker haben keine Pfeile. Sie dürfen nicht getauscht werden.

Aktion: Lege ein 3er-Set ab!

Du bildest ein 3er-Set auf deiner Hand durch Tausch oder durch Nachziehen von Karten.

3er-Set aus Code-Karten

Hast du drei gleiche Code-Karten auf der Hand, lege dieses 3er-Set **offen** auf das entsprechende Code-Feld des Code-Plans. Glückwunsch! Du hast einen Teil des 12-stelligen Codes geknackt. Die Karten bleiben bis zum Spielende dort liegen.



Beispiel: Trinity hat ein 3er-Set mit dem „*“ auf der Hand und legt die drei „*“-Karten auf das entsprechende Code-Feld.

3er-Set aus Zeit-Karten

Du kannst auch ein Set aus drei Zeit-Karten bilden und auf das Feld des Zeit-Plans vor der Sanduhr ablegen. Drehe danach **sofort** die Sanduhr um. Damit hast du dir und deinen Mitspielern etwas mehr Zeit verschafft. Auch diese Karten bleiben bis zum Spielende dort liegen.



Beispiel: Neo hat ein 3er-Set aus Zeit-Karten auf der Hand und legt die drei Zeit-Karten auf das entsprechende Feld des Zeit-Plans. Danach dreht er sofort die Sanduhr um.

Die Joker

Du kannst jede Code- oder Zeit-Karte durch einen Joker ersetzen. Ein Set aus drei Jokern ist jedoch **nicht** erlaubt.



ein Set aus zwei 6er-Karten und einem Joker ein Set aus einer Zeit-Karte und zwei Jokern

Ein leerer Nachziehstapel

Ist der Nachziehstapel leer, nimmt einer von euch alle Karten des Ablagestapels und legt sie, ohne zu mischen, wieder als neuen Nachziehstapel bereit.

Kommunikation

Keiner von euch darf seine Handkarten zeigen. Es ist euch aber erlaubt zu sagen, welche Karten ihr benötigt oder anbieten könnt. Erlaubt ist beispielsweise: „Ich hätte gern eine „#“, ich habe schon zwei.“ Oder „Wer braucht eine „0“? Ich hätte eine.“ Oder „Eine Zeit-Karte zu mir, ich habe gerade eine zweite gezogen!“

Spielende

Sobald auf allen zwölf Code-Feldern das passende 3er-Set abgelegt wurde und die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist, habt ihr das Ziel erreicht und gemeinsam gewonnen.

Ist die Sanduhr abgelaufen und ihr habt noch nicht alle Codes geknackt, dann habt ihr verloren. Dies könnt ihr nicht auf euch sitzen lassen. Versucht es gleich noch einmal.

Weitere Trainingsmissionen

Ihr habt das erste Level der Trainingsmission geschafft, nun könnt ihr die Herausforderung in einem höheren Level annehmen.

- Im **zweiten Level** spielt ihr **ohne Joker** und mit nur **neun Zeit-Karten**, das Handkartenlimit bleibt unverändert.
- Im **dritten Level** spielt ihr auch **ohne Joker**, aber mit nur **sechs Zeit-Karten**. Das **Handkartenlimit** ist für jede Spieleranzahl gegenüber der Tabelle auf Seite 2 jeweils **um 1 reduziert** (beispielsweise bei 7–8 Spielern nur noch mit 4 Handkarten).
- Im **vierten Level** spielt ihr mit **sechs Jokern** und mit nur noch **drei Zeit-Karten**. Das Handkartenlimit bleibt wie beim zweiten Level. **ABER** nun müsst ihr **4er-Sets** bilden, um die **Codes** zu knacken.

Hinweis: Wenn ihr Zeit-Karten aussortiert, achtet darauf, dass bei den verbliebenen Zeit-Karten in etwa gleich viele Richtungspfeile nach rechts und links zeigen.

Weitere Missionen

Sobald ihr auch das vierte Level geschafft habt, ist die Trainingsmission bestanden. Nun seid ihr bereit, euch den andauernden Angriffen der geheimen Gruppierung aus dem Darknet zu stellen. Euch werden durch einen Schlüssel geheime Informationen zugespielt. Nehmt daher einen der Schlüssel aus der Schachtel (der andere ist der Reserve-Schlüssel, falls euch ein Schlüssel verloren geht) und öffnet damit das Fach der **Blauen Mission**. Steckt den Schlüssel in den Schlitz des Deckels mit der blauen Markierung, dreht ihn und zieht ihn vorsichtig nach oben. Euch erwarten neue Herausforderungen!

Viel Erfolg!



Die Community App
für alle Spiele-Freunde.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

