

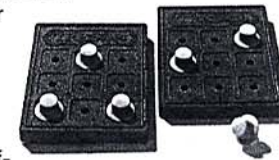
Tresor Knacker

Ravensburger Spiele® Nr. 23 041 9

Das spannende Kombinationsspiel
für 2 schlaue Tresorknacker
von 7 -14 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Dietrich Lange



Inhalt: 2 Tresore (Kunststoff-
Stecktafeln)

6 Drehknöpfe (Steckstifte)

1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Jeder der Spieler nimmt sich eine Stecktafel (kurz 'Tresor' genannt) und drei der gelben Drehknöpfe (Steckstifte). Einer der Spieler übernimmt nun die Rolle des 'Tresors' - d.h. er kennt die geheime Kombination. Der andere ist der 'Tresorknacker' und er versucht, den Geheimcode zu erraten.

Der erste Spieler steckt mit den drei Steckstiften eine willkürliche Kombination in seinen Tresor, jedoch so, daß sein Mitspieler - der 'Tresorknacker' - die Kombination *nicht* sehen kann (am besten dreht er ihm kurz den Rücken zu).

Ziel des Spiels

Ist es, mit möglichst wenig Versuchen die Kombination des Tresors zu erraten. Nach zwei Runden ist derjenige der Gewinner, der den Geheimcode am schnellsten, d.h. mit den wenigsten Rateversuchen, geknackt hat.

Spielregel

Die Aufgabe des 'Tresorknackers' ist es, die Kombination zu erraten. Dazu nimmt er seine drei Steckstifte und steckt sie beliebig in seinen Tresor. Danach zeigt er diesen dem Mitspieler.

Wie ein echter 'Tresor' antwortet der Mitspieler nur mit „klick-klick“ ..., je nachdem, wie viele Steckstifte an der richtigen Stelle stecken (es wird nicht mit „ja - nein“ bzw. „richtig -falsch“ geantwortet).

Er sagt ...

„klick“	d.h. eine Position der Steckstifte ist richtig
„klick-klick“	zwei Positionen der Steckstifte stimmen überein
„klick-klick-klick“	alle drei Positionen der Stifte sind identisch, d.h. der Tresor ist geknackt!!!
nichts (und bleibt stumm):	keine der gezeigten Positionen ist richtig.

Beispiel: Er sagt „klick“. Das bedeutet, ein Stift steckt an der richtigen Position.

Die Frage ist nun, welcher? Jetzt versucht der Tresorknacker, durch Umstecken der drei Stifte auf seinem Tresor, die Kombination herauszufinden. Er kann dabei maximal drei Stifte umstecken, dann zeigt er dem Mitspieler wieder die neue Kombination.

Dieser vergleicht die neue Kombination mit der seines Tresors und antwortet wieder z.B. „klick-klick“, dann wären schon zwei Steckstifte an der richtigen Stelle. Der Tresorknacker steckt so lange neue Kombinationen, bis er den Geheimcode geknackt hat und das „klick-klick-klick“ ertönt.

Anmerkung: Es wird die Anzahl der Versuche gewertet bis der Code erraten ist. Am besten macht ihr eine solche Tabelle (siehe Ende der Anleitung), in die ihr pro Rateversuch - dem Zeigen der neuen Kombination - einen Strich macht.

Ende des Spiels

Wie viele Runden ihr spielen wollt, bleibt euch überlassen. Aber ihr könnt zunächst einmal zwei Runden spielen und danach auf der Tabelle überprüfen, wer von euch der pfiffigere Tresorknacker war, d.h. wer weniger Versuche benötigte, um die Geheimkombination zu knacken. Er ist der Gewinner!

Viel Spaß beim Tresorknacken!



Einsteiger-Variante

Falls euch drei Steine für den Anfang zu schwierig und zu kompliziert erscheinen, dann könnt ihr auch die ersten paar Mal nur mit zwei Stiften pro Tresor spielen. Dann heißt natürlich „klick-klick“ - gewonnen!!!

Profi-Variante

Ganz ausgebufften Tresorknackern genügt es natürlich nicht, nur die Position der Steckstifte zu erraten. Für diese Profis gibt es eine weitere Schwierigkeit zu lösen: die Zahlenkombination. Wenn ihr euch die Steckstifte einmal genauer ansieht, dann könnt ihr kleine Zahlen darauf erkennen. Die Profis unter euch drehen die Stifte jetzt so, daß eine Zahl (2, 4, 6, 8) in Richtung der Schrift „Tresor“ zeigt.

Nachdem der Tresorknacker die richtigen Positionen erraten hat, muß er jetzt auch noch den Zahlencode knacken. Da ist schon ein bißchen Fingerspitzengefühl und eine Portion Geduld gefragt ...

„klick“	d.h. eine Zahl der Steckstifte ist richtig
„klick-klick“	zwei Zahlen der Steckstifte stimmen überein
„klick-klick-klick“	alle drei Zahlen der Stifte sind identisch, d.h. der Tresor ist geknackt!!!
nichts (und bleibt stumm):	keine der gezeigten Zahlen ist richtig.

Name des Spielers	Anzahl der Rateversuche
<i>Ulrike</i>	III IIII
<i>Bernhard</i>	III III II

© 1996 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



221197