



daVinci Code

Japanischer „Welterfolg“

Die grauen Zellen werden wieder mal gefordert!

Da Vinci Code! Ein geheimnisvoller Titel, der sofort Assoziationen mit dem berühmten italienischen Universalgenie der Renaissance hervorruft. Aber Sie brauchen sich keine Gedanken zu machen, dieses Codeknackerspiel hat mit Leonardo da Vinci absolut nichts zu tun. Jeder andere Titel wäre ebenso gut vertretbar gewesen. Und in der Tat hieß dieser Japanimport bei seiner Erstvorstellung auf der deutschen Spielmesse in Essen 2003 noch Enigma, benannt nach der berühmten Codebrechermaschine des Zweiten Weltkrieges. Vielleicht vermuteten die Werbestrategen von Winning Moves bei der Allgemeinbildung des deutschen Käufers zu wenige kryptographische Kenntnisse, um mit einem „rätselhaften“ Titel durchschlagenden Erfolg zu erzielen. Vielleicht aber auch sahen sie ein, dass die Kunst der Verschlüsselung bei diesem japanischen Zahlencodespiel keine „enigmagleichen“ Fähigkeiten voraussetzt. Wie auch immer, Da Vinci Code ist ein durchaus überzeugender Titel, jedenfalls für unsere Ohren reizvoller als das japanische Original von Eiji Wakasugi: Algo. Zudem werden mit dem Zauberwörtchen „Code“ unendliche Assoziationen zu Geheimschriften, historischen Chiffren, geheimen Botschaften, sowie politischen Dramen aufgewühlt, und selbstverständlichen auch zu unserem berechtigten Wunsch, die aber tausenden Nachrichtenbits, die wir täglich versenden, bombensicher zu verschlüsseln.

Bei der Einfachheit dieses Zahlencodespuzzles staunt man als Spielhistoriker, dass niemand bereits früher auf die Idee zu diesem

Rate- und Logikspiel gekommen ist. Zwar gibt es zahlreiche auf Codes aufgebaute Welterfolge, allen voran Mastermind, Cluedo und Inkognito, doch unterscheiden sich alle diese Deduktionsherausforderungen in einem Punkt ganz entscheidend von Da Vinci Code. Sie sind wesentlich langatmiger und verurteilen die gerade nicht am Zug befindliche Spielerin zu größeren Wartezeiten. Genau genommen spielt bei Mastermind überhaupt nur einer, der Codebrecher. Der Codeersteller dagegen wartet, bisweilen mit steigender Ungeduld, auf den nächsten Entschlüsselungsschritt seines Gegenübers. An dieser Stelle sei eine kleine spielhistorische Anmerkung erlaubt. Marco Meirovitz, der israelische Erfinder des Mastermind, hat genau genommen nur ein aus dem viktorianischen England stammendes Wortspiel, heute in Großbritannien noch unter Jotto, Bull and Cow oder Word Mastermind bekannt, in einen Farbcode übertragen. Wie man aus den Verkaufszahlen sieht, mit durchschlagendem Erfolg. Bei Cluedo und Inkognito dagegen kommt diese Idee des Codeknackens nicht so direkt und unvermittelt an die Spielerinnen heran. Hier überlagert der Gedanke der Rollenübernahme durch die Beteiligten das eigentliche deduktive Raten ganz entscheidend.

Beim Öffnen der neuen „Spiel kompakt“-Format Schachtel von Winning Moves werden Sie vielleicht zunächst sehr erstaunt sein. Es liegen nur 26 schwarz-weiße Plastiksteine bereit, jeweils mit Zahlen von „0“ bis „11“ sowie einem Bindestrich gekennzeichnet. Ganz anders als die vielfach überladenen Produktionen der letzten Jahre, mit bisweilen Hunderten von Einzelteilchen, wird hier der Markt um ein wahrlich schnörkelloses Spiel bereichert. Was ist nun die Aufgabe der Codeerstellerinnen? Ganz einfach. Abwechselnd nimmt in einer kurzen Vorbereitungsphase jede Spielerin aus den gut ge-

mischten Steinen vier (beziehungsweise bei vier Spielerinnen drei) auf und stellt diese geordnet, numerisch aufsteigend, d.h. links die niedrigere, rechts die höhere Zahl, vor sich ab. Dabei ist es ganz wichtig, dass wirklich niemand Einblick in den gegnerischen Code hat. Es ist egal, ob alle vier Steine schwarz oder weiß sind, oder etwa das Mischungsverhältnis 3:1 oder 2:2 ist. Werden zwei Steine mit der gleichen Zahl gezogen, wird immer der schwarze links vom weißen aufgestellt. Eine kleine Warnung: hier können sich bei ungeübten Spielerinnen Fehler einschleichen, zumindest in der ersten Partie. Wenn Sie sofort mit der Fortgeschrittenversion anfangen wollen, was ich absolut empfehlen darf, so könnten Sie im Basiscode auch einen oder sogar beide Bindestriche ziehen. Diese dürfen an jede beliebige Stelle Ihres Codes eingereiht werden, also auch vor die „0“ oder hinter die „11“, beziehungsweise zwischen zwei gleiche (schwarze und weiße) Zahlen. Zuletzt wird noch die Startspielerin bestimmt - und schon sind Sie beim Aktivieren Ihrer kleinen grauen Zellen ...

Der Spielablauf ist absolut klar. Wer am Zug ist, nimmt einen der verdeckten Steine aus der Mitte, stellt diesen etwas abseits vom eigenen Zahlencode auf, so dass der Stein nur von der betreffenden Spielerin lesbar ist, und macht dann den ersten Rateversuch bei einer der Mitspielerinnen. Dabei zeigt man einfach mit dem Finger auf den gewählten Stein und nennt eine Zahl von „0“ bis „11“, oder man tippt auf „Bindestrich“. Liegt man mit der Vermutung richtig, wird der betreffende Stein nach vorn umgekippt, damit die Zahl für alle offen gelegt, und die Ratende ist weiterhin am Zug. Allerdings hat sie nun zwei Möglichkeiten: (1) Weiter attackieren (dieses Wort ist der Spielregel entnommen, Anm. des Autors), d.h. bei einer anderen oder der gleichen Spielerin einen

weiteren Stein zu erraten versuchen, oder (2) den Zug beenden. Dies geschieht, indem der anfangs aufgenommene Stein an die richtige Stelle des eigenen Codes eingeordnet wird. Dies, und das ist die Crux von Da Vinci Code, ohne ihn den Mitspielerinnen zu zeigen. Dadurch wird der eigene Code verlängert und damit das Raten für die Gegnerinnen erschwert. Was passiert, wenn ein Tipp falsch ist? Ganz einfach, der eigene, gerade gezogene Spielstein muss für alle sichtbar umgekippt an die exakt richtige Stelle platziert werden. Dadurch werden selbstverständlich wichtige Informationen preisgegeben. Die im Uhrzeigersinn nächste Spielerin ist nun mit der hier beschriebenen Zugmöglichkeit an der Reihe. Dies geht so lange, bis alle Codes bis auf einen vollständig geknackt wurden.

Die Spielregel bietet für Da Vinci-Freunde, die mehrere Runden genießen möchten, eine durchaus interessante Punktspielwertung. Es gibt 10 Punkte für jede ermittelte Zahl in einem gegnerischen Code, 20 Punkte für jede ermittelte „6“ sowie jeden Bindestrich, und 50 Punkte, wenn es gelingt, die letzte Zahl eines gegnerischen Codes zu knacken. Die Gewinnerin, deren Code bis zuletzt ein Geheimnis blieb, bekommt obendrein den Wert der nicht geknackten Zahlen zu ihrem Punktestand dazu addiert. Die Rundenzahl sollte bei diesem Wertungsschema vorab festgelegt werden.

Da Vinci Code wurde in unse-

Lesen Sie weiter auf Seite 9

daVinci Code	
Spieler	: 2 - 4
Alter	: ab 10 Jahren
Dauer	: ca. 15 Minuten
Verlag	: Winning Moves 2004 www.winning-moves.de
Autor	: Eiji Wakasugi
Grafiker	: nicht genannt
Preis	: ca. € 12,00
WIN WERTUNG	
Genre	: Denk- und Logikspiel
Zielgruppe	: Familie
Mechanismus	: Code knacken
Strategie	: ★★★★★★★
Taktik	: ★★★★★★★
Glück	: ★★★★★★★
Interaktion	: ★★★★★★★
Kommunikation	: ★★★★★★★
Atmosphäre	: ★★★★★★★
Kommentar:	
Kurzweiliges Spiel	
Gleichzeitiges „Denken“	
Großer Herausforderungscharakter	
Zunehmende Informationsdichte	
Für alle Altersstufen geeignet	
Hugo Kastner: „Bei daVinci Code werden trotz des deduktiven Grundcharakters alle Mitspielerinnen gleichzeitig in den Denkprozess eingebunden. Der doch hohe Glücksanteil macht diesen japanischen Welterfolg ideal für Knobelfreunde.“	
Wenn Ihnen Cluedo oder Mastermind gefallen, wird Ihnen auch daVinci Code zusagen.	

den. Erst wenn einem dies gelungen ist, kann man daran gehen eventuell auch mehrere Fragemarker gleichzeitig zu ändern. Aber meist führt das zu keinem Ergebnis. In unseren Testrunden ist es einige Male passiert, dass es keinem Team gelungen ist in den 10 Raterunden die korrekte Lösung zu finden. In diesem Fall erhält kein Team Siegpunkte.

Wenn es einem Team gelingt innerhalb der ersten 9 Runden die 10 richtigen Antworten zu erraten so erhalten sie, aber auch die Gegner Siegpunkte. Die Siegpunkte werden auf folgende einfache Weise ermittelt. Von der Zahl 10 (für die richtigen Antworten) wird die Anzahl der Runden abgezogen die benötigt wurde um das korrekte Ergebnis zu erreichen. Beispiel: Ein Team braucht 6 Raterunden um die 10 korrekten Antworten zu finden, so erhält das Team 4 Siegpunkte gut geschrieben.

Für die Gegner, die nicht 10 korrekte Antworten haben, ermittelt man auf folgende Weise die Anzahl der Siegpunkte. Anzahl der korrekten Antwort minus der Anzahl der Raterunden. Beispiel: Das Siegerteam hat 6 Raterunden gebraucht. Das Verliererteam der Runde hat 8 richtige Antworten, so werden diesem Team 2 Siegpunkte gut geschrieben.

Als 2-Personenspiel ist es gut spielbar und kann für Fans von Frage- bzw. Quizspielen empfohlen werden.

So richtig Spaß macht das Spiel aber erst wenn sich ein Rateteam mindestens aus 2 Personen zusammensetzt. Generell kann jedoch gesagt werden, dass sich die idealen Rateteams aus 3 bis 4 Personen zusammensetzen. Die Teams können theoretisch auch aus mehr Personen bestehen. Aber die Maximalanzahl von 8 Personen die Ravensburger angibt, macht schon Sinn. Mehr als 4 Teammitglieder, sind aufgrund der kleinen Schrift in der die Fragen gedruckt wurden, kaum in der Lage die Fragen selbst zu lesen. Aber wenn 1 Spieler dem Team die einzelnen Fragen mit den dazugehörigen Antworten vorliest – steht nichts im Wege auch in größeren Teams gegeneinander zu spielen.

Das Spiel erinnert in seinen Grundzügen ein wenig an Mastermind und kann mit seinen schwierigen Fragen und einem spannenden Logikteil uneingeschränkt empfohlen werden. Ein Schwachpunkt des Spiels besteht darin, dass es vorkommen kann wenn ein Team sehr lange zum Beraten braucht, dass sich die gegnerischen Spieler fadisieren. Als zweiter Schwachpunkt des Spiels muss die leider nur begrenzte Anzahl an Fragestreifen genannt werden. Die Fragestreifen sind zwar extrem gut gemacht – aber die Anzahl könnte bei häufigem Spiel als zu gering angesehen werden.

Daher ist zu hoffen, dass die Firma Ravensburger bei einem entsprechendem Erfolg des Spiels schnell und bald Erweiterungssets mit Zusatzfragestreifen auf den Markt bringt.

Bis auf die genannten Schwachpunkte muss man der Firma Ravensburger zu einem ansonst rundum gelungen Spiel gratulieren, das in entsprechender Runde extrem Spaß macht. TENO OUT OF TEN wird allen Freunden von Frage- und Quizspielen Spaß machen. Die Atmosphäre während des Spielens ist sehr spannend. Je größer die Gruppe umso höher wird der Integrations- und der Kommunikationsgrad im Spiel. Dabei kann es auch zu hitzigen Diskussionen unter den Spielern eines Teams kommen.

Das Spiel kann nur durch Logik gewonnen werden, die Fragen sind teilweise so schwierig dass es auch in größeren Teams nicht vorkommen wird, dass die Antworten auf alle 10 Fragen gewusst werden können. Darin liegt aber auch der besondere Reiz des Spiels, da nicht unbedingt jenes Team gewinnt, in dem die Mitspieler über mehr Wissen verfügen, sondern eher jenes Team als Sieger vom Brett geht, das beim Ändern der falschen Antwort die bessere Logik bzw. Strategie anwendet. Das auf der Schachtel angeführte Mindestalter trifft aufgrund der Schwere der Fragen wirklich zu. Meine Empfehlung lautet, dies ist ein Spiel das für Partys hervorragend geeignet ist und aus diesem Grund in allen Haushalten seine Anhänger finden und aus diesem Grund vorrätig sein sollte.

Maria Schranz (maria.schranz@gmx.at)

ren Spielrunden sehr gut angenommen. Das Spiel ist, wenn ich mir diese altertümliche Sprache erlauben darf, aus einem Guss. Egal ob mit zwei, drei oder vier Spielerinnen, die Balance zwischen Deduktion und Raten stimmt, ebenso wie die steigende Spannung gegen Spielende hin. Da mit zunehmendem Codeknacken immer mehr Steine der Gegnerinnen offen gelegt werden, und da immer weniger unbekannte Codestücke ein rein elementares Raten erfordern, steuert Da Vinci Code einem fühlbaren Höhepunkt entgegen, der für alle am Spielgeschehen Beteiligten gleichermaßen dramatisch verläuft. Unbedingt empfehlenswert ist, wie schon bei der Spielerläuterung erwähnt, die im Regelheft als „Spiel für Fortgeschrittene mit Bindestrich“ angeführte Variante. Durch diesen Kniff zweier zusätzlicher Zeichen, die an jede beliebige Stelle platziert werden dürfen, also auch links von der „0“ oder rechts von der „11“, werden die Anforderungen an die Spielerinnen in exponentieller Weise gesteigert. Allerdings sei hier gleich eine spieltechnische Warnung ausgesprochen. Ein leises Zögern von Seiten der Spielerin, die einen der Bindestriche zieht, oder ein dem berühmten zweiten Geistesblitz folgendes Umstellen in der Codereihe, sind mehr als verräterische Gesten. Der Bindestrich hat so seine Tücken. Hier werden Spiele leicht und ohne große logische Akrobatik der Mitspielerinnen gewonnen oder verloren. Ansonst müssen Sie keine der üblichen Längen eines Ratespiels fürchten. Ganz im Gegensatz zum bereits erwähnten Mastermind gibt es noch keine ausanalysierten Wege zum kürzest möglichen Gewinn. Sie müssen auch nichts vom Gesetz der großen Zahl, von Permutationen oder Kombinatorik verstehen. Im Gegenteil, die Altersangabe „ab 10 Jahren“ trifft genau zu. Wie können Sie dennoch Ihre Gewinnchancen erhöhen? Zum einen ist es günstig, die missglückten Tippversuche aller Mitspielerinnen im Gedächtnis zu speichern, zum anderen muss die Entscheidung zwischen einem verführerischen Weiterraten und einem verhaltenen Verlängern des eigenen Zahlencodes der jeweiligen Spielsituation angepasst werden. Besonders dann gilt dies, wenn die oben erwähnte Punktspielwertung

zur Abrechnung kommt. Und falls Sie besonders tückisch vorgehen wollen, können Sie auch mal eine im eigenen Code stehende Zahl „raten“. Dieser Bluff, der durchaus dem Regelwerk entspricht, kann Ihre Mitspielerinnen bisweilen ganz schön verwirren.

Eine kleine Kritik zum Spielmaterial möchte ich doch nicht verschweigen. Die rechteckigen Plastiksteine sind zwar groß und standfest genug, um einen bequemen, entspannten Überblick während einer Partie zu ermöglichen, die Zahlen haben auch einen Unterstrich, der die ewige Frage nach „6“ oder „9“ vergessen lässt, aber zwei Mängel sind dennoch unübersehbar. Zum einen erlaubt bei den weißen Steinen ein schwaches, kaum wahrnehmbares Durchschimmern der Zahlen bei künstlichem Lichteinfall aus bestimmtem Winkel ein „erleichtertes“ Raten. Zum anderen fällt es Ungeübten sehr schwer, die Spielsteine zu mischen. Immer wieder kippt der eine oder andere, an der Breitseite konisch geformte Stein nach oben und lässt dabei die geheime Zahl aufblitzen. Ein Tipp zur Abhilfe: Mischen Sie so, dass die Steine mit Ihren Händen nur von der Seite, nicht jedoch von oben berührt und verschoben werden. Dadurch können Sie den „Kippeffekt“ bequem vermeiden.

Mein persönliches Fazit: Da Vinci Code ist einfach genug, um in wenigen Minuten erklärt zu werden, deduktiv genug, um auch einen Erwachsenen, Logik orientierten Menschen zu befriedigen und Glücks betont genug, um Kinder und Jugendliche zu fesseln. Egal ob zu zweit, zu dritt oder zu viert, Da Vinci Code lässt immer alle gleichzeitig am Spielgeschehen teilhaben. Für Denkspielreife eine wohltuende Erfahrung. Mit minimalem Spielmaterial wird eine atmosphärisch dichte Codebrecherstimmung erzeugt, die dieses Spiel tatsächlich einem weltweiten Erfolg zusteuern lassen könnte. Daher scheint eine „5“ bei meiner Würfelwertung durchaus gerechtfertigt. Nicht zuletzt eine für die potenzielle Käuferin beruhigende Feststellung: Auch die Da Vinci-Expertin wird ganz ohne ein Studium der Geschichte der Verschlüsselungen auskommen. Sie muss nur ganz einfach unbeschwert drauflos raten!

Hugo Kastner (hugo.kastner@chello.at)