

Die „Knobelritter“ sind ein bunt zusammengewürfelter Haufen Spielbegeisterter. Entsprechend breit gefächert ist auch der Geschmack der Mitglieder, deutlich erkennbar an der Vielfalt an Spielegenres in der „Hall of Games“. Mit dem 56. Spiel kommt eine weitere Gattung hinzu, die noch nicht vertreten war: Ein Zweipersonenspiel, welches weder ein Taktik- noch ein Kartenspiel ist.

56



"DaVinci Code" - das klingt schon sehr mysteriös. Geheimnisvoll. Rätselhaft. Auf jeden Fall hat es mein Interesse geweckt. Zumal diese Bezeichnung auch der englische Originaltitel eines spannenden, packenden Thrillers von Dan Brown ist (deutscher Titel: "Illuminati"). Also worum geht's? Sind geheime Zeichen zu entdecken? Oder versteckte Codes zu entschlüsseln?

Genau: Jeder Spieler hat vier Steine mit Zahlen vor sich, derart aufgestellt, dass der Mitspieler die Zahlen nicht erkennen kann. Das einzige, was man weiß, ist, dass es die Steine in den Werten von 0 bis 11 und in den Farben schwarz und weiß gibt, und dass die Steine in einer aufsteigenden Reihe angeordnet sein müssen. Die Aufgabe ist folgende: Die Zahlencodes des Gegenübers schneller herausfinden, als dieser den eigenen ermitteln kann. Das hört sich nicht unbedingt kompliziert an, und tatsächlich können schon Kin-

der ab 8 Jahren (entgegen der Altersangabe "ab 10 Jahren") mitspielen, aber es steckt wesentlich mehr drinnen, als es den Anschein hat. Das Spiel offenbart sich einem in 4 Stufen, die ich nun erklären will.

### Stufe 1 - Das Raten

Am Anfang bleibt nur das Raten. Man kennt selber nur die eigenen Steine und kann daher aus der Aufstellung der gegnerischen Steine nur wenige Rückschlüsse ziehen. Wer an der Reihe ist, nimmt einen der restlichen, verdeckt liegenden Steine und schaut ihn sich geheim an. Dann zeigt er auf einen beliebigen Stein des Gegners und rät dessen Wert. Ist die Annahme falsch (und die Chancen, gleich richtig zu liegen, sind zu Beginn nicht sehr hoch), muss man den soeben aufgedeckten Stein umdrehen und offen an die richtige Stelle seines eigenen Codes einreihen. Hat man jedoch Recht gehabt, muss der Gegner den erratenen Stein aufdecken. Nun kann man

entweder noch weiterraten oder man baut den gezogenen Stein verdeckt in seinen Zahlencode ein, natürlich auch am richtigen Platz. Sobald ein Code vollständig ermittelt wurde, endet das Spiel und derjenige, dessen Code als letzter teilweise unbekannt geblieben ist, gewinnt das Spiel.

### Stufe 2 - Das Kombinieren

Sobald die ersten Steine offen ausliegen, fängt das Spiel erst richtig an. Nun hat man die ersten wichtigen Informationen und kann den Zahlencode des Kontrahenten etwas einengen. Durch Kombinieren und Ausschließen können weitere Zahlen ermittelt werden. Neben der Kombinationsgabe braucht man dann allerdings auch noch ein gutes Gedächtnis, denn man sollte sich nicht nur merken, nach was man bereits selbst gefragt hat, auch die Rateversuche des Gegners lassen wertvolle Rückschlüsse zu. Dies alles macht aus "DaVinci Code" zwar noch immer keinen Hirnverwirbler, aber ein gutes Deduktions- und Kombinationsspiel allemal.

### Stufe 3 - Das Beobachten

Bis jetzt ist der Unterschied zu Spielen wie "Master

Mind" nicht sehr groß. Aber da man hier gleichzeitig spielt (bei "Master Mind" ist nur ein Spieler der "Codeknacker"), kommt ein zusätzlicher Aspekt dazu. Jede Bewegung, die man macht (zum Beispiel das Umstellen von Steinen), jeder Kommentar, den man von sich gibt ("Stimmt nicht, aber ganz knapp!"), jede emotionale Geste, jede Mimik kann verräterisch sein, und einem aufmerksamen Gegenüber wichtige Informationen liefern. Ich habe nach Dutzenden Spielen schon erlebt, dass man aus den unscheinbarsten Sätzen oder Handbewegungen einiges ablesen kann.

Wer selbst ein Pokerface aufsetzen kann und gleichzeitig seinen Gegner gut beobachtet, ist mit Sicherheit im Vorteil und kann den gegnerischen Code schneller knacken.

#### Stufe 4 - Das Bluffen

Und wer das Spiel bis hierher beherrscht, ist bereit für die allerletzte, die höchste Stufe auf dem Weg zum Großmeister: Das Bluffen. Dabei setzt man all sein Handeln bewusst ein, um sein Gegenüber vom rechten Weg abzu-

bringen: Scheinbar verräterische Gesten, vielsagende Worte, die jedoch nur "gespielt" sind und einzig und allein dazu dienen, zu verwirren und vom richtigen Zahlencode abzulenken. Es gibt da unzählige Möglichkeiten und erfah-



renen "DaVinci Code" fallen sicher immer neue Wege ein. Allerdings funktioniert das Bluffen nur wirklich, wenn sich der Gegner bereits auf der Stufe des aufmerksamen Beobachtens befindet.

Sicher, bei all diesen psychologischen Spielchen und taktischen Feinheiten bleibt doch ein nicht zu unterschätzender Glücksanteil vorhanden. So ist es sicher ein großer Vorteil, öfters "Bindestriche" einsetzen zu können. Diese Steine können an jeder Stel-

le des Zahlencodes eingereiht werden und erschweren die Aufgabe für den Codeknacker erheblich. Ein einziger glücklicher Rateversuch oder ein unglücklich gezogener Spielstein, der einfach zu viele Informationen preisgibt, können eine Partie schon vorzeitig entscheiden. Daher empfiehlt es sich, über mehrere Partien zu spielen, dann gewinnt am Ende doch zumeist der bessere Spieler.

"DaVinci Code", welches sich anfangs als unscheinbares, eher simples Spielchen präsentiert, stellt sich somit bei näherer Betrachtung als ein wirklich tolles Spiel mit viel Bluff und Überlegung heraus und bietet für 2 Personen eine Abwechslung zu den sonst üblichen Karten- und abstrakten Spielen. Hingegen kann ich das Spiel weder für drei noch für vier Spieler empfehlen, da - bis nur mehr zwei Spieler übrig sind - bereits alle Steine bekannt sind und nur die Position der Bindestriche noch fraglich ist. Wer ein außergewöhnliches Zweipersonenspiel sucht, dem rate ich jedoch sofort zuzugreifen, es lohnt sich wirklich.

### Info-Box

|                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| <b>Titel:</b>   | DaVinci Code               |
| <b>Art:</b>     | Bluff- und Deduktionsspiel |
| <b>Autor:</b>   | Eiji Wakasugi              |
| <b>Spieler:</b> | für 2 (bis 4) Spieler      |
| <b>Alter:</b>   | ab 10 Jahren               |
| <b>Verlag:</b>  | Winning Moves              |
| <b>Jahr:</b>    | 2004                       |
| <b>Dauer:</b>   | ca. 15 Minuten             |
| <b>Preis:</b>   | ca. Euro 15,-              |

Game News-  
Wertung

