

# DECIPHER

## LETTER PIECE GAME



Bei **Decipher** geht es darum, abwechselnd geheime Wörter zu erfinden und zu enträtseln. Wie bei allen **Letter Piece Games** bestehen alle Buchstaben des Alphabets aus

vier Arten von Buchstabenteilen! Nach ein paar Runden kennt ihr die Grundlage jedes **Letter Piece Games**.



## SPIELÜBERSICHT

Während des Spiels wirst du zum **Rätselsteller** für eine Runde und zum **Wortsucher** für die anderen Runden. Als Rätselsteller erstellst du ein geheimes Wort und als Wortsucher versuchst du, es zu erraten. Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler einmal Rätselsteller war. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

## SPIELAUFBAU

**Vor der ersten Runde:** Jeder Spieler nimmt sich 3 Ratemarker einer Farbe. Legt den 5-Punkt-Decipher-Marker und die 2-Punkt-Bonusmarker neben die Schachtel.

Die Spieler entscheiden über die Wortlänge (3-6 Buchstaben) für das gesamte Spiel. Längere Wörter sind schwieriger zu entziffern. Ein Spieler wird zum ersten Rätselsteller bestimmt.

### PRO SPIELER

je 3 Ratemarker



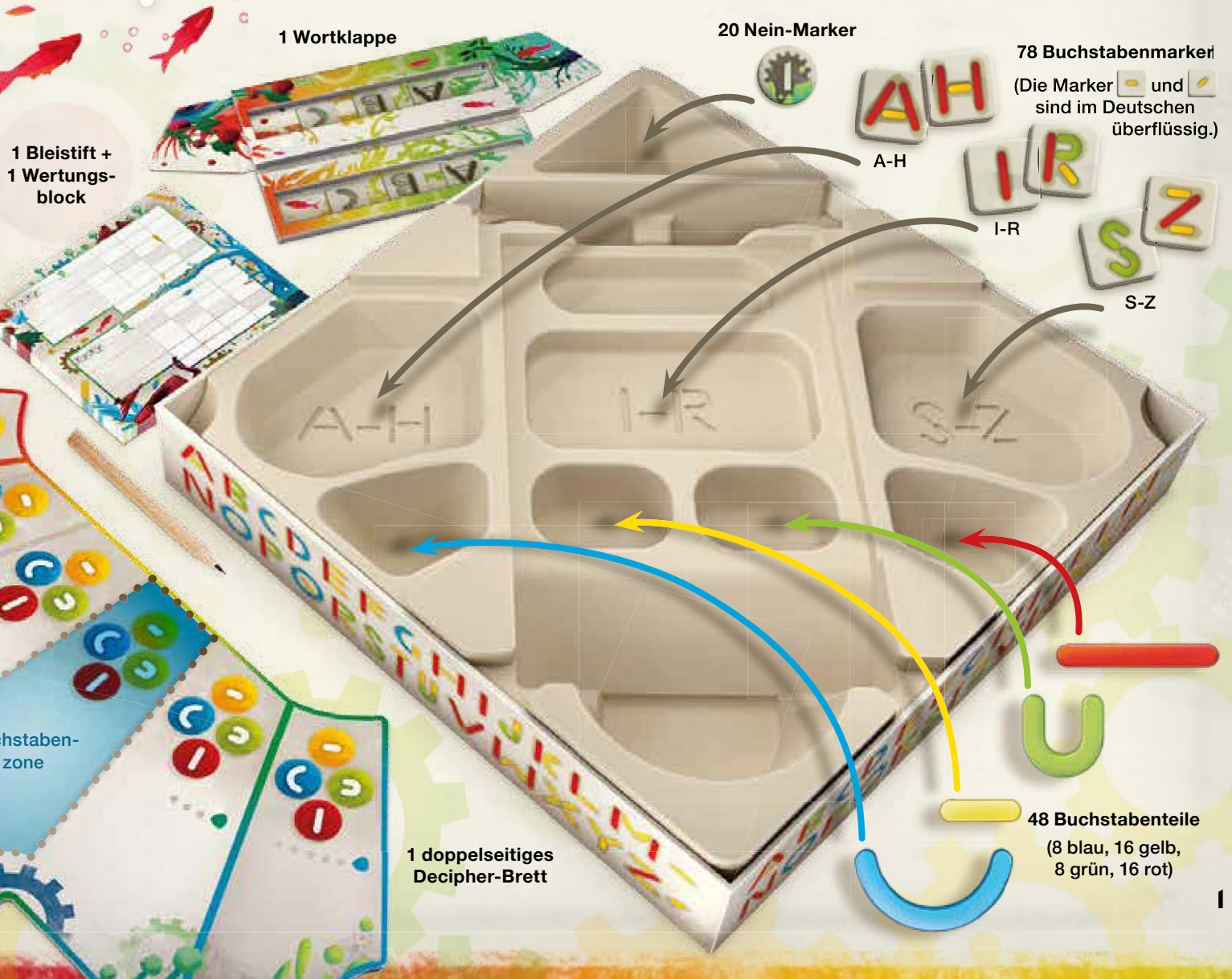
(4 Spielerfarben)

### ZUR SEITE LEGEN

3 Bonusmarker



1 Decipher-Marker



Hier beginnt ein Wort mit 6 Buchstaben.

Hier beginnt ein Wort mit 4 Buchstaben.

Buchstabenzone

1 doppelseitiges Decipher-Brett

48 Buchstabenteile  
(8 blau, 16 gelb,  
8 grün, 16 rot)

## Decipher-Brett



# DAS GEHEIME WORT ERSTELLEN

Als Rätselsteller drehst du die Box so, dass der Wortvorrat zu dir zeigt.

Stecke das Decipher-Brett senkrecht in den Schlitz. So schirmst du Teile und Marker vor den Wortsuchern ab, während du dein geheimes Wort erstellst.

Setze die Wortklappe zurück in die Schachtel und schiebe sie so, dass sie das mittlere Buchstabenfach abdeckt. Dann lege alle Buchstabenteile, die auf den Buchstabenmarkern deines Wortes abgebildet sind, in den Wortvorrat.



Setze die **Wortklappe** hierhin. (Du siehst ABC im Inneren richtig herum).

In der **Wortklappe** erstellst du nun mit **Buchstabenteilen** dein Wort. Die Wortlänge muss zu der fürs Spiel vereinbarten passen.

## GÜLTIGE GEHEIME WÖRTER

- Wörterbuchwörter wie BOOT, ROT und NAHM (keine Eigennamen, Abkürzungen, Slang oder Wörter in einer Fremdsprache)
- Richtig geschriebene Wörter
- Wörter, die wahrscheinlich alle Spieler kennen

Klappe die Wortklappe zu, drehe sie und öffne sie wieder:



1. Zuklappen



2. Umdrehen



3. Aufklappen

Jetzt siehst du dein geheimes Wort auf dem Kopf und von rechts nach links, so wie es die Wortsucher sehen, wenn sie rätseln.

Überprüfe noch einmal genau, ob alle Buchstabenteile wirklich zu deinem Wort passen! Schiebe die Wortklappe vorsichtig die Rampe hinunter zum Wortvorrat.

Leg das Decipher-Brett mit der passenden Seite nach oben in die Schachtel (A für Wörter mit 3 oder 5 Buchstaben, B für Wörter mit 4 oder 6 Buchstaben).



Legt die **3 Bonusmarker** und den **Decipher-Marker** auf ihre Felder auf dem Brett.

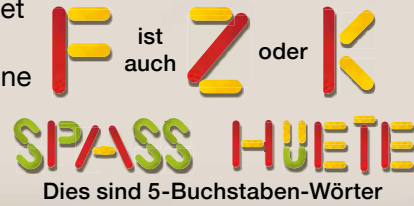
Die Wortklappe in ihrer Endposition

# DAS GEHEIME WORT ENTRÄTSELN

## WIE WERDEN DIE BUCHSTABEN ENTRÄTSELT?

Nutzt das Letter Piece Game-Alphabet auf den Boxseiten als Anleitung. Die gleichen Teile können verschiedene Buchstaben bilden.

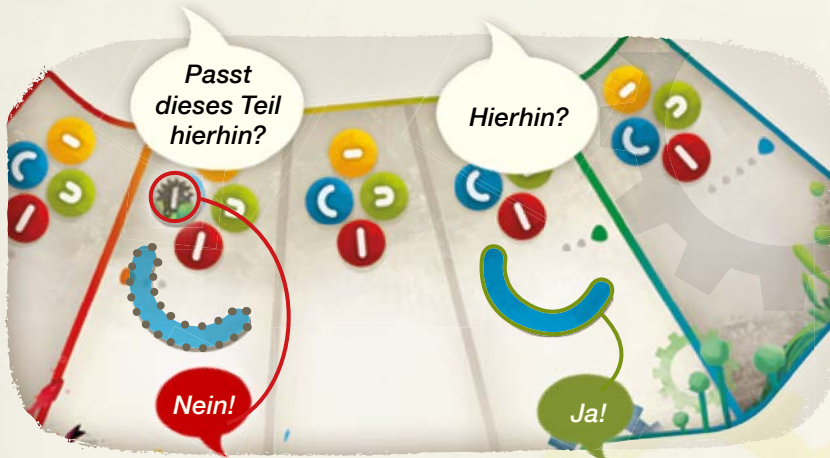
**Hinweis:** Umlaute und ß werden aus 2 Buchstaben gebaut.



Der erste Wortsucher ist der Spieler links neben dem Rätselsteller. Danach sind die Wortsucher im Uhrzeigersinn am Zug.

Ein Spielzug:

1. Der Rätselsteller nimmt ein Buchstabenteil aus dem Wortvorrat und gibt es dem Wortsucher.
2. Dieser Wortsucher berührt mit dem Teil eine Buchstabenzone auf dem Brett und fragt: „Passt dieses Teil hierhin?“  
Er kann jede Zone wählen, die zur Wortlänge passt und in der noch kein Nein-Marker auf dem entsprechenden Symbol liegt.
3. Der Rätselsteller antwortet mit „Ja!“ oder „Nein!“.
  - **Falls NEIN:** Der Wortsucher legt einen Nein-Marker auf das Symbol des Buchstabenteils in dieser Buchstabenzone. Danach muss derselbe Spieler das Buchstabenteil einer anderen Zone zuweisen, solange bis er ein „Ja“ erhält.



- **Falls JA:** Der Wortsucher legt das Buchstabenteil in die entsprechende Buchstabenzone.
4. Falls noch mehr als 3 Teile im Wortvorrat sind, beginnt der nächste Zug. Wenn nicht, beginnt der Bonusmodus.

Im Laufe der Runde sehen die Sucher immer mehr Teile des geheimen Worts. Dabei erhält der Rätselsteller einen Punkt für jede falsche Platzierung eines Buchstabenteils.

## BONUSMODUS

Der Rätselsteller kündigt den Start des Bonusmodus an, falls nach dem Platzieren eines Teils nur noch 3 Teile im Wortvorrat sind.

Diese letzten 3 Teile gibt er nur dann einzeln heraus, falls der Wortsucher, der am Zug ist, nach einem weiteren Teil fragt. Dafür muss der Wortsucher dem Rätselsteller gleichzeitig einen 2-Punkte-Bonus-Marker vom Decipher-Brett geben.

## DAS GEHEIME WORT ERRATEN

Jeder Wortsucher kann **jederzeit** versuchen, das geheime Wort zu erraten. Dazu gibt er dem Rätselsteller einen seiner Ratemarker und sagt seine Lösung.



- **Falsch geraten:** Das Spiel wird mit dem aktuellen Wortsucher fortgesetzt. Sobald ein Sucher 3 Mal falsch geraten hat, ist er für diese Runde ausgeschieden. (Falls er noch ein unplatziertes Teil in der Hand haben sollte, gibt er es an den nächsten Wortsucher weiter.)
- **Richtig geraten:** Der Rätselsteller zeigt allen das geheime Wort und es kommt zur Rundenwertung.



## ENDE EINER RUNDE UND WERTUNG

Eine Runde endet, sobald das geheime Wort erraten wurde oder kein Wortsucher mehr raten kann oder will. In allen Fällen zeigt der Rätselsteller nun allen das geheime Wort.

**Alle Wortsucher erhalten Punkte für:**

- Jeden ihrer übrigen Ratemarkers.



**Decipher-Marker**  
5 Punkte

**Bonusmarker**  
je 2 Punkte

**Der Wortsucher, der das geheime Wort erraten hat, bekommt zusätzlich Punkte für:**

- Jeden Bonusmarker, der sich noch auf dem Brett befindet.
- Den Decipher-Marker.



**Ratemarkers**  
je 1 Punkt

**Nein-Marker**  
je 1 Punkt

**Der Rätselsteller erhält Punkte für:**

- Jeden Nein-Marker auf dem Brett.
- Jeden Bonusmarker, den er im Bonusmodus erhalten hat.
- Jeden Ratemarkers, den er für einen Rateversuch erhalten hat.
- Falls das geheime Wort nicht erraten wurde: den Decipher-Marker.

Die Punkte der Spieler und das geheime Wort werden auf dem Wertungsblatt notiert.

**Hinweis:** Jedes Blatt kann für 2 Spiele verwendet werden.



### BEISPIEL

Tina hat das Wort erraten. Sie erhält 5 Punkte für den Decipher-Marker, 4 Punkte für den Bonusmarker, 4 Punkte für zwei übrig gebliebene Bonusmarker und 1 Punkt für ihren verbliebenen Ratemarkers.

Ben erhält 2 Punkte für seine zwei übrigen Ratemarkers.

Lees geheimes Wort war PANDA. Er erhält 3 Punkte für 3 Nein-Marker auf dem Brett, 2 Punkte für einen Bonusmarker und 3 Punkte für drei verwendete Ratemarkers.

Falls der nächste Spieler noch kein Rätselsteller war, legt ihr alle Buchstabenteile und -marker zurück und der nächste Rätselsteller erstellt ein geheimes Wort.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler einmal Rätselsteller war (in einem Zwei-Spieler-Spiel ist jeder Spieler zweimal Rätselsteller). Zählt die Gesamtsumme jedes Spielers auf dem Wertungsblatt zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Unentschiedene Spieler teilen sich den Sieg.



## CREDITS

**Autoren:** Bill Eberle, Greg and Peter Olotka (basierend auf Runes von Eon Products, Inc. entwickelt in Zusammenarbeit mit Jack Kittredge)  
**Spielentwicklung:** Roland Goslar

**Illustrationen:** Kwanchai Moriya  
**Grafikdesign:** Annika Brüning, Marina Fahrenbach  
**Redaktion:** Sabine Machaczek, Future Pastimes

**3D-Modelling:** Christoph Warzecha  
**Herausgeber:** Heiko Eller-Bilz  
**Besonderer Dank an:** Steve Kimball, Jack Reda und all unsere Freunde und Testspieler



## SPIELE DIE APP



Scanne und spiele eine kleine Einführung in die Welt der Letter Piece Games.

© 2020 Heidelberg Games GmbH. Decipher, the Heidelberg Games logo, and Heidelberg Games are TMs of Heidelberg Games GmbH. Heidelberg Games, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg. LETTER PIECE GAME is a TM of Eon Products, Inc. Made in Shanghai, China. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen! NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Diese Information bitte aufbewahren.