



Du und Deine Freunde habt auf dem Dachboden einen alten Rechner mit einem Haufen Hinweisen und Anmerkungen gefunden. Werdet Ihr in der Lage sein, in der vorgegebenen Zeit alle Passwörter zu entziffern, die ihn schützen?



INHALT

- 16 Positionskarten (mit „0“ auf der Rückseite)
- 18 Punktekarten
- 56 Themen-/Buchstabenkarten *
- 24 Chips
- 1 Sanduhr mit 15 Sekunden Zeit

* es gibt eine Doppelkarte „Q/K“ und manche Buchstaben (W, X, Y, Z) gibt es nicht weil diese nicht in allen Sprachen verwendet werden aber es gibt eine Blankokarte damit Ihr noch einen Buchstaben ergänzen und ein neues Thema erfinden könnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf. Falls die Spieleranzahl ungerade ist, bilden die Spieler mit der wenigsten Erfahrung das größere Team.
- Ordnet die 16 Positionskarten auf dem Tisch an; in vier Reihen geordnet nach „1“, „2“, „3“ und „+“. Wenn Ihr eine fortgeschrittene Partie spielen möchtet, dreht maximal eine Karte pro Reihe um, so dass die Rückseite mit „0“ sichtbar wird.
- Mischt den Stapel mit den Themen-/Buchstabenkarten gut durch; die Karten müssen nach Vorder- und Rückseite sortiert sein. Legt rechts neben jede der 4 Reihen je einen Stapel mit 5 Karten, so dass das Thema sichtbar ist.
- Jedes Team wählt eine Farbe aus und erhält 12 Chips und 9 Punktekarten; letztere werden mit dem Ergebnis <00> (Zehnerstellen und Einzelstellen) gelegt.

- Die Sanduhr soll in Reichweite beider Teams liegen und schon kann das Spiel beginnen. Das Team mit weniger Spielern ist das Startteam; bei Gleichheit beginnt das Team, welches in Summe jünger ist.

SPIELBEGINN

Ein beliebiger Spieler welcher nicht zum Startteam gehört, nimmt eine Karte von jedem Themenstapel auf der rechten Seite und legt diese umgedreht auf die linke Seite der Reihen, so dass die Buchstaben sichtbar werden. Unmittelbar danach dreht er die Sanduhr um. Den Spielern des Startteams stehen nun **15 Sekunden** zur Verfügung um möglichst viele Wörter mit den benötigten Buchstaben zu den 4 Themen zu nennen.



- Das Wort muss mit dem Buchstaben aus dieser Reihe beginnen.
- Das Wort muss an zweiter Stelle (**und nicht vorher**) den Buchstaben aus dieser Reihe beinhalten.
- Das Wort muss an dritter Stelle (**und nicht vorher**) den Buchstaben aus dieser Reihe beinhalten.
- Das Wort muss an vierter oder späterer Stelle (**und nicht vorher**) den Buchstaben aus dieser Reihe beinhalten.
- Das Wort darf den Buchstaben aus dieser Reihe nicht enthalten.

Jedes Mal wenn ein Spieler ein Wort sagt, legt er einen Chip auf die Positionskarte die er verwendet hat sofern nicht schon ein anderer Chip vorhanden ist. Ist die Zeit abgelaufen, muss das Gegenteam dies laut ankündigen und die Rollen werden getauscht. Das Team welches Wörter gesucht hat kümmert sich nun um das Drehen der Sanduhr und das andere Team kann nun Wörter zu den Positionen sagen, auf denen noch kein Chip liegt.



FRAGLICHE WÖRTER

Wird ein genanntes Wort vom Gegner als nicht korrekt erachtet, verschiebt dieser den vom aktiven Team gelegten Chip auf das „?“ dieser Karte um anzuzeigen, dass dies am Ende der Runde geklärt werden muss. Es ist wichtig, dass der Spielzug nicht zum Erklären des Fehlers unterbrochen sondern das Ende der Runde abgewartet wird. Es können nur die Wörter der aktuellen Runde angezweifelt werden; also muss man schnell sein.



ANTWORTEN, DIE AUS MEHREREN WÖRTERN BESTEHEN

Es kann Antworten wie z.B. Eigennamen geben, die aus mehreren Wörtern bestehen. „Puerto Rico“, „Los Angeles“, „Harry Potter“. Wenn der Buchstabe in mehr als einem Wort vorkommt, darfst Du Deine Chips auf mehrere Positionskarten gleichzeitig legen.



ANTWORTEN MIT GÜLTIGKEIT IN MEHREREN THEMEN

Sollte ein Wort die passenden Buchstaben zu mehreren Themen haben, darfst Du Deine Chips auf mehrere Positionskarten gleichzeitig legen.

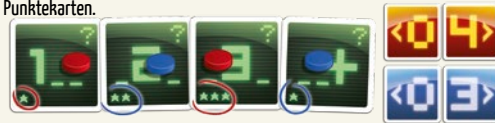


ENDE EINER RUNDE

Eine Runde endet wenn alle Positionskarten belegt sind oder wenn keiner der Teams in zwei aufeinanderfolgenden Runden ein neues Wort nennen konnte. Jetzt können alle Chips welche auf ein „?“ verschoben wurden, geklärt werden. Ist das Wort trotz Zweifel dennoch richtig, verliert das Gegenteam welches dies angezweifelt hat einen Punkt. Ist die Antwort falsch, muss das Team, welches falsch getippt hat, den Chip entfernen und verliert einen Punkt.

PUNKTEVERGABE UND NEUE RUNDE

Nun wird jede Positionskarte bewertet und die Chips werden entfernt. Die Teams addieren die Anzahl der Sternchen, die auf den Karten aufgedruckt sind und kennzeichnen das Ergebnis mit Zehnerstellen und Einzelstellen auf Ihren Punktekarten.



Das Team welches weniger Punkte hat, beginnt die neue Runde (bei Gleichstand beginnt das Team welches in der vorherigen Runde nicht begonnen hat).

Das Gegenteam dreht die oberste Karte der 4 gespielten Themen um und zeigt damit einen neuen Buchstaben an; dabei wird ein neues Thema aufgedeckt. Alles ist bereit für eine neue Runde.

SPIELEND

Das Spiel endet nach 4 Runden. Das Team mit den meisten Punkten hat die Passwörter des alten Rechners geknackt und gewinnt. Bei Gleichstand... wird eine neue Partie gespielt.

TIPPS

- vor Spielbeginn einigen sich alle darüber, wie präzise die Antworten sein müssen. Es gibt Kategorien, die doppeldeutig sein können. Das Thema „Küche“ könnte Antworten wie „Gabel“, „Ei“, „Hitze“, der Koch „Tim Mälzer“ oder sogar „MasterChef“ akzeptieren.
- Nutzt die 15 Sekunden der Gegner um selbst mögliche Wörter zu finden ohne jedoch die möglichen Fehler des aktiven Teams außer Acht zu lassen.
- Gliedert Euer Team schnell um in mehreren Themen gleichzeitig zu agieren.
- Sollte ein Wort den gleichen Buchstaben mehrmals beinhalten, vergesst nicht, dass nur die erste Stelle berücksichtigt werden darf, an der dieser vorkommt.
- Versucht jegliche fraglichen Antworten freundschaftlich zu klären. Letztlich ist dies ein Spiel und dient der Unterhaltung.

PASSWORD EXPRESS

- Autor: Roberto Pisonero Trapote
- Entwicklung, Illustration und Design: Pedro Soto und Manu Palau.
- Regeln: Roberto Pisonero und Pedro Soto.
- Übersetzung: Eugenia Melero
- Widmung des Autors: für Mama und Oscar; immer in meinem Herzen. Für meine Tochter Sandra, von der ich täglich viel lerne. Und weil noch Platz ist für Victor Melo.

