



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Da Vinci Code

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 10

JAHREN

Da Vinci Code ist ein Deduktionsspiel für 2 bis 4 Personen. Jeder stellt eine Reihe verdeckter Zahlensteine vor sich auf, die nach festen Regeln sortiert ist. Reihum ratet ihr Zahlen bei den anderen und schließt aus jeder Aufdeckung logisch auf die restlichen Ziffern.

Spielziel

Du willst die verdeckten Zahlenreihen deiner Mitspieler aufdecken und deinen eigenen Code möglichst lange geheim halten.

Vorbereitung

Die beiden Bindestrich-Steine kommen im Grundspiel beiseite. Alle übrigen Steine werden verdeckt in der Tischmitte gemischt. Jeder zieht 4 Steine, bei 4 Personen nur 3, und stellt sie verdeckt vor sich auf. Die Reihenfolge ist aufsteigend, die kleinste Zahl steht aus eigener Sicht links, bei gleicher Zahl steht Schwarz vor Weiß.

So spielt ihr

- 1 Nimm zu Beginn deines Zuges einen Stein aus der Mitte und stelle ihn separat so auf, dass nur du ihn siehst.
- 2 Zeige auf einen verdeckten Stein eines Mitspielers und nenne eine Zahl.
- 3 Stimmt die Zahl, kippt der Besitzer den Stein für alle sichtbar nach vorne.
- 4 Danach entscheidest du: Zug beenden und den gezogenen Stein verdeckt einsortieren, oder weiterraten ohne neuen Stein.
- 5 Rätst du falsch, sortierst du den gezogenen Stein offen in deine Reihe ein. Dein Zug endet.
- 6 Danach ist im Uhrzeigersinn der Nächste dran.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Code nicht komplett aufgedeckt ist. Wessen Reihe als Letzte noch ein Geheimnis enthält, gewinnt.

Spielziel

Vor jedem Spieler steht eine Reihe verdeckter Zahlensteine. Deine Aufgabe ist es, die Zahlen der anderen herauszufinden, indem du gezielt auf einzelne Steine tippst. Gleichzeitig soll dein eigener Code so lange wie möglich verborgen bleiben. Da die Steine immer aufsteigend sortiert sind und schwarz oder weiß sein können, liefert jede aufgedeckte Zahl Hinweise auf die Nachbarsteine.

Spielmaterial

12 Weiße Spielsteine mit den Zahlen 0 bis 11

12 Schwarze Spielsteine mit den Zahlen 0 bis 11

1 Stein mit Bindestrich, schwarz

1 Stein mit Bindestrich, weiß

1 Spielregel

Spielaufbau

- Legt die beiden Steine mit dem Bindestrich für das Grundspiel zur Seite.
- Legt alle übrigen Steine verdeckt in die Tischmitte und mischt sie gründlich durch.
- Jeder nimmt sich 4 beliebige Steine. Spielt ihr zu viert, sind es nur 3 Steine pro Person.
- Stellt eure Steine so vor euch auf, dass nur ihr selbst die Zahlen seht.
- Ordnet die Steine aufsteigend an: Die niedrigste Zahl steht aus eurer Sicht links, der Pfeil auf der Rückseite zeigt jeweils auf eine gleiche oder höhere Zahl.
- Habt ihr dieselbe Zahl in beiden Farben, steht der schwarze Stein links vom weißen.

Spielbeginn

Der Startspieler wird auf die bei euch übliche Weise bestimmt. Er eröffnet die Partie mit dem ersten Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Spielablauf

Der Zug beginnt mit einem neuen Stein

Wer an der Reihe ist, zieht zuerst einen Stein aus der Tischmitte. Dieser Stein kommt nicht sofort in den eigenen Code, sondern steht abseits daneben. Nur du selbst darfst seine Zahl sehen.

Eine Zahl raten

Anschließend tippst du bei einem beliebigen Mitspieler auf einen verdeckten Stein und nennst laut die Zahl, die du dort vermutest. Dein gezogener Stein hilft dir dabei, denn er schließt diese Zahl in dieser Farbe für alle anderen aus.

Richtig geraten

War dein Tipp korrekt, kippt der betroffene Spieler den Stein nach vorne um. Die Zahl liegt damit offen für alle sichtbar. Danach hast du zwei Möglichkeiten:

- 1 Du beendest deinen Zug. Dann sortierst du den anfangs gezogenen Stein verdeckt an der passenden Stelle in deine Reihe ein. Dein Code wird länger und damit schwerer zu knacken.
- 2 Du rätst weiter. Dafür nimmst du keinen neuen Stein aus der Mitte. Du darfst denselben oder einen anderen Mitspieler angreifen. Das geht so lange, bis du einmal danebenliegst.

Falsch geraten

Bei einem Fehlversuch endet dein Zug sofort. Du ordnest den zu Beginn gezogenen Stein an der richtigen Stelle in deinen Code ein und legst ihn offen hin. Alle sehen nun diese Zahl. Daraus lässt sich ableiten, dass alle verdeckten Steine links davon gleich groß oder kleiner sind und alle rechts davon größer.

Weiterspielen

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran und zieht wieder zuerst einen Stein aus der Mitte. So geht es weiter, bis alle Codes bis auf einen vollständig aufgedeckt sind. Wessen Reihe komplett geknackt wurde, darf nicht mehr mitraten.

Keine Steine mehr in der Mitte

Sind die Steine in der Tischmitte aufgebraucht, wird ohne Nachziehen weitergeraten. Wer dann falsch tippt, muss einen beliebigen Stein seines eigenen Codes aufdecken.

Der Spielzug

- 1 Nimm einen Stein aus der Tischmitte und stelle ihn verdeckt neben deinen Code, sodass nur du die Zahl siehst.
- 2 Zeige auf einen verdeckten Stein eines Mitspielers und nenne eine Zahl.
- 3 Bei richtigem Tipp kippt der Besitzer den Stein offen nach vorne.
- 4 Nach einem Treffer entscheidest du: Zug beenden und den gezogenen Stein verdeckt einsortieren, oder ohne Nachziehen weiterraten.
- 5 Bei falschem Tipp sortierst du den gezogenen Stein offen in deine Reihe ein, dein Zug ist beendet.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Die Steine müssen immer aufsteigend stehen, die kleinste Zahl links aus Sicht des Besitzers.
- Bei zwei gleichen Zahlen steht der schwarze Stein links vom weißen.
- Zu viert bekommt jeder nur 3 Steine statt 4.
- Wessen Code vollständig aufgedeckt ist, darf nicht mehr raten.
- Ist der Vorrat in der Mitte leer, wird ohne Nachziehen geraten. Ein Fehltipp kostet dann einen selbst gewählten offenen Stein aus dem eigenen Code.
- Nach einem Treffer darfst du beliebig oft weiterraten, ohne zusätzliche Steine zu ziehen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem alle Codes bis auf einen vollständig ermittelt wurden. Gewonnen hat die Person, deren Reihe als letzte noch mindestens eine unbekannte Zahl enthält. Wer zwischendurch komplett aufgedeckt wurde, scheidet vom Raten aus.

Varianten

- **Spiel für Fortgeschrittene mit Bindestrichen:** Die beiden Bindestrich-Steine bleiben im Spiel. Sie lassen sich an jeder beliebigen Stelle der Reihe einordnen, auch zwischen zwei gleichen Zahlen, links von der 0 oder rechts von der 11. Einmal platziert, dürfen sie nicht mehr verschoben werden.
- **Punktspiel über mehrere Runden:** Ihr legt vorher eine Rundenzahl fest und addiert Punkte. Es gibt 10 Punkte für jede richtig erratene Zahl im Code eines Gegners, 20 Punkte für jede richtig erratene 6 und jeden Bindestrich sowie 50 Punkte für einen vollständig aufgedeckten gegnerischen Code. Am Rundenende zählt der Rundensieger, also derjenige mit dem zuletzt unvollständig ermittelten Code, seine nicht geknackten Zahlen dazu. Nach der letzten Runde gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl.

Tipps

- Der Stein, den du zu Beginn deines Zuges ziehst, ist eine Information nur für dich. Diese Zahl kann in dieser Farbe bei niemandem sonst liegen.
- Nutze die Sortierregel: Links von einer offenen Zahl kann nur eine gleiche oder kleinere Zahl stehen, rechts davon nur eine größere.
- Achte auf die Farben. Steht eine schwarze und eine weiße Version derselben Zahl nebeneinander, gehört Schwarz nach links.
- Nach einem Treffer musst du nicht weiterraten. Beendest du den Zug, wandert dein gezogener Stein verdeckt in den Code und macht ihn länger und schwerer zu knacken.
- Ein Fehltipp deckt einen eigenen Stein auf. Rate nur weiter, wenn du dir bei der nächsten Zahl wirklich sicher bist.

Häufige Fragen

Wie viele Steine bekommt jeder zu Beginn?

Jeder nimmt sich 4 beliebige Steine aus der verdeckten Tischmitte. Spielt ihr zu viert, sind es nur 3 Steine pro Person.

In welcher Reihenfolge müssen die Steine stehen?

Immer numerisch aufsteigend, die niedrigste Zahl steht aus Sicht des Besitzers links. Der Pfeil auf der Rückseite zeigt jeweils auf eine gleiche oder höhere Zahl.

Was passiert bei zwei gleichen Zahlen in unterschiedlichen Farben?

Der schwarze Stein muss links vom weißen Stein stehen.

Darf ich nach einem richtigen Tipp sofort weiterraten?

Ja. Du darfst denselben oder einen anderen Mitspieler erneut angreifen, ohne vorher einen neuen Stein aus der Mitte zu nehmen. Das geht so lange, bis du falsch rätst.

Was passiert mit dem gezogenen Stein, wenn ich falsch rate?

Du ordnest ihn an der richtigen Stelle in deinen Code ein und legst ihn offen hin, sodass alle die Zahl sehen. Dein Zug ist damit beendet.

Was mache ich mit dem gezogenen Stein, wenn ich richtig rate und aufhöre?

Du sortierst ihn verdeckt an der passenden Stelle in deinen Code ein, ohne ihn den anderen zu zeigen. Dein Code wird dadurch länger.

Was gilt, wenn keine Steine mehr in der Mitte liegen?

Dann wird ohne Nachziehen weitergeraten. Wer eine falsche Zahl nennt, muss einen beliebigen Stein aus dem eigenen Code aufdecken.

Darf ich weiterspielen, wenn mein Code komplett aufgedeckt ist?

Nein. Wessen Code geknackt wurde, darf nicht mehr mitraten.

Wo dürfen die Bindestrich-Steine in der Fortgeschrittenen-Variante stehen?

An jeder beliebigen Stelle der Reihe, auch zwischen zwei gleichen Zahlen, links von der 0 oder rechts von der 11. Einmal eingereiht dürfen sie nicht mehr umgestellt werden.

Wie werden im Punktspiel die Punkte verteilt?

Es gibt 10 Punkte für jede richtig ermittelte Zahl in einem gegnerischen Code, 20 Punkte für jede richtig ermittelte 6 und jeden Bindestrich sowie 50 Punkte für einen vollständig ermittelten gegnerischen Code. Der Rundensieger zählt zusätzlich seine nicht geknackten Zahlen dazu.

Informationen zum Spiel

Verlag	Winning Moves
Autor	Eiji Wakasugi
Erscheinungsjahr	2004
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Winning Moves, zuletzt geprüft am 18.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/da-vinci-code/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/da-vinci-code/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026