

Sind die Motive nach der Auswertung identisch, so wird das jeweils darunter liegende Motiv verwendet und gegenüber gestellt. Sollte es zu einem Gleichstand über alle drei Runden kommen, wechseln die gelegten Spielkarten einfach den Besitzer. Jeder Spieler hat somit gewonnen und erhält womöglich ein neues Teil eines Rätsels.

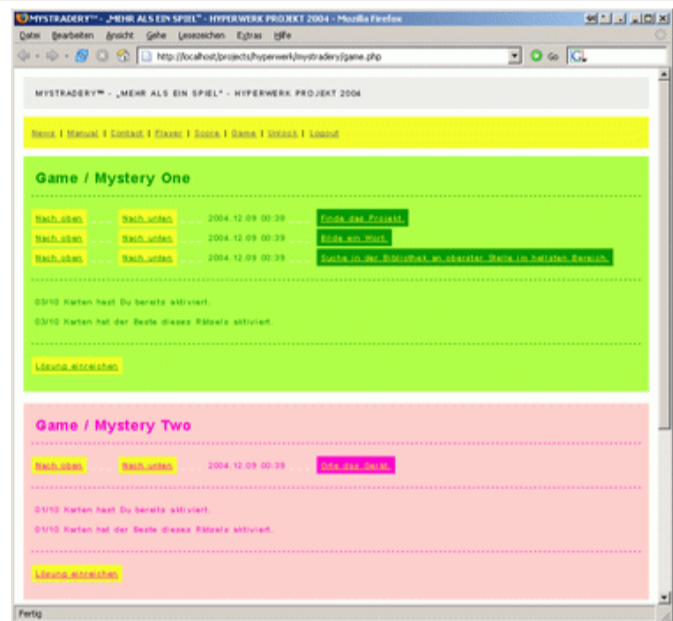


Gleichstand nach jeder Runde
Spielkarten werden getauscht

Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass einigen Spielern die Spielkarten ausgehen. Um diesen Fall vorzubeugen, werden laufend neue Spielkarten im HyperWerk auftauchen.

Sonderkarte Joker
Mit Hilfe des Jokers, erhält man einmalig für jedes Rätsel, zwei zusätzliche Teile nach dem Zufallsprinzip. Diese Spielkarte gewinnt beim Battle gegen jede andere Karte. Wird von beiden Spielern ein Joker gelegt, so wechseln die Karten den Besitzer.

Internet-Portal
Jeder Spieler benötigt zum Mitspielen lediglich einen Account. Der Code auf der Rückseite einer Spielkarte dient zum Freischalten des entsprechenden Teil eines Rätsels, welches dann erstmalig enthüllt und zum eigenen Profil hinzugefügt wird. Die Teile eines Rätsels gilt es zu erforschen und dann in die richtige Reihenfolge zu bringen, sowie schnellstmöglich die Lösung einzusenden.



Überblick der freigeschalteten Teile für jedes Level

Das Internet-Portal ermöglicht es jedem Spieler den Verlauf und Fortschritt der Rätsel in Echtzeit zu beobachten:

- Die Besitzer-Historie einer Spielkarte kann zurückverfolgt werden, somit lassen sich andere Spieler des selben Rätsels ausfindig machen.
- Der Fortschritt der Rätsel ist einsehbar. Damit kann der Spieler seine Strategie ändern, um z.B. zu einem weniger fortgeschrittenen Rätsel umzusteigen.
- Die Anzahl der freigeschalteten Teile eines Rätsels von jedem Spieler sind abrufbar.

Gewinnene
Die erste richtige Lösung jeden Rätsels gewinnt einen Lavazza Automaten Schlüssel mit einem Guthaben im Wert von 20 Franken. Sollte der Gewinner bereits im Besitz eines Automaten-Schlüssels sein, so wird sein Guthaben ergänzt.

Highscore
Der Highscore erleichtert die Einsicht über Stand und Fortschritt eines Spielers. Für das Freischalten eines neuen Teils werden 200 Punkte zum eigenen Punktestand addiert. Für jeden Joker gibt es 700 Punkte. Bei Übereinstimmung der letzten Spielkarten-Farbe (auch Joker) mit Farbe der neuen Spielkarte, werden zusätzlich 200 Punkte hinzugefügt.

Sind die Motive nach der Auswertung identisch, so wird das jeweils darunter liegende Motiv verwendet und gegenüber gestellt. Sollte es zu einem Gleichstand über alle drei Runden kommen, wechseln die gelegten Spielkarten einfach den Besitzer. Jeder Spieler hat somit gewonnen und erhält womöglich ein neues Teil eines Rätsels.

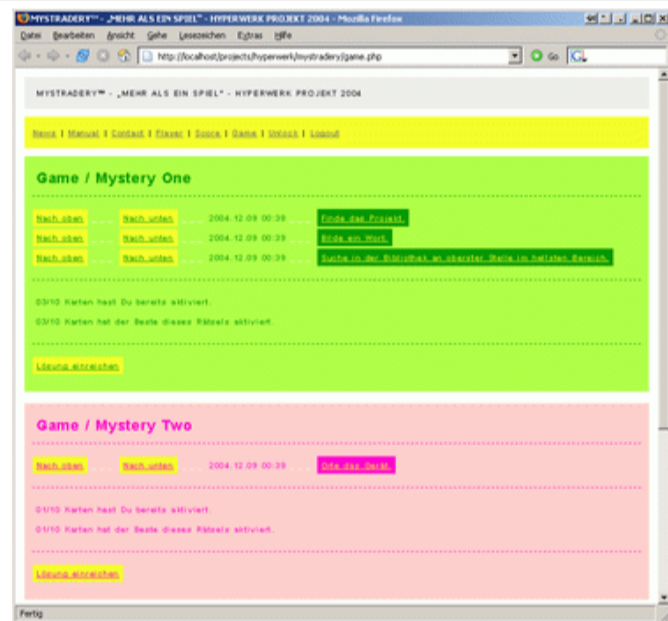


Gleichstand nach jeder Runde
Spielkarten werden getauscht

Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass einigen Spielern die Spielkarten ausgehen. Um diesen Fall vorzubeugen, werden laufend neue Spielkarten im HyperWerk auftauchen.

Sonderkarte Joker
Mit Hilfe des Jokers, erhält man einmalig für jedes Rätsel, zwei zusätzliche Teile nach dem Zufallsprinzip. Diese Spielkarte gewinnt beim Battle gegen jede andere Karte. Wird von beiden Spielern ein Joker gelegt, so wechseln die Karten den Besitzer.

Internet-Portal
Jeder Spieler benötigt zum Mitspielen lediglich einen Account. Der Code auf der Rückseite einer Spielkarte dient zum Freischalten des entsprechenden Teil eines Rätsels, welches dann erstmalig enthüllt und zum eigenen Profil hinzugefügt wird. Die Teile eines Rätsels gilt es zu erforschen und dann in die richtige Reihenfolge zu bringen, sowie schnellstmöglich die Lösung einzusenden.



Überblick der freigeschalteten Teile für jedes Level

Das Internet-Portal ermöglicht es jedem Spieler den Verlauf und Fortschritt der Rätsel in Echtzeit zu beobachten:

- Die Besitzer-Historie einer Spielkarte kann zurückverfolgt werden, somit lassen sich andere Spieler des selben Rätsels ausfindig machen.
- Der Fortschritt der Rätsel ist einsehbar. Damit kann der Spieler seine Strategie ändern, um z.B. zu einem weniger fortgeschrittenen Rätsel umzusteigen.
- Die Anzahl der freigeschalteten Teile eines Rätsels von jedem Spieler sind abrufbar.

Gewinnene
Die erste richtige Lösung jeden Rätsels gewinnt einen Lavazza Automaten Schlüssel mit einem Guthaben im Wert von 20 Franken. Sollte der Gewinner bereits im Besitz eines Automaten-Schlüssels sein, so wird sein Guthaben ergänzt.

Highscore
Der Highscore erleichtert die Einsicht über Stand und Fortschritt eines Spielers. Für das Freischalten eines neuen Teils werden 200 Punkte zum eigenen Punktestand addiert. Für jeden Joker gibt es 700 Punkte. Bei Übereinstimmung der letzten Spielkarten-Farbe (auch Joker) mit Farbe der neuen Spielkarte, werden zusätzlich 200 Punkte hinzugefügt.

Sind die Motive nach der Auswertung identisch, so wird das jeweils darunter liegende Motiv verwendet und gegenüber gestellt. Sollte es zu einem Gleichstand über alle drei Runden kommen, wechseln die gelegten Spielkarten einfach den Besitzer. Jeder Spieler hat somit gewonnen und erhält womöglich ein neues Teil eines Rätsels.

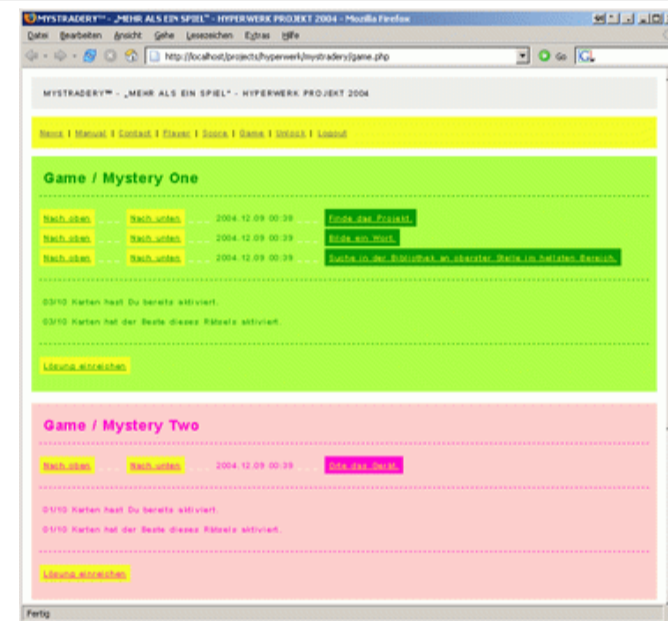


Gleichstand nach jeder Runde
Spielkarten werden getauscht

Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass einigen Spielern die Spielkarten ausgehen. Um diesen Fall vorzubeugen, werden laufend neue Spielkarten im HyperWerk auftauchen.

Sonderkarte Joker
Mit Hilfe des Jokers, erhält man einmalig für jedes Rätsel, zwei zusätzliche Teile nach dem Zufallsprinzip. Diese Spielkarte gewinnt beim Battle gegen jede andere Karte. Wird von beiden Spielern ein Joker gelegt, so wechseln die Karten den Besitzer.

Internet-Portal
Jeder Spieler benötigt zum Mitspielen lediglich einen Account. Der Code auf der Rückseite einer Spielkarte dient zum Freischalten des entsprechenden Teil eines Rätsels, welches dann erstmalig enthüllt und zum eigenen Profil hinzugefügt wird. Die Teile eines Rätsels gilt es zu erforschen und dann in die richtige Reihenfolge zu bringen, sowie schnellstmöglich die Lösung einzusenden.



Überblick der freigeschalteten Teile für jedes Level

Das Internet-Portal ermöglicht es jedem Spieler den Verlauf und Fortschritt der Rätsel in Echtzeit zu beobachten:

- Die Besitzer-Historie einer Spielkarte kann zurückverfolgt werden, somit lassen sich andere Spieler des selben Rätsels ausfindig machen.
- Der Fortschritt der Rätsel ist einsehbar. Damit kann der Spieler seine Strategie ändern, um z.B. zu einem weniger fortgeschrittenen Rätsel umzusteigen.
- Die Anzahl der freigeschalteten Teile eines Rätsels von jedem Spieler sind abrufbar.

Gewinnene
Die erste richtige Lösung jeden Rätsels gewinnt einen Lavazza Automaten Schlüssel mit einem Guthaben im Wert von 20 Franken. Sollte der Gewinner bereits im Besitz eines Automaten-Schlüssels sein, so wird sein Guthaben ergänzt.

Highscore
Der Highscore erleichtert die Einsicht über Stand und Fortschritt eines Spielers. Für das Freischalten eines neuen Teils werden 200 Punkte zum eigenen Punktestand addiert. Für jeden Joker gibt es 700 Punkte. Bei Übereinstimmung der letzten Spielkarten-Farbe (auch Joker) mit Farbe der neuen Spielkarte, werden zusätzlich 200 Punkte hinzugefügt.