



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



GEHEIMCODE 13+4



Secret Code 13+4 · Opération Amon-Rê
Het masker van Amon Ra · Código secreto 13 + 4
Codice segreto 13 + 4

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Geheimcode 13 + 4

Ein kniffliges Rechenspiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren.

Autor: Jürgen P.K. Grunau

Illustration: Stefan Fischer

Spieldauer: ca. 15 Minuten



Spielinhalt

1 Spielplan, 4 Geheimagenten, 15 Zahlenplättchen, 6 Würfel, 1 Spielanleitung

Spielidee

Monatelang haben sich die Agenten auf diesen Abend vorbereitet. Denn heute Nacht startet die geheime Mission „Amun Re“. Das Team aus vier ausgefuchsten Geheimagenten bricht ins Museum ein und knackt dank präziser Berechnungen die kniffligen Codes der Sicherheitsanlage. Ob plus, minus, mal oder geteilt: Die Würfelzahlen müssen so kombiniert werden, dass die Ergebnisse den Codezahlen entsprechen. Wer schafft es als Erster, alle Lichtschranken zu überwinden und schnappt sich die wertvolle Maske des Amun Re?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die Zahlenplättchen und verteilt sie auf die Lichtschrankenfelder im Museum. Welche Seite oben liegt spielt keine Rolle. Jeder Spieler wählt einen Agenten und setzt ihn vor die erste Lichtschranke am Eingang des Museums. Haltet die Würfel bereit.





Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten das 7er Einmaleins aufsagen kann, darf beginnen. Würfle mit allen sechs Würfeln. Schau dir die gewürfelte Zahlen an und vergleiche sie mit der Codezahl auf dem Zahlenplättchen vor deinem Agenten.

→ **Zeigt einer der Würfel genau diese Codezahl?**

Prima! Diese Lichtschranke hast du deaktiviert!

→ **Zeigt keiner der Würfel diesen Code?**

Jetzt musst du den Code errechnen. Dazu kannst du beliebig viele gewürfelte Zahlen durch Plus-, Minus-, Mal- oder Geteilt-Rechnen kombinieren. Kommst du auf die Codezahl?

Damit ist die Lichtschranke deaktiviert.

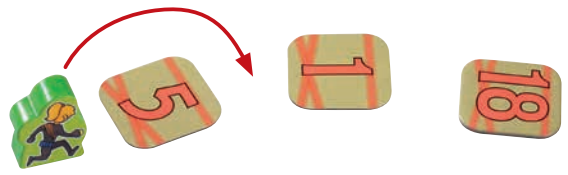
Jetzt kannst du die deaktivierte Lichtschranke durchqueren: Springe mit deinem Agenten über das Zahlenplättchen. Deine Aktion ist aber noch nicht zu Ende.

Gib den/die Würfel, den/die du zum Rechnen eingesetzt hast, an den nächsten Spieler weiter. Würfle die restlichen Würfel neu und versuche, die nächste Sicherheitssperre zu knacken.

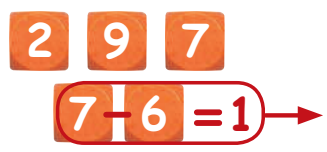
Du darfst so lange weiterspielen, bis kein Würfel mehr übrig ist oder ein Code nicht mehr geknackt werden kann.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel:



Lukas hat die Zahlen 9, 8, 7, 2, 1 und 5 gewürfelt. Indem er den Würfel mit der 5 einsetzt, kann er das Zahlenplättchen überspringen. Er gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter.



Jetzt würfelt Lukas mit den fünf restlichen Würfeln. Durch die Rechnung „7 - 6“ kommt er auf das Ergebnis „1“. Er überspringt das Plättchen und gibt die beiden Würfel weiter.

Lukas würfelt die übrigen drei Würfel. Leider kann er keine passende Kombination mehr finden und kann den Code „18“ nicht knacken. Er gibt die restlichen Würfel an den nächsten Spieler weiter. Damit ist sein Spielzug zu Ende.



Wichtige Agentenregeln:

- Es dürfen beliebig viele Agenten vor einem Zahlenplättchen stehen.
- Steht dein Agent vor einer Gabelung kannst du nach dem Würfeln wählen, welchen Weg er nehmen soll.
- Jeder Würfel darf pro Rechnung nur einmal verwendet werden.

Tip:

Es gibt oft mehrere Möglichkeiten eine Zahl zu errechnen. Denke daran: Je weniger Würfel du für einen Zahlencode verwendest, umso mehr Möglichkeiten bleiben dir für den nächsten Code.

Spielende

Wer als Erster die letzte Lichtschanke mit dem Code 20 knackt, ergattert die wertvolle Maske des Amun Re und kann als bester Rechenagent das Spiel für sich gewinnen. Spielt aber die Runde noch zu Ende. Erreichen dabei weitere Spieler den Tresorraum mit der Maske, teilen sich alle, die es dorthin geschafft haben, den Gewinn.

Weitere Rechen-Beispiele:



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$

Man darf auch mit Zwischenergebnissen weiterrechnen und dabei sogar die Rechenart wechseln:



12

$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



18

$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

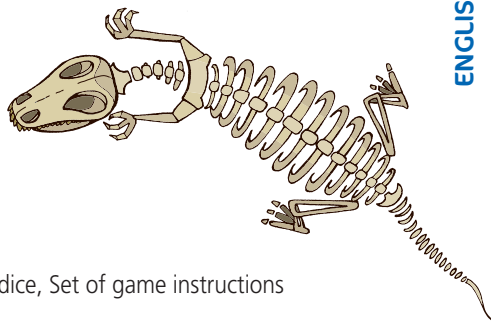
Varianten für Profiagenten

- Immer wenn ein Plättchen deaktiviert und übersprungen wird, dreht ihr dieses Plättchen um. Damit ändert sich der Code dieser Sicherheitssperre für den nächsten Agenten.
- Wer an der Reihe ist, darf nur einmal würfeln. Mit diesen gewürfelten Zahlen versucht der Spieler möglichst geschickt nacheinander so viele Lichtschranken wie möglich zu deaktivieren. Die eingesetzten Würfel gibt er dabei wie im Grundspiel weiter.
- Das Spiel ist erst zu Ende, wenn ihr – nachdem ihr euch die Maske geschnappt habt – wieder zurück am Start angekommen seid.

Secret Code 13+4

A tricky arithmetic game for 2 - 4 players aged 8+.

Author: Jürgen P.K. Grunau
Illustrations: Stefan Fischer
Length of the game: approx. 15 min.



Contents

1 game board, 4 secret agents, 15 number tiles, 6 dice, Set of game instructions

Game Idea

For months the agents have been preparing for this evening. Tonight is the night the secret mission "Amun Re" begins. The team, made up of four cunning secret agents, breaks into the museum and thanks to their precise calculations, manages to crack the tricky security codes. Be it calculating addition or subtraction, multiplication or division, the numbers on the dice have to be combined so that they coincide with the code numbers. Who will be the first to overcome all the security's laser barriers to get hold of the precious mask of Amun Re?

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Shuffle the number tiles and distribute them on the squares with the light barriers. It doesn't matter which side is facing up. Each player chooses an agent and places him in front of the first light barrier at the entrance of the museum. Get the dice ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can recite the 7 times table the quickest, may start. Roll the six dice. Have a look at the numbers and compare them with the code number on the number tile in front of your agent.

→ **Does this number appear on one of the dice?**

Great! You deactivated this light barrier.

→ **None of the dice shows the code number?**

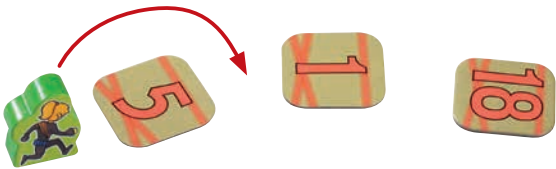
So you have to calculate the code. You can combine any number of dice and calculate the code number by adding, subtracting, multiplying or dividing. Have you achieved a result that is the code number? Then you have deactivated the light barrier.

Now you can cross the light barrier: make your agent jump the barrier. Your action however is not over yet.

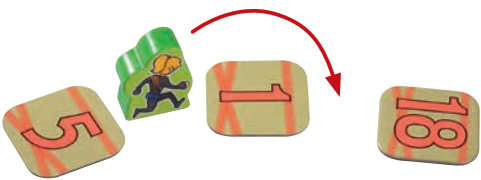
Pass the die/dice you used in your calculations on to the next player. Then roll the remaining dice once again and try to crack the next security barrier. You go on doing this until no die is left or a code cannot be cracked.

It's the turn of the next player.

Example:



Lukas has rolled the numbers 9, 8, 7, 2, 1 and 5. He uses the die with the number 5 and jumps over the number tile 5. Now he passes the die on to the next player.



$$7 - 6 = 1$$

Lukas rolls the remaining five dice. Calculating "7 minus 6" he gets the result "1". So he jumps over number tile "1" and passes on the two dice he has used.



Lukas now rolls the three remaining dice. Unfortunately he can't find any combination to crack the code "18". So he passes these dice on to the next player and his turn ends.

Important Rules for the Agents:

- There can be any number of agents in front of a number tile.
- If an agent stands in front of a fork in the path, you can decide which way to take after you have rolled the dice.
- Each die may be used only once in a calculation.

Hint:

There are often various possibilities to calculate a code. Bear in mind: the fewer dice you use for a calculation the more possibilities you will have for the next code.

End of the Game

Whoever cracks the last light barrier with the code 20 first, takes the precious mask of Amun Re and wins the game as the best arithmetic agent. However you must finish the round. If at the end of the round other players also reach the vault where the mask is kept, they all share the treasures.

Further examples for doing the calculation



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$

You also can do your calculation using interim results and changing the type of arithmetic.

ENGLISH



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

Variation for Experienced Agents

- Each time a number tile has been deactivated and jumped past, the tile is turned over. This implies a code change for this security barrier for the next player.
- Whoever's turn it is can roll the dice only once. Using only the numbers on the dice he has to try and calculate as many of the code numbers in front of him as possible. The dice used are passed on to the next player, as in the basic game.
- The game ends when you have reached the mask and gone all the way back to the entrance.

Opération Amon-Rê

Un subtil jeu de calcul pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Auteur : Jürgen P.K. Grunau
Illustration : Stefan Fischer
Durée de la partie : env. 15 minutes



Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 cambrioleurs de musée, 15 plaquettes de chiffres, 6 dés, 1 règle du jeu

Idée

Pendant des mois, les cambrioleurs se sont préparés à leur opération « Amon Rê » et cette nuit, ils vont passer à l'acte ! Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê ?

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Mélangez les plaquettes de chiffres et répartissez-les sur les cases des barrières photoélectriques du musée en les posant sur n'importe quelle face. Chaque joueur choisit un cambrioleur et le pose devant la première barrière photoélectrique à l'entrée du musée. Préparez les dés.



Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui récitera le plus vite la table de multiplication de 7 commence. Lance les six dés. Regarde les chiffres obtenus sur les dés et compare-les au code chiffré représenté sur la plaquette posée devant ton cambrioleur.

→ Un des dés indique-t-il ce code chiffré ?

Super ! Tu viens de désactiver cette barrière photoélectrique !

→ Aucun des dés n'indique ce code chiffré ?

Il faut alors que tu calcules le code. Tu peux combiner n'importe quels chiffres des dés en les multipliant, divisant, additionnant ou soustrayant. Obtiens-tu le code ? Tu désactives alors la barrière photoélectrique.

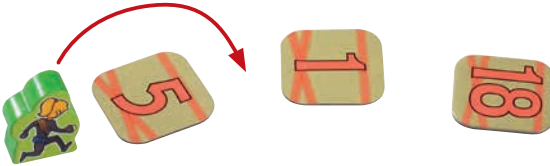
Tu passes par-dessus la barrière désactivée : ton cambrioleur saute par-dessus la plaquette de chiffre. Mais ton action n'est encore pas terminée.

Donne au joueur suivant le dé/les dés que tu viens d'utiliser pour faire ton calcul. Lance les autres dés et essaie de passer par-dessus la barrière photoélectrique suivante. Tu as le droit de jouer jusqu'à ce que tu aies utilisé tous les dés ou que tu ne puisses plus trouver de code.

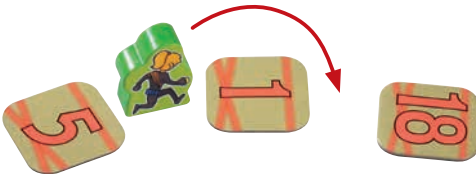
C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FRANÇAIS

Exemple :



En lançant les dés, Lucas a obtenu les chiffres 9, 8, 7, 2, 1 et 5. En utilisant le dé avec le 5, il saute par-dessus la plaquette « 5 ». Il donne ce dé au joueur suivant.



$$\begin{array}{ccc} 2 & 9 & 7 \\ \hline 7 - 6 & = & 1 \end{array}$$

Ensuite, il lance les cinq dés restants. En faisant la soustraction « 7 - 6 », il obtient « 1 ». Il saute par-dessus la plaquette « 1 » et donne les deux dés au joueur suivant.



Lucas lance les trois dés restants. Malheureusement, il ne peut faire aucun calcul pour obtenir le chiffre « 18 ». Il donne les dés restants au joueur suivant. Son tour est fini.

Règles importantes à suivre par les cambrioleurs :

- Il peut y avoir n'importe quel nombre de cambrioleurs devant une plaquette.
- Si ton cambrioleur se trouve devant une bifurcation, tu choisis, après avoir lancé les dés, quel chemin il doit prendre.
- On n'utilise chaque dé qu'une seule fois pour faire un calcul.

Conseil :

Il y aura souvent plusieurs possibilités d'obtenir un chiffre. Pense bien que moins tu utiliseras de dés pour obtenir un code chiffré plus nombreuses seront les possibilités de calculer le code suivant.

Fin de la partie

Celui qui dépassera en premier la barrière photoélectrique avec le code 20 récupère le précieux masque d'Amon-Rê et gagne la partie en tant que meilleur cambrioleur de tous les temps ! Les autres continuent le tour. Si d'autres joueurs atteignent la salle du coffre-fort qui contient le masque, le butin sera partagé entre tous ceux qui arriveront jusque là.

Autres exemples de calcul :



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$

On a aussi le droit de continuer en calculant des résultats intermédiaires et de changer d'opération arithmétique.



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

FRANÇAIS

Variante pour cambrioleurs forts en calcul

- A chaque fois qu'une plaquette est désactivée et que le cambrioleur saute par-dessus, elle est retournée. Le code de cette barrière photoélectrique change donc pour le cambrioleur suivant.
- Celui dont c'est le tour ne lance les dés qu'une seule fois. Avec les chiffres obtenus, il essaie de désactiver le plus possible de barrières les unes après les autres. Les dés dont il se sert pour faire le calcul respectif sont passés au joueur suivant comme dans le jeu de base.
- La partie se termine lorsque vous êtes de nouveau revenus au départ après avoir récupéré le masque.

Het masker van Amon Ra

Een lastig rekenspel voor 2 - 4 spelers vanaf 8 jaar.

Auteur: Jürgen P.K. Grunau

Illustraties: Stefan Fischer

Speelduur: ca 15 minuten



Spelinhoud

1 speelbord, 4 geheim agenten, 15 getallenkaartjes, 6 dobbelstenen, spelregels

Spelidee

Maandenlang hebben de geheim agenten zich op deze avond voorbereid. Vannacht begint de geheime missie "Amon Ra"! Het team van vier gewiekste geheim agenten breekt bij het museum in en kraakt met precieze berekeningen de ingewikkelde codes van het beveiligingssysteem. Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen, de met de dobbelstenen gegooiden getallen moeten zo worden gecombineerd dat de uitkomsten met de codegetallen overeenkomen. Wie slaagt er als eerste in om langs alle foto-elektrische versperringen te komen en het kostbare masker van Amon Ra te pakken te krijgen?

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Schud de getallenkaartjes en verdeel ze over de foto-elektrische versperringen in het museum. Welke zijde omhoog ligt, is niet van belang. Elke speler kiest een geheim agent uit en zet hem voor de eerste foto-elektrische versperring bij de ingang van het museum. Leg de dobbelstenen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snelst de tafel van zeven kan opzeggen, mag beginnen. Gooi nu met de zes dobbelstenen. Nu bekijk je de gegooide getallen en vergelijk je ze met het codecijfer op het getallenkaartje dat voor je agent ligt.

→ Staat dit codecijfer op een van de dobbelstenen?

Prima! Deze foto-elektrische versperring heb je gedeactiveerd!

→ Staat de code op geen enkele dobbelsteen?

Nu moet je de code berekenen. Hiervoor mag je een willekeurig aantal gegooide getallen optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen. Kom je op het codecijfer uit? Dan is de foto-elektrische versperring gedeactiveerd.

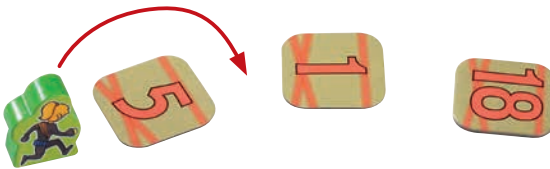
Nu kan je langs de gedeactiveerde versperring: spring met je geheim agent over het getallenkaartje. Maar je beurt is nog niet voorbij.

Geef de dobbelsteen/-stenen die je gebruikt hebt voor je rekensom aan de volgende speler. Gooi nu met de overgebleven dobbelstenen en probeer om de volgende versperring te kraken. Je mag net zolang doorspelen tot je geen dobbelsteen meer hebt of geen code meer kan kraken.

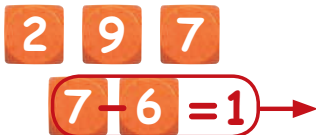
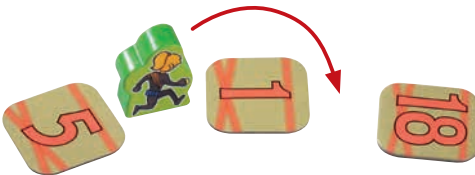
Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld:

NEDERLANDS



Lucas heeft de getallen 9, 8, 7, 2, 1 en 5 gegooid. Als hij de dobbelsteen met de 5 inzet, kan hij over het getallenkaartje springen. Hij geeft de dobbelsteen aan de volgende speler.



Nu gooit Lucas met de vijf overgebleven dobbelstenen. De uitkomst van de aftrekking "7 - 6" is "1". Hij springt over het kaartje en geeft de twee dobbelstenen door.



Lucas gooit met de overgebleven drie dobbelstenen. Helaas kan hij geen goede combinatie meer bedenken en kan dus de code "18" niet kraken. Hij geeft de overige dobbelstenen aan de volgende speler. Nu is zijn beurt voorbij.

Belangrijke agentenregels:

- Er mogen altijd meerdere agenten voor een getallenkaartje staan.
- Als je agent voor een splitsing staat, mag je op grond van de gegooide getallen bepalen welke weg hij neemt.
- Elke dobbelsteen mag voor elke berekening slechts één keer worden gebruikt.

Tip:

Vaak zijn er verschillende mogelijkheden om een getal te berekenen. Maar denk eraan dat hoe minder dobbelstenen je voor iedere getallencode gebruikt, hoe meer mogelijkheden er voor de volgende code overblijven.

Einde van het spel

Wie als eerste de laatste foto-elektrische versperring met de code 20 kraakt, sleept het kostbare masker van Amon Ra in de wacht en mag zich de beste rekenagent van het spel noemen. Speel echter de ronde helemaal uit. Als nog andere spelers de schatkamer met het masker bereiken, wordt de buit verdeeld onder alle spelers die erin geslaagd zijn om tot hier door te dringen.

Andere rekenvoorbeelden:



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$

Er mag ook met tussenresultaten worden gerekend om vervolgens van rekenwijze te veranderen:



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

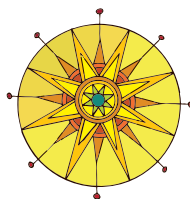
Varianten voor superagenten

- NEDERLANDS**
- Telkens wanneer een kaartje wordt gedeactiveerd en er een agent overheen springt, draaien jullie dit kaartje om. Hierdoor verandert de code van deze versperring voor de volgende agent.
 - Wie aan de beurt is, mag slechts één keer met de dobbelstenen gooien. Met deze gegooide getallen probeert de speler achter elkaar zo veel mogelijk foto-elektrische versperringen te deactiveren. De gebruikte dobbelstenen geeft hij zoals in het basisspel aan de volgende speler.
 - Het spel is pas afgelopen als jullie, nadat jullie het masker hebben veroverd, weer terug bij de museumingang zijn aangekomen.

Código secreto 13 + 4

Un peliagudo juego de cálculo para 2 - 4 jugadores a partir de los 8 años.

Autor: Jürgen P.K. Grunau
Ilustraciones: Stefan Fischer
Duración de una partida: aprox. 15 min.



Contenido del juego

1 tablero de juego, 4 agentes secretos, 15 fichas de números, 6 dados
1 instrucciones del juego

El juego

Los agentes se han preparado durante meses para la noche de hoy. Y es que esta noche da comienzo la misión secreta «Amón Ra». El equipo compuesto por cuatro agentes secretos muy astutos va a entrar a robar en el museo después de descifrar el complicado código del dispositivo de seguridad gracias a cálculos muy precisos. Ya sea con sumas, con restas, con multiplicaciones y con divisiones, los números de los dados tienen que combinarse de manera que los resultados se correspondan con los números del código. ¿Quién será el primero en superar todas las barreras luminosas y atrapar la valiosa máscara de Amón Ra?

Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa. Mezclad las fichas de números y repartiđas por las casillas de las barreras luminosas del museo sin importar qué cara muestren las fichas. Cada jugador elige un agente y lo coloca ante la primera barrera luminosa a la entrada del museo. Tened los dados preparados.



¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien recite más rápidamente la tabla de multiplicar del número 7. Tira los seis dados. Mira los números que han salido en los dados y compáralos con el número del código de la ficha que está delante de tu agente.

→ **¿Muestra alguno de los dados ese número de código?**

¡Perfecto! ¡Has desactivado esa barrera luminosa!

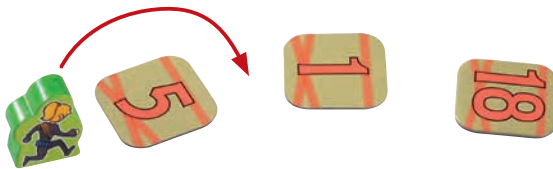
→ **¿No muestra ninguno de los dados ese código?** Ahora tienes que calcular ese código con una operación aritmética. Para ello puedes combinar a tu aire los números que han aparecido en los dados mediante sumas, restas, multiplicaciones o divisiones. ¿Has obtenido así el número del código? Entonces has desactivado esa barrera luminosa.

Ahora puedes atravesar la barrera luminosa desactivada: salta con tu agente por encima de la ficha. Pero tu acción no ha concluido todavía.

Entrega al siguiente jugador el dado (o los dados) que has utilizado para realizar el cálculo anterior. Tira de nuevo los dados restantes e intenta desactivar la siguiente barrera de seguridad. Sigue jugando así hasta que no te quede ningún dado más o hasta que ya no puedas desactivar ningún código más.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Ejemplo:



Lucas ha sacado en el dado los números 9, 8, 7, 2, 1 y 5. Al utilizar el dado con el número 5 puede saltar la ficha con ese número y entregar el dado utilizado al siguiente jugador.



$$7 - 6 = 1$$

Ahora Lucas tira los cinco dados restantes. Mediante el cálculo «7 - 6» llega al resultado «1». Salta la ficha y entrega los dos dados utilizados en el cálculo.



Lucas tira los tres dados que le quedan. Por desgracia no puede efectuar ninguna combinación y no puede desactivar el código «18». Entrega los dados restantes al siguiente jugador y concluye de esta manera su tirada.

Reglas importantes para los agentes:

- Puede haber varios de agentes ante una misma ficha de número.
- Si tu agente se encuentra frente a una bifurcación, puedes elegir qué camino tomar después de haber tirado los dados.
- Sólo se puede utilizar una vez cada dado por operación de cálculo.

Consejo:

A menudo son varias las posibilidades de obtener un número. Piensa que cuantos menos dados utilices para un código, mayores serán las posibilidades que tendrás para superar el siguiente código.

Final del juego

El primero en superar la última barrera luminosa (la que lleva el código 20), se hará con la valiosísima máscara de Amón Ra y ganará la partida como el mejor agente contador. Pero tenéis que llegar todos al final de la ronda. Si son varios los jugadores que consiguen llegar a la cámara acorazada que contiene la máscara, compartirán entonces el triunfo.

Otros ejemplos de cálculos:



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$



Se pueden hacer cálculos con resultados intermedios e incluso cambiar de operación aritmética:



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

Variantes para agentes profesionales:

- Hay que girar siempre la ficha que se haya desactivado y saltado por encima de ella. De este modo cambia el código de esa barrera de seguridad para el siguiente agente.
- El jugador que esté en posesión del turno sólo puede tirar los dados una vez. Con los números obtenidos en los dados tratará de desactivar hábilmente y una tras otra el mayor número posible de barreras luminosas. Igual que en el juego básico, al acabar las operaciones, entregará los dados utilizados al siguiente jugador.
- La partida acaba cuando después de haber conseguido la máscara de la cámara acorazada regresáis de nuevo al punto de partida

Codice segreto 13 + 4

Un complesso gioco di calcolo, per 2 - 4 giocatori a partire da 8 anni.

Autore: Jürgen P.K. Grunau

Illustrazioni: Stefan Fischer

Durata del gioco: ca. 15 minuti



Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco, 4 agenti segreti, 15 cartoncini dei numeri, 6 dadi, Istruzioni di gioco

Idea e scopo del gioco

Gli agenti si sono preparati all'evento per molti mesi. Questa notte, infatti, ha inizio la missione segreta "Amun Re". Il gruppo composto da quattro accorti agenti segreti irrompe nel museo e, grazie a calcoli precisi, riesce a decifrare il complesso codice dell'impianto di sicurezza. Addizione, sottrazione, moltiplicazione o divisione: i numeri dei dadi devono essere combinati in modo da far corrispondere i risultati ai numeri del codice. Quale giocatore riesce per primo a superare tutte le barriere fotoelettriche per impadronirsi della preziosa maschera di Amun Re?

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Mescolate i cartoncini dei numeri e distribuiteli sulle caselle delle barriere fotoelettriche del museo. Non importa quale lato sia rivolto verso l'alto. Ogni giocatore sceglie un agente e lo mette davanti alla prima barriera fotoelettrica, all'entrata del museo. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il giocatore che recita più velocemente la tabellina del 7 inizia tirando i sei dadi. Osserva i numeri che compaiono sui dadi e confrontali con il numero del codice scritto sul cartoncino dei numeri davanti al tuo agente.

→ Su uno dei dadi c'è il numero esatto di questo codice?

Fantastico! Hai disattivato questa barriera fotoelettrica!

→ Su nessuno dei dadi appare questo codice?

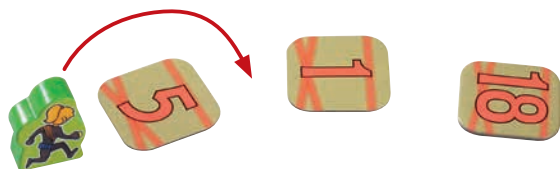
Dovrai allora calcolare il codice. Per farlo, potrai combinare a piacere i numeri usciti sui dadi, addizionando, sottraendo, moltiplicando e dividendo. Dai tuoi calcoli risulta il numero di codice? Sei riuscito allora a disattivare la barriera fotoelettrica.

Puoi così attraversare la barriera fotoelettrica disattivata: salta con il tuo agente oltre il cartoncino dei numeri. Il tuo turno non è però ancora concluso.

Consegna al giocatore successivo il dado o i dadi che hai utilizzato per calcolare il codice. Tira di nuovo gli altri dadi e cerca di superare la barriera fotoelettrica seguente. Puoi continuare a giocare fino a quando non ci sono più dadi oppure fino a quando non si può più decifrare un codice.

Il turno passa poi al giocatore successivo.

Esempio:



Luca ha tirato ai dadi i numeri 9, 8, 7, 2, 1 e 5. Usa il dado con il 5 per saltare oltre il cartoncino dei numeri e consegna poi il dado al giocatore successivo.



$$7 - 6 = 1$$

Quindi Luca tira gli altri cinque dadi. Calcolando "7 - 6" ottiene il risultato di "1": salta oltre il cartoncino e consegna i due dadi.



Luca tira poi gli ultimi tre dadi. Purtroppo non trova nessuna combinazione possibile e non riesce a decifrare il codice "18". Il suo turno è finito e consegna i dadi rimanenti al giocatore successivo.

Importanti regole degli agenti:

- Davanti ad un cartoncino dei numeri può esserci un numero qualsiasi di agenti.
- Se il tuo agente si trova davanti ad un bivio, dopo aver tirato i dadi puoi scegliere quale percorso debba seguire.
- In un calcolo si può utilizzare ogni dado una sola volta.

Consiglio:

A volte si presentano varie possibilità per calcolare un numero. Tieni presente che meno dadi utilizzi per calcolare un codice, maggiori saranno poi le possibilità di cui disponi per il codice seguente.

Conclusione del gioco

Il giocatore che per primo supera l'ultima barriera fotoelettrica con il codice 20 si impadronisce della preziosa maschera di Amun Re e vince il gioco come migliore agente calcolatore. Ma continuate a giocare; se altri giocatori raggiungono la stanza del tesoro con la maschera, il premio sarà condiviso da tutti quelli che vi sono arrivati.

Altri esempi di calcolo:



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$



Si può anche continuare a calcolare partendo da risultati intermedi e cambiare persino il tipo di calcolo:

12

$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$

18

$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

Varianti per agenti professionisti

- Dopo aver disattivato e saltato un cartoncino, lo girerete. In tal modo cambia il codice di questo blocco di sicurezza per l'agente successivo.
- Il giocatore di turno può tirare i dadi una sola volta. Con i numeri usciti sui dadi cercherà poi di calcolare abilmente quante più combinazioni possibili per disattivare il maggior numero di barriere fotoelettriche. I dadi che ha utilizzato li consegna poi al giocatore successivo, come nel gioco di base.
- Il gioco finisce quando – dopo esservi impadroniti della maschera – sarete tornati all'inizio, superando di nuovo le barriere fotoelettriche.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

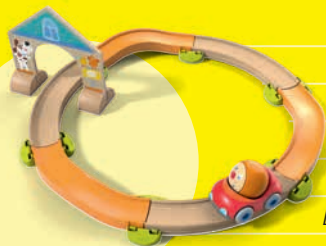


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de