



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

GEHEIMCODE 13+4



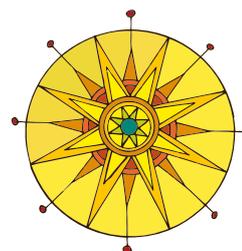
Secret Code 13+4 • Opération Amon-Rê
Het masker van Amon Ra • Código secreto 13 + 4
Codice segreto 13 + 4

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

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 repartiendas 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 el dado preparado.



¿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 el dado 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?

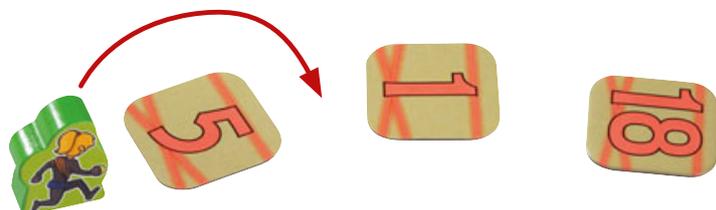
Ahora tienes que calcular ese código con una operación aritmética. Para ello puedes combinar a tu aire los números salidos en los dados mediante sumas, restas, multiplicaciones o divisiones. ¿Has obtenido así el número del código? Entonces has desactivado esa barrera luminosa.

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

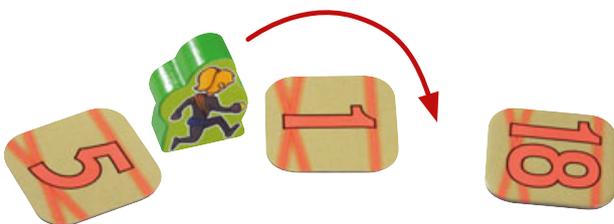
Entrega al siguiente jugador el dado (o los dados) que has utilizado para realizar el cálculo anterior. Tira de nuevo los dados restantes e intenta reventar la siguiente barrera de seguridad. Sigue jugando así hasta que no te quede ningún dado más o hasta que ya no puedas reventar ningún código más.

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 así no puede reventar el código «18». Entrega los dados restantes al siguiente jugador y concluye de esta manera su tirada.

Reglas importantes para los agentes:

- Puede haber un número cualquiera 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 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



ESPAÑOL