



# GEHEIMCODE 13+4



Mitbringspiel M

4959

## Ein kniffliges Rechenspiel.

Autor: Jürgen P.K. Grunau

Illustration: Stefan Fischer

**Spielidee:** Ziel ist es, mithilfe der sechs Würfel die Zahlencodes der Sicherheitsanlage im Museum zu knacken und als Erster die Maske des Amun Re zu schnappen.

**Spielinhalt:** 1 Spielplan, 4 Agenten, 15 Zahlenplättchen, 6 Würfel

**Vorbereitung:**

- Spielplan in die Tischmitte legen
- Zahlenplättchen mischen und auf den Lichtschrankenfeldern auf dem Spielplan verteilen
- Pro Spieler ein Agent, diesen vor die Lichtschranke am Museumseingang stellen
- Sechs Würfel bereithalten

**Spielablauf:**

- Reihum im Uhrzeigersinn
- Der erste Spieler würfelt mit allen sechs Würfeln
- Zeigt ein Würfel die gleiche Zahl wie die Lichtschranke vor der Figur, kann die Lichtschranke gleich deaktiviert werden.
- Falls nicht, muss der Code errechnet werden! Beliebig viele Würfel durch Plus-, Minus-, Mal- und/oder Geteilt-Rechnung miteinander kombinieren. Ergebnis muss die Codezahl sein, um die Lichtschranke zu deaktivieren.
- Deaktivierte Lichtschranke überspringen, eingesetzte Würfel an nächsten Spieler weitergeben, mit den übrigen Würfeln neu würfeln und weitere Lichtschranken knacken, bis kein Würfel mehr übrig ist oder ein Code nicht mehr geknackt werden kann
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe

**Wichtig:**

- Jeder Würfel darf pro Rechnung nur einmal verwendet werden.
- Vor einer Weggabelung kann anhand der Würfel entschieden werden, welchen Weg man nimmt
- Es dürfen beliebig viele Agenten vor einem Zahlenplättchen stehen.
- Auch Zwischenergebnisse dürfen errechnet und mit einer beliebigen Rechenart weiter gerechnet werden (z.B. Code = 12: Würfel 2 + Würfel 3 = 5; 5 + Würfel 7 = 12).

**Spielende:** Wer zuerst die letzte Lichtschranke mit dem Code 20 knackt, gewinnt. Runde noch zu Ende spielen: Gelangen in derselben Runde weitere Mitspieler ins Ziel, wird der Gewinn geteilt.

**Mit Variante für Profiagenten!**

## Tipps und Besonderheiten:

- Spielspaß für die ganze Familie
- trainiert ganz nebenbei mathematische Fähigkeiten

### Dieses Spiel fördert:

- ▶ Plus-, Minus-, Mal-, und Geteilt-Rechnen
- ▶ Konzentration

	8 - 99 Jahre
	2 - 4 Spieler
	10 - 15 Minuten



**HABA**

Kurzanleitung  
Sommer 2012