

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



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

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.

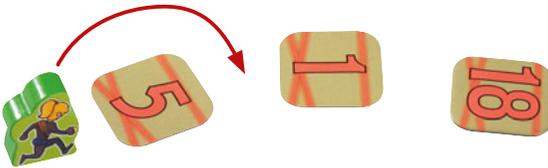
Tu passes par-dessus la barrière désactivée : ton cambrioleur saute par-dessus la plaquette de chiffre. Mais ton action n'est encore pas terminée.

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.

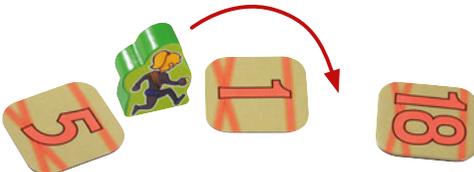
C'est ensuite au tour du joueur suivant.

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.



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

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

Variantes 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.