

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.

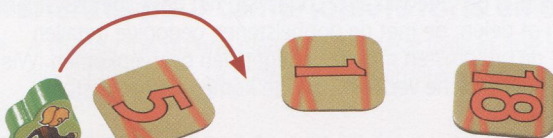
Nu kan je langs de gedeactiveerde versperring: spring met je geheim agent over het getallenkaartje. Maar je beurt is nog niet voorbij.

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.

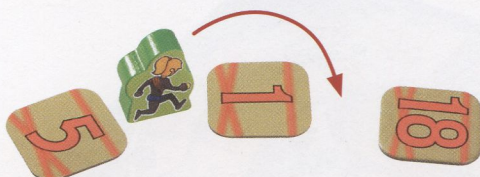
Daarna is de volgende speler aan de beurt.

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

- 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.

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 ?

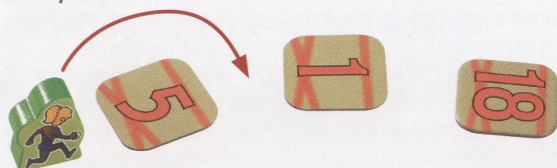
Il faut alors que tu calcules le code. Tu peux combiner n'importe quels chiffres des dés en les multipliant, divisant, additionnant ou soustrayant. Obtiens-tu le code ? Tu désactives alors la barrière photoélectrique.

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 essaye 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.

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.



$$7 - 6 = 1$$

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.

12

$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$

18

$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

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.