

Tajný kód 13+4 (Haba 4959)

Dobrodružná početní hra pro 2 - 4 hráče od 8 let.

Délka hry: 15 min. | **Autor:** Jürgen P. K. Grunau | **Ilustrace:** Stefan Fischer

Obsah hry: 1 herní deska, 4 tajní agenti, 15 žetonků s čísly, 6 kostek, návod

Agenti se na tento večer připravovali několik měsíců. Právě začíná tajná mise „Amun Re“: agenti musí získat zlatou masku boha slunce. Tým složený ze čtyř agentů pronikne do muzea a pomocí správných výpočtů se snaží získat složité bezpečnostní kódy. Ať už jde o sčítání, odčítání, násobení nebo dělení, čísla na kostkách musí hráči kombinovat tak, aby se shodovala s číselnými kódy. Kdo jako první získá všechny bezpečnostní kódy, překoná laserové paprsky a dotkne se zlaté masky boha slunce Amun Re?

Zábavná početní hra pro celou rodinu trénuje nenásilnou formou matematické dovednosti.

Příprava na hru:

Položte hrací desku doprostřed stolu. Zamíchejte žetonky s čísly a položte je na políčka se světelnými paprsky. Nezáleží na tom, jakou stranou žetonky směřují nahoru. Každý hráč si vybere svého agenta a umístí ho před první světelný paprsek u vstupu do muzea. Připravte si kostku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. První hráč hodí najednou všemi šesti kostkami. Podívá se na čísla na kostkách a porovná je s číslem na žetonku před svým agentem.

- **Objevilo se číslo z žetonku na některé z kostek?** Výborně! Hráč právě deaktivoval světelný paprsek.
- **Číslo z žetonku se neobjevilo na žádné kostce?** Nyní musíte kód spočítat. Můžete kombinovat čísla z jakéhokoliv počtu kostek a pomocí sčítání, odčítání, násobení nebo dělení dopočítat kód. Dospěli jste k výsledku, který je shodný s číslem kódu? Pak můžete deaktivovat světelný paprsek.

Nyní můžete projít světelným paprskem: váš agent jej přeskočí.

Vaše akce však ještě nekončí. Kostku/kostky, které jste využili pro výpočet, předejte dalšímu hráči. Poté znovu hoďte zbylými kostkami a snažte se překonat další světelný paprsek. Takto pokračujete, dokud nezbyde žádná kostka, nebo až do chvíle, kdy zjistíte, že kód nelze rozluštit. Poté je na řadě další hráč.

Příklad:

Lukáš hodil kostkami a padla čísla 9, 8, 7, 2, 1 a 5. Využil kostku s číslem 5 a přeskočil žetonek s číslem 5. Kostku, na které padlo číslo 5, předal dalšímu hráči.

Dále Lukáš hodil zbylými pěti kostkami. Spočítal si příklad „7 minus 6“ a dostal výsledek 1. Přeskočil tedy žetonek s číslem 1 a dvě použité kostky předal dalšímu hráči.

Nyní hodil Lukáš třemi zbylými kostkami. Teď se mu bohužel nepodařilo najít žádnou číselnou kombinaci, aby překonal kód 18. Předá tedy i tyto tři kostky dalšímu hráči a jeho tah končí.

Důležitá pravidla pro agenty:

- Před žetonkem s číslem může stát jakýkoliv počet agentů.
- Pokud stojí agent na rozcestí, poté, co hodí kostkami, si může si zvolit, jakou cestou dále půjde.
- Každá kostka se ve výpočtu může použít jen jednou.

***Poznámka:** Často existuje více variant, jak kód vypočítat. Čím méně kostek k výpočtu použijete, tím více možností vám zůstane k výpočtu dalšího kódu.*

Závěr hry

Hráč, který jako první překonal poslední zábranu s kódem 20, získává vzácnou masku boha slunce a vyhrává hru jako nejlepší matematický agent. Musíte ale ukončit kolo. Pokud na konci kola získá kód 20 i některý z dalších hráčů, hráči sdílí poklad společně.

Další příklady výpočtů: varianta hry pro pokročilé agenty

- Pokaždé, když žetonek s číslem deaktivujete a přeskočíte, žetonek otočte. To způsobí změnu kódu pro dalšího hráče.
- V jednom tahu je možné hodit kostkami pouze jednou. Hráč použije k výpočtu pouze čísla na těchto kostkách a snaží se vypočítat co nejvíce kódů před sebou. Použité kostky předá dalšímu hráči, tak jako v základní hře.
- Hra končí, jakmile hráč získal masku a stejným způsobem se vrátil zpět ke vchodu.