

Tajný kód 13+4 (Haba 5855)

Dobrodružná početná hra pre 2 – 4 hráčov od 8 rokov.

Trvanie hry: 15 min. | **Autor:** Jürgen P. K. Grunau | **Ilustrácie:** Stefan Fischer

Obsah hry: 1 herná doska, 4 tajní agenti, 15 žetónikov s číslami, 6 kociek, návod

Agenti sa na tento večer pripravovali niekoľko mesiacov. Práve začína tajná misia „Amun Re“: agenti musia získať zlatú masku boha slnka. Tím zložený zo štyroch agentov prenikne do múzea a pomocou správnych výpočtov sa snaží získať zložité bezpečnostné kódy. Nech už ide o sčítanie, odčítanie, násobenie alebo delenie, čísla na kockách musia hráči kombinovať tak, aby sa zhodovali s číselnými kódmi. Kto ako prvý získa všetky bezpečnostné kódy, prekoná laserové lúče a dotkne sa zlatej masky boha slnka Amun Re?

Zábavná početná hra pre celú rodinu trénuje nenásilnou formou matematické zručnosti.

Príprava na hru:

Položte hraciu dosku doprostred stola. Zamiešajte žetóniky s číslami a položte ich na políčka so svetelnými lúčmi. Nezáleží na tom, akou stranou žetóniky smerujú nahor. Každý hráč si vyberie svojho agenta a umiestni ho pred prvý svetelný lúč pri vstupe do múzea. Pripravte si kocku.

Priebeh hry

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí naraz všetkými šiestimi kockami. Podíva sa na čísla na kockách a porovná ich s číslom na žetóniku pred svojím agentom.

- **Objavilo sa číslo zo žetóniku na niektorej z kociek?** Výborne! Hráč práve deaktivoval svetelný lúč.
- **Číslo zo žetónika sa neobjavilo na žiadnej kocke?** Teraz musíte kód spočítať. Môžete kombinovať čísla z akéhokoľvek počtu kociek a pomocou sčítania, odčítania, násobenia alebo delenia dopočítať kód. Dospeli ste k výsledku, ktorý je zhodný s číslom kódu? Potom môžete deaktivovať svetelný lúč.

Teraz môžete prejsť svetelným lúčom: váš agent ho preskočí.

Vaša akcia však ešte nekončí. Kocku/kocky, ktoré ste využili na výpočet, odovzdajte ďalšiemu hráčovi. Potom znovu hodte zvyšnými kockami a snažte sa prekonať ďalší svetelný lúč. Takto pokračujete, dokiaľ nezostane žiadna kocka, alebo až do chvíle, kedy zistíte, že kód nemožno rozlúštiť. Potom je na rade ďalší hráč.

Príklad:

Lukáš hodil kockami a padli čísla 9, 8, 7, 2, 1 a 5. Využil kocku s číslom 5 a preskočil žetónik s číslom 5. Kocku, na ktorej padlo číslo 5, odovzdal ďalšiemu hráčovi.

Ďalej Lukáš hodil zvyšnými piatimi kockami. Spočítal si príklad „7 mínus 6“ a dostal výsledok 1. Preskočil teda žetónik s číslom 1 a dve použité kocky odovzdal ďalšiemu hráčovi.

Teraz hodil Lukáš tromi zvyšnými kockami. Teraz sa mu bohužiaľ nepodarilo nájsť žiadnu

www.agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4/6/8 – Liberec – České Budějovice – 2x Brno

číselnú kombináciu, aby prekonal kód 18. Odovzdá teda i tieto tri kocky ďalšiemu hráčovi a jeho ťah končí.

Dôležité pravidlá pre agentov:

- Pred žetónikom s číslom môže stáť akýkoľvek počet agentov.
- Pokiaľ stojí agent na rázcestí, potom, čo hodí kockami, si môže zvoliť, akou cestou ďalej pôjde.
- Každá kocka sa vo výpočte môže použiť len raz.

***Poznámka:** Často existuje viac variantov, ako kód vypočítať. Čím menej kociek na výpočet použijete, tým viac možností vám zostane na výpočet ďalšieho kódu.*

Záver hry

Hráč, ktorý ako prvý prekonal poslednú zábranu s kódom 20, získava vzácnu masku boha slnka a vyhráva hru ako najlepší matematický agent. Musíte ale ukončiť kolo. Pokiaľ na konci kola získa kód 20 i niektorý z ďalších hráčov, hráči sa podelia o poklad spoločne.

Ďalšie príklady výpočtov: variant hry pre pokročilých agentov

- Zakaždým, keď žetónik s číslom deaktivujete a preskočíte, žetónik otočte. To spôsobí zmenu kódu pre ďalšieho hráča.
- V jednom ťahu je možné hodiť kockami iba raz. Hráč použije na výpočet iba čísla na týchto kockách a snaží sa vypočítať čo najviac kódov pred sebou. Použité kocky odovzdá ďalšiemu hráčovi, tak ako v základnej hre.
- Hra končí, hneď ako hráč získal masku a rovnakým spôsobom sa vrátil späť ku vchodu.