

# Öryggiskóði 13+4

(Secret Code 13+4)

Snúið reikningsspil fyrir 2-4 leikmenn frá 8 ára aldri

**Höfundur:**

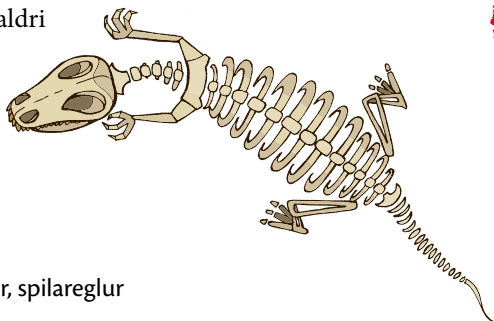
**Myndskreytingar:**

**Lengd spils:**

Jürgen P. K. Grunau

Stefan Fischer

u.þ.b. 15 mín.



## INNIHALD

1 spilaborð, 4 njósnarar, 15 talnaskífur, 6 teningar, spilareglur

## SÖGUPRÁÐUR

Mánuðum saman hafa njósnararnir búið sig undir þetta kvöld. Í nótt hefst leynileiðan-gurinn „Amun Re“. Lævisu njósnararnir fjórir brjótast inn í safnið og tekst að leysa snúna öryggiskóðana með nákvæmum útreikningum sínum. Hvort sem það er með samlagningu eða frádrætti, margföldun eða deilingu verður að raða tölunum á teningunum saman þan-nig að þær samsvari öryggiskóðunum. Hver verður fyrstur til að komast framhjá leysigeis-lum öryggiskerfisins og ná hinni verðmætu grímu Amun Re?

## UNDIRBÚNINGUR SPILSINS

Setjið spilaborðið á mitt borðið. Stokkið talnaskífurnar og setjið þær á reitina með ley-sigeislahindrununum. Það skiptir ekki máli hvor hliðin snýr upp. Hver leikmaður velur sér njósnara og setur hann fyrir framan fyrstu leysigeislana við innganginn að safninu. Hafði teningana tilbúna.



# GANGUR SPILSINS

Leikmenn gera til skiptis og farið er réttssælis í kringum borðið. Sá sem er fljótastur að fara með sjö sinnum töfluna má byrja. Hann kastar teningunum sex, skoðar tölurnar sem koma upp og ber þær saman við öryggiskóðann á talnaskífunni fyrir framan njósnarann hans.

-> **Er þessi tala á einhverjum teningnum?**

Frábært! Þér tókst að aftengja leysigeislahindrunina.

-> **Kom öryggiskóðatalan ekki upp á neinum teninganna?**

Þá þarf að reikna út kóðann. Nota má eins marga teninga og hver vill og reikna út kóðann með því að leggja saman, draga frá, margfalda eða deila með tölunum á þeim. Var útkoman sú sama og talan á öryggiskóðanum? Þá hefurðu aftengt leysigeislahindrunina.

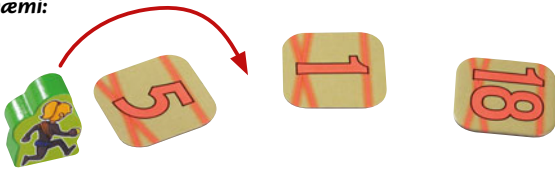
Nú má njósnarinn stökkva yfir leysigeislahindrunina.

Leikmaðurinn hefur þó ekki lokið við að gera.

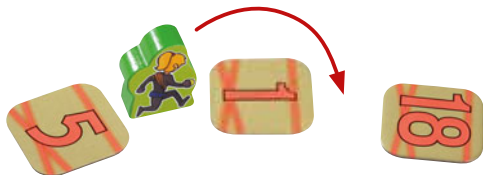
Hann réttir nú næsta leikmanni teninginn eða teningana sem hann notaði við útreikninginn. Síðan kastar hann teningunum, sem eftir eru, og reynir að leysa öryggiskóðann við næstu hindrun. Þannig má hann halda áfram uns allir teningarnir hafa veirið notaðir eða hann kemur að kóða sem hann getur ekki leyst.

Þá er komið að næsta leikmanni að gera.

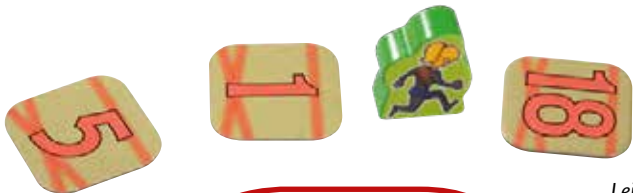
**Dæmi:**



Leifur fékk tölurnar 9, 8, 7, 2, 1 og 5 upp á teningunum. Hann notar teninginn með tölunni 5 til að stökkva yfir talnaskífunna með 5. Síðan réttir hann næsta leikmanni teninginn.



Leifur kastar teningunum fimm sem eftir er. Hann reiknar út „7-6“ og fær út „1“. Þá má hann stökkva yfir talnaskífunna með „1“ og réttir næsta manni teningana tvo sem hann notaði.



Leifur kastar nú teningunum þremur sem eftir eru. Því miður finnur hann ekki samsetningu til að leysa kóðann „18“. Því réttir hann þessa teninga til næsta manns sem nú á leik.

### Mikilvægar reglur fyrir njósnarana:

- Það skiptir ekki máli hversu margir njósnarar eru staddir fyrir framan talnaskífu.
- Ef njósnari er staddur þar sem vegurinn kvíslast í tvennt má hann kasta teningu num fyrst og ákveða svo hvora leiðina hann vill fara.
- Aðeins má nota hvern tening einu sinni við útreikning.

### Vísbinding:

Oft eru fleiri en ein leið til að reikna út kóða. Rétt er að hafa í huga að því færri teningar sem notaðir eru við útreikninginn, þeim mun meiri möguleikar eru á að leysa næsta kóða.

### LOK SPILSINS

Sá sem er fyrstur að leysa öryggiskóðann „20“ við síðustu leysigeislahindrunina hreppir hina dýrmætu grímu Amun Re og vinnur spilið sem talnaglöggesti njósnarinn. Umferðin er samt spilud til enda og ef fleiri leikmenn ná að komast í grafhvelfinguna, þar sem gríman er falin, deila þeir fjársjóðnum með honum.

*Fleiri dæmi um útreikninga: (sjá myndir bls. 9 í enska textanum)*



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$

Við útreikninga er einnig leyfilegt að reikna dæmi í áföngum og skipta um reikningsaðferð á miðri leið eins og myndirnar sýna:



12

 $2 + 3 = 5$

 $5 + 7 = 12$



18

 $7 - 4 = 3$

 $3 \cdot 6 = 18$

## ÖNNUR ÚTGÁFA FYRIR REYNDA NJÓSNARA

- Í hvert sinn sem leikmaður aftengir talnaskífu og kemst fram hjá henni er skífunni snúið á hvolf. Þannig breytist kóðinn við þessa hindrun fyrir næsta leikmann.
- Sá sem á leik má aðeins kasta teningunum einu sinni. Með þeim tölum sem koma upp þarf hann að reyna að reikna út eins marga kóða. sem hann kemur að, og hann getur. Teningar, sem búið er að nota, ganga áfram til næsta leikmanns eins og í venjulegu útgáfunni.
- Spilinu lýkur þegar einn leikmanna hefur náð grímunni og komist alla leið aftur til baka að innganginum.

*Góða skemmtun!*