

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind  
Infant Toys

Jouets premier âge  
Baby & kleuter



Geschenke  
Gifts

Cadeaux  
Geschenken





Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden





Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers



 **Kinder** begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children** learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants** apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen** begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

1/06

TL 65932



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4499

# Die Codeknacker

The Code Crackers • Chercher le code • De codekraker



**HABA**<sup>®</sup>

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2006

*hour-glass run  
through = end of  
search for code*

### The last grain of sand has slipped through the hour-glass?

Finally the search for the code ends. The player with the highest number on their safe card may move their detective the corresponding number of squares.

**Example:**

*If the safe card showing number "4" is the highest score, the corresponding detective may be moved 4 squares.*

If nobody has found a code, all detectives stay where they are. In this round Burt has been too cunning for his persecutors and could increase his lead.

The players take their chips back again. The safe cards are placed next to the game board. The uncovered symbol card is taken off the game.

A new round starts. The detective card is passed on to the next player.

## End of the game

The game ends as soon as a detective lands on the same square as Burt Burglar or passes him. This detective wins this tricky chase.

## Variation for master detectives

Burt Burglar wants to make things even more difficult for his persecutors and has encoded his codes in a new way.

Insert the code tiles with the side showing the numbers facing up in the center area and, instead of the deck of cards with symbols, get ready the deck of red cards with number codes. The game is played according to the rules of the basic game.

*Burt Burglar caught  
= victory*

Jeu Habermäß n° Nr. 4499

# Chercher le code

Une subtile course au cambrioleur,  
pour 2 à 4 détectives de 6 à 99 ans.



**Idée :** Manfred Ludwig  
**Illustration :** Eva Czerwenka  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

A Trésor-Ville, tout le monde a peur, car Jo le cambrioleur rôde dans tous les quartiers. Il a déjà volé plein de bijoux et d'autres objets de valeur. La police ne sait plus que faire et elle a fait appel aux meilleurs détectives du pays. La course au cambrioleur commence ! Les détectives sont déjà aux trousses de Jo, mais seul celui qui découvrira les codes secrets pourra l'attraper !

## Contenu

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 cambrioleur
- 4 détectives
- 27 plaquettes-codes
- 60 cartes  
(28 cartes avec un code à symboles, 28 cartes avec un code à chiffres, 3 cartes de trésor, 1 carte de détective)
- 4 jetons
- 1 sablier
- 1 dé
- 1 règle du jeu

attraper Jo le cambrioleur !

assembler le plateau de jeu

poser le jeu de cartes bleues et les cartes de trésor à côté du plateau de jeu, préparer les détectives, les jetons et Jo le cambrioleur, préparer le dé et le sablier

lancer le dé 1x

nombre de points : avancer le détective

loupe : avancer Jo le cambrioleur

## But du jeu

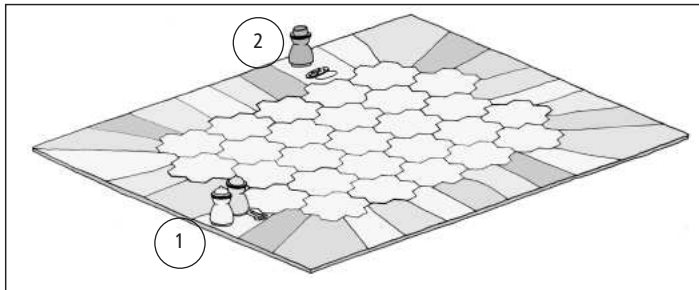
Avec de la chance au dé et une bonne intuition de détective, qui réussira en premier à attraper Jo le cambrioleur ?

## Préparatifs

Prendre les quatre parties du plateau de jeu et les assembler au milieu de la table. Les cases-codes ont un côté avec des symboles et un côté avec des chiffres. Les poser dans la partie découpée du plateau de jeu, dans n'importe quel ordre, le côté avec les symboles étant tourné vers le haut. Pour le jeu de base, on prend le jeu de cartes bleues. Les empiler, faces cachées, à côté du plateau de jeu de manière à ce que chaque joueur les voie. Poser les trois cartes de trésor les unes à côté des autres, d'un autre côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit un détective et prend le jeton de la couleur correspondante. Poser les détectives sur la case qui montre la lampe de poche (1). Jo le cambrioleur est posé sur la case où on le voit en train de sortir d'une bouche d'égout (2).

Préparer le dé et le sablier.



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui porte des lunettes commence en posant la carte de détective devant lui. Si aucun joueur ne porte de lunettes ou si plusieurs joueurs en portent, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

### • Sur quoi est tombé le dé ?

#### Un nombre de points ?

Tu avances ton détective du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre.

### • Une loupe ?

• S'il y a 2 joueurs : avance Jo le cambrioleur de deux cases dans le sens des aiguilles d'une montre.

• S'il y a 3 ou 4 joueurs : avance Jo d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

retourner le sablier, retourner une carte de code, tous cherchent le code en même temps

code trouvé : poser le jeton

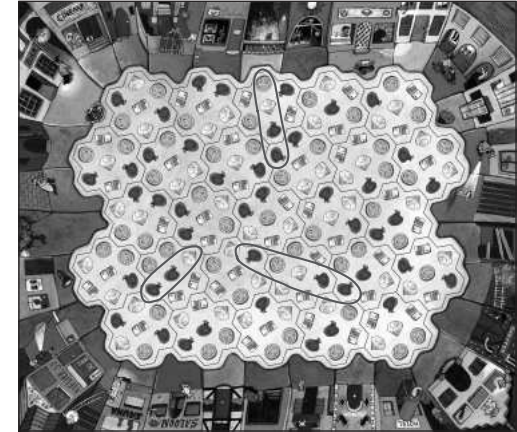
prendre la carte de trésor correspondante

tous vérifient le code

## Chercher le code :

Seulement si le dé est tombé sur la loupe, tu retournes le sablier et prends la carte posée au-dessus de la pile en la retournant pour que tous les joueurs la voient.

Maintenant, tous jouent ensemble: cherchez sur le plateau de jeu le code représenté sur la carte. Il doit être reproduit uniquement en ligne droite. Il faut trouver au moins les trois premiers symboles du code.



## Tu as trouvé le bon code ?

Pose ton jeton sur le premier symbole du code trouvé.

**N.B. :** Tu n'as le droit de poser ton jeton qu'une seule fois. Après, tu ne peux plus le déplacer !

Ensuite, tu prends vite la carte de trésor correspondante :

### • Tu as trouvé les trois premiers symboles du code ?

C'est bien ! Prends la carte de trésor avec le chiffre « 3 ». Les autres joueurs continuent à chercher les autres symboles pour obtenir le code à 4 ou 5 symboles.

### • Tu as trouvé les quatre premiers symboles du code ?

Très bien ! Prends la carte de trésor avec le chiffre « 4 ». Les autres joueurs continuent à chercher le code à 5 symboles.

### • Tu as trouvé le code complet à 5 symboles ?

Super ! Prends la carte de trésor avec le chiffre « 5 » et dis : « Stop ! ». Le tour est fini.

Dès qu'un joueur a posé son jeton et pris la carte de trésor correspondante, les joueurs vérifient tous rapidement si le code marqué correspond au code recherché.

Si ce n'est pas le cas, la carte de trésor est remise à côté du plateau de jeu. Le jeton reste où il est. Le joueur qui a ce jeton n'a plus le droit de jouer pendant ce tour.

*temps écoulé =  
fin de la recherche  
du code*

### **Le temps est écoulé dans le sablier ?**

La recherche du code est alors terminée. Le joueur qui a la carte de trésor de la plus haute valeur avance son détective du nombre correspondant de cases sur le plateau de jeu.

#### **Exemple :**

*Si la carte de trésor avec le chiffre « 4 » est celle de la plus haute valeur, le détective est avancé de 4 cases.*

Si aucun joueur n'a trouvé le code, les détectives ne bougent pas. Jo a été plus malin pendant ce tour et il a pu prendre de l'avance sur ses poursuivants.

Ensuite, chaque joueur reprend son jeton. Remettre les cartes de trésor à côté du plateau de jeu. La carte de code qui vient d'être jouée est retirée du jeu.

Après, un nouveau tour commence. La carte de détective est passée au joueur suivant.

## **Fin de la partie**

La partie est terminée quand un détective atterrit sur la même case que Jo le cambrioleur ou le dépasse. Ce détective remporte cette subtile course au cambrioleur.

## **Variante pour super détectives**

Jo le cambrioleur ne facilite pas la tâche aux détectives car il a préparé de nouveaux codes.

Poser les plaquettes-codes dans la découpe du plateau de jeu en tournant le côté avec les chiffres vers le haut. Préparer le jeu de cartes rouges avec les codes à chiffres. Jouer en suivant les mêmes règles que dans le jeu précédent.

*arrivée à côté de Jo  
= gagnant*

Habermäß-spiel Nr. 4499

# **De codekraker**

Een ingewikkelde boevenjacht  
voor 2 - 4 codekrakers van 6 - 99 jaar.



**Spelidee:** Manfred Ludwig

**Illustraties:** Eva Czerwenka

**Speelduur:** ca. 15 minuten

Schatstad is in de greep van de angst want Ivor Inbreker maakt de stad onveilig. Juwelen en andere waardevolle voorwerpen verdwijnen als bij toverslag. De politie is machteloos en roept de beste detectives van het hele land te hulp. De jacht op de meesterdief begint! De detectives zitten Ivor al dicht op de hielen. Alleen wie de geheime codes breekt, kan hem bij zijn kraag vatten!

## **Spelinhoud**

- 1 vierdelig speelbord
- 1 meesterdief
- 4 detectives
- 27 codeschijfjes
- 60 kaarten  
(28 symboolcodekaarten, 28 cijfercodekaarten, 3 brandkastkaarten, 1 detectivekaart)
- 4 chips
- 1 zandloper
- 1 dobbelsteen
- spelregels