

PHARAO CODE



amigo-spiele.de/03630

von James Lim

Spieler: 2-5 • Alter: 10+ • Dauer: 20 Minuten

~ SPIELMATERIAL ~

48 Skarabäus Plättchen (in den Schwierigkeitsstufen Gelb, Blau, Rot und Schwarz)



3 Würfel (ein achtseitiger, ein zehneitiger und ein zwölfeitiger)



1 Sanduhr



1 Spielplan

~ SPIELIDEE ~

Die Spieler versuchen wertvolle Skarabäus Plättchen aus dem Schatz des Pharaos zu ergattern. Wer am schnellsten rechnen kann, bekommt die meisten der begehrten Skarabäen. Aber Vorsicht, nicht voreilig zugreifen, sonst hagelt es Minuspunkte!

~ SPIELVORBEREITUNG ~

Auf jedes Feld des Spielplans wird ein Plättchen der passenden Farbe gelegt.
Die restlichen Skarabäus Plättchen werden wie abgebildet nach Schwierigkeitsstufen sortiert neben dem Spielplan bereitgelegt.



WÜRFELN

Am Anfang der Runde würfelt ein beliebiger Spieler mit allen drei Würfeln.

RECHNEN

Alle Spieler versuchen jetzt gleichzeitig **mindestens zwei** der drei Würfel mit Hilfe der vier Grundrechenarten (Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren) so zu kombinieren, dass das Ergebnis einem der ausliegenden Skarabäus Plättchen entspricht. Kein Würfel darf mehr als einmal verwendet werden.

$$\left(\begin{array}{c} 5 \\ 8 \end{array} \right) - \begin{array}{c} 2 \\ 1 \end{array} \times \begin{array}{c} 11 \\ 12 \end{array} =$$

(5-2)x11 = 33



SKARABÄUS PLÄTTCHEN SCHNAPPEN

Wenn ein Spieler glaubt ein Plättchen errechnen zu können, nimmt er das Plättchen und legt es vorerst bis zum Ende der Runde vor sich ab. Genommene Plättchen dürfen nicht wieder zurückgelegt werden.

SANDUHR UMDREHEN

Sobald das erste Plättchen genommen wurde, wird zusätzlich die Sanduhr umgedreht. Danach haben alle **anderen** Spieler noch Zeit bis die Sanduhr abgelaufen ist, um auch ein Plättchen zu nehmen und vor sich abzulegen. Jeder Spieler darf pro Runde nur **ein** Plättchen nehmen.

JETZT WIRD NACHGERECHNET

Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, muss jeder Spieler nachweisen, dass er die Plättchen, die er genommen hat, auch wirklich errechnen kann.

Ist die Lösung korrekt, legt er das Plättchen mit der Vorderseite nach oben in seinen Vorrat. Diese Plättchen zählen später Pluspunkte.

Kann er jedoch keine korrekte Lösung nennen, dreht er das Plättchen um und legt es mit der Rückseite nach oben in seinen Vorrat. Diese Plättchen zählen später Minuspunkte.

WEITER GEHT'S

Bevor die nächste Runde beginnt, werden die Lücken auf dem Spielplan mit Plättchen der entsprechenden Farben aufgefüllt. Danach würfelt ein beliebiger Spieler für die nächste Runde.

Das Spiel endet, wenn der Spielplan nicht mehr komplett mit Plättchen der passenden Farbe aufgefüllt werden kann.

WERTUNG

Jeder Spieler zählt jetzt die Skarabäen auf seinen Plättchen:

- Jeder Skarabäus auf einem Plättchen, das mit der Vorderseite nach oben im eigenen Vorrat liegt, zählt einen Pluspunkt.
 - Jeder Skarabäus auf Plättchen, die mit der Rückseite nach oben liegen, zählt einen Minuspunkt.
- Der (oder die) Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

PROFI-VARIANTE

Jeder Spieler darf so viele Plättchen nehmen, wie er möchte. Hier muss besonders schnell gerechnet werden.



Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft.
Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de