

🇩🇪 Siggis Safe

H heimlich schleicht ihr als Waschbären um den Safe und versucht, den Code durch geschicktes Würfeln zu knacken. Wer zuerst alle seine Zahlen in den Safe eingegeben hat, gewinnt das Spiel.

SPIELINHALT

1 Safe (Becher), 32 Plättchen, 6 Würfel, 1 Start-Marker



SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Plättchen verdeckt (mit der Symbol-Seite nach oben). Nehmt euch jeweils 6 Plättchen mit verschiedenen Symbolen. Dreht sie anschließend um und legt sie offen vor euch aus. Übriggebliebene Plättchen werft ihr in den Safe und stellt ihn zwischen euch. Haltet die Würfel bereit.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch hat zuletzt ein echtes Zahlenschloss geöffnet? Du erhältst für die gesamte Dauer des Spiels den Start-Marker und beginnst.

In deinem Zug versuchst du, den Zahlenwert eines beliebigen vor dir ausliegenden Plättchens zu erwürfeln. Dabei gilt:

- die Würfelaugen der weißen Würfel werden addiert (Plusrechnen).
- die Würfelaugen der roten Würfel werden subtrahiert (Minusrechnen).

Zu Beginn deines Zuges würfelst du immer mit 2 weißen Würfeln. Zähle die Würfelaugen zusammen:



Ist das Ergebnis eine Zahl, die vor dir als Plättchen ausliegt?

Ja. Glück gehabt! Nimm das Plättchen und wirf es in den Safe.

Nein. Was soll's: Du darfst nacheinander weitere Würfel werfen. Und zwar so lange, bis ...

- ... das Ergebnis eine Zahl ist, die vor dir als Plättchen ausliegt (wirf das entsprechende Plättchen in den Safe) oder
- du alle 6 Würfel gewürfelt hast und leider immer noch kein passendes Ergebnis dabei war.

Achtung: Würdest du durch das Subtrahieren eines roten Würfels in den Minusbereich gelangen, dann subtrahierst du den entsprechenden Würfel nicht, sondern legst ihn beiseite. Wenn du noch Würfel zur Verfügung hast, darfst du mit diesen weiterwürfeln.

Anschließend ist die nächste Person am Zug.

Beispiel: Alina hat noch Plättchen mit den Zahlen 1, 5, 13, und 16 vor sich liegen. Sie beginnt ihren Zug und würfelt mit 2 weißen Würfeln eine 1 und eine 3, also in Summe 4. Da sie kein Plättchen mit der Zahl 4 hat, entscheidet sie sich, einen roten Würfel zu werfen. Sie würfelt eine 6 und würde damit in den Minusbereich gelangen. Sie legt diesen roten Würfel daher beiseite. Da sie noch Würfel übrig hat, entscheidet sie sich erneut für einen roten Würfel. Dieses Mal hat Alina Glück und würfelt eine 3. Sie subtrahiert diese von der 4 und kommt so auf 1. Ein Plättchen mit der Zahl 1 hat sie vor sich liegen und kann dieses nun in den Becher werfen. Ihr Zug ist damit beendet.

SPIELENDE

Sobald jemand das letzte eigene Plättchen in den Safe geworfen hat, spielt ihr die Runde noch bis zur Person mit dem Start-Marker. Danach endet das Spiel. Es gewinnen alle, die keine Plättchen mehr vor sich liegen haben.



🇺🇸 Siggis Safe

You are raccoons and are secretly sneaking around the safe, trying to crack the code using clever dice-rolling tactics. The first player to enter all their numbers into the safe wins the game.

CONTENTS

1 safe (cup), 32 tiles, 6 dice, 1 starting marker



PRÉPARATION

Mix up the tiles face-down (with the symbol side facing upwards). Each player takes 6 tiles with different symbols. Turn them over and place them in front of you face-up. Throw any leftover tiles into the safe and place it between you. Get the dice ready.

HOW TO PLAY

Take turns playing in a clockwise direction. Which of you last opened a real combination lock? You get the starting marker for the entire game and go first.

During your turn you try to roll the number shown on any tile in front of you. The following applies:

- The spots on the white dice are added.
- The spots on the red dice are subtracted.

At the beginning of your turn you always roll 2 white dice. Add up the spots on the dice:



Is the result a number you have on one of the tiles in front of you?

Yes. You're lucky! Take the tile and throw it in the safe.

No. Never mind. You may keep rolling the dice one after the other until ...

- ... the result is a number shown on a tile in front of you (throw this tile into the safe) or
- you've rolled all 6 dice and unfortunately the result still isn't the same as any of your tiles.

Note: If subtracting the number on a red die would give you a negative number, then you don't subtract this die. Put it to one side. If you still have any dice left, you may continue rolling these.

Then it's the next person's turn.

Example: Alina still has tiles with the numbers 1, 5, 13, and 16 in front of her. She begins her turn and rolls the two white dice, getting a 1 and a 3, i.e. a total of 4. As she doesn't have a tile with the number 4 on it, she decides to roll a red die. She rolls a 6, which would give her a negative number. She therefore puts this die to one side. As she has dice left over, she chooses a red die again. This time Alina is lucky and rolls a 3. She subtracts this from the 4 and gets 1. She has a tile with the number 1 on it in front of her and can throw this into the cup. Her turn is over.

END OF THE GAME

When someone has thrown their last tile into the safe you continue the round until you reach the person with the starting marker. Then the game ends. The players without any tiles left in front of them win the game.

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small Parts. Not for children under 3 years.



🇫🇷 Les rats voleurs

Les rats voleurs veulent s'infiltrer dans la chambre forte pour y voler le trésor. Mais il faut d'abord décrypter le code secret pour y accéder! Grâce à vos lancers de dés, vous pourrez trouver différentes combinaisons. Le premier à former la bonne combinaison avec toutes ses tuiles remporte la partie.

CONTENU

1 coffre-fort (= gobelet sans le couvercle), 32 tuiles, 6 dés, 1 marqueur de départ



PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les tuiles faces cachées (= symbole visible). Prenez chacun 6 tuiles avec différents symboles et posez-les faces visibles devant vous (=numéro visible). Mettez les tuiles en trop dans le coffre-fort, que vous placez au milieu des joueurs. Préparez les dés.

DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui d'entre vous a ouvert un cadenas en dernier? Tu gardes le marqueur de départ pendant toute la partie et tu commences.

Pendant ton tour, tu tentes d'obtenir avec ton lancer de dés un des nombres représentés sur l'une de tes tuiles. Tu dois faire les opérations suivantes :

- Dés blancs : tu additionnes les points des dés
- Dés rouges : tu soustrais les points des dés.

Au début de ton tour, tu lances toujours 2 dés blancs. Additionne les points des dés :

Le résultat correspond-il à une de tes tuiles ?

Oui. Super ! Prends la tuile et mets-la dans le coffre-fort.

Non. Ce n'est pas grave : tu peux lancer d'autres dés, les uns après les autres, dans l'ordre que tu souhaites. Et ce, jusqu'à ce que...

- le résultat des dés correspond à l'une de tes tuiles (tu mets cette tuile dans le coffre-fort) ou
- tu aies lancé les 6 dés sans obtenir un résultat correspondant à l'une de tes tuiles.

Attention : si la soustraction des points d'un dé rouge donne un résultat négatif, tu ne fais pas cette soustraction et tu mets ce dé de côté. S'il te reste d'autres dés, tu peux continuer de les lancer.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Exemple : Aline a des tuiles avec les nombres 1, 5, 13 et 16. Elle commence son tour en lançant 2 dés blancs et obtient un 1 et un 3, soit la somme de 4. Elle n'a pas de tuile portant le chiffre 4 et décide de lancer un dé rouge. Elle obtient un 6, ce qui donnerait un résultat négatif si elle le soustrait maintenant. Elle met donc ce dé rouge de côté (= il ne compte pas). Comme il lui reste encore des dés, elle lance un autre dé rouge. Cette fois-ci, Aline a de la chance et obtient un 3. Elle le soustrait au 4 et obtient donc un total de 1. Elle a une tuile portant le nombre 1, qu'elle met donc dans le coffre-fort. Son tour est alors terminé.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur met sa dernière tuile dans le coffre-fort, vous terminez la manche jusqu'au tour de la personne qui a le marqueur de départ. Le jeu se termine à la fin de cette manche. Tous ceux qui n'ont plus de tuiles remportent alors la partie.



Siggisafe

Stiekem sluipen jullie als wasberen rond de kluis en proberen jullie de code te kraken door handig te dobbelen met de dobbelstenen. Wie als eerste zijn/haar getallen in de kluis heeft ingevoerd, wint het spel.

SPELINHOUD

1 kluis (beker), 32 kaartjes, 6 dobbelstenen, 1 startmarkeerder



SPELVOORBEREIDING

Schud de kaartjes verdekt (met de symboolkant naar boven). Neem elk 6 kaartjes met verschillende symbolen. Draai ze om en leg ze open voor jullie neer. Overgebleven kaartjes gooien jullie in de kluis en deze zetten jullie vervolgens tussen jullie in. Houd de dobbelstenen bij de hand.

SPELVERLOOP



Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie van jullie heeft als laatste een echt cijferslot geopend? Jij krijgt voor de duur van het hele spel de startmarkeerder en jij mag dus beginnen.

In je beurt probeer je de cijferwaarde bij elkaar te dobbelen van één van de kaartjes die voor je liggen. Daarbij geldt:

- de ogen van de witte dobbelstenen worden opgeteld (plusrekenen).
- de ogen van de rode dobbelstenen worden afgetrokken (minrekenen).

Aan het begin van je beurt gooi je altijd met 2 witte dobbelstenen. Tel de dobbelsteenogen bij elkaar op.



Is het resultaat een getal dat staat op een kaartje dat voor je ligt?

Ja. Wat een geluk! Neem het kaartje en gooi het in de kluis.

Nee. Maakt niet uit, je mag meer dobbelstenen na elkaar gooien. En wel zo lang tot ...
• ... het resultaat een getal is dat op een kaartje staat dat voor je ligt (gooi dat kaartje in de kluis) of
• tot je alle 6 dobbelstenen hebt gegooid en er helaas nog steeds geen passend resultaat was.

Let op: als je door het aftrekken van de ogen van een rode dobbelsteen onder nul komt, dan trek je dit niet af maar leg je deze dobbelsteen aan de kant. Als je nog een dobbelsteen hebt, mag je daarmee dobbelen.

Daarna is de volgende persoon aan de beurt.

Bijvoorbeeld: Alina heeft nog kaartjes met de getallen 1, 5, 13 en 16 voor zich liggen. Ze begint haar beurt en gooit met 2 witte dobbelstenen een 1 en een 3, dus in totaal 4. Omdat ze geen kaartje heeft met het getal 4, besluit ze met een rode dobbelsteen te dobbelen. Ze gooit een 6. Daarmee komt ze onder nul terecht. Daarom legt ze deze rode dobbelsteen aan de kant. Omdat ze nog dobbelstenen heeft, besluit ze nog een keer met een rode dobbelsteen te gooien. Dit keer heeft Alina geluk want ze gooit een 3. Dit trekt ze af van de 4 en zo komt ze op 1. Ze heeft wel een kaartje met het getal 1 voor zich liggen en dat kan ze in de beker gooien. Haar beurt is nu voorbij.

SPELEINDE

Zodra iemand de laatste van zijn/haar eigen kaartjes in de kluis heeft gegooid, speel je de ronde door tot de persoon met de startmarkeerder. Daarna eindigt het spel. Iedereen die geen kaartjes meer voor zich heeft liggen, wint.

Ladrones Mapaches

Los mapaches merodeáis alrededor de la caja fuerte e intentáis descifrar el código tirando los dados con destreza. Gana la partida quien introduzca antes todos sus números en la caja fuerte.

CONTENIDO DEL JUEGO

1 caja fuerte (cubilete), 32 fichas, 6 dados, 1 marcador de inicio



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Mezclad las fichas boca abajo (con la cara del símbolo hacia arriba). Coged ahora 6 fichas cada uno/a, con diferentes símbolos. Dadles la vuelta y, a continuación, colocadlas boca arriba delante vuestro. Meted las fichas que sobren en la caja fuerte y colocadla entre vosotros/as. Preparad los dados.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién de vosotros/as ha abierto un candado de combinación más recientemente? Recibes el marcador de inicio y lo conservas toda la partida. Empiezas tú.

En tu turno intentas que al tirar los dados te salga el valor numérico de una ficha cualquiera de las que tienes delante tuyo. Ten en cuenta:

- los puntos de los dados blancos se suman (sumar);
- los puntos de los dados rojos se restan (restar).

Al principio de tu turno lanzas siempre 2 dados blancos. Suma el total de puntos que has sacado.

¿El resultado es igual a uno de los números de las fichas que tienes delante tuyo?

Si. ¡Has tenido suerte! Coge la ficha y métele en la caja fuerte.

No. Esto es lo que debes hacer: puedes tirar más dados uno detrás de otro. Hasta que...
• el resultado sea igual a uno de los números de las fichas que tienes delante tuyo (entonces metes esa ficha a la caja fuerte);
• has tirado los 6 dados sin conseguir, por desgracia, ningún resultado que te sirva.

Atención: Si al restar (dados rojos) el resultado que obtienes del cálculo te sale un número negativo, entonces no hagas la resta y deja el dado a un lado. Si te queda algún dado, puedes seguir tirando con él.

A continuación, le toca el turno al siguiente jugador/a.

Ejemplo: Alina tiene todavía fichas delante suyo con los números 1, 5, 13 y 16. Empieza su turno lanzando los 2 dados blancos. Sacó un 1 y un 3, que sumados dan 4. Como no tiene ninguna ficha con el número 4, decide tirar un dado rojo. Sacó un 6, lo que da un número negativo. Por lo tanto, deja el dado rojo a un lado. Como le quedan aún dados, decide tirar de nuevo un dado rojo. Esta vez tiene suerte y sacó un 3. Le resta del 4 y le sale 1. Como tiene una ficha delante suyo con el número 1, la puede meter en el cubilete. Con ello, su turno ha concluido.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

En cuanto alguien mete su última ficha en la caja fuerte se juegan los turnos hasta el jugador/a con el marcador de inicio. Entonces se dará por terminada la partida.

Ganan quienes no tengan ninguna ficha delante suyo.



Siggisafe

Trasformatevi in procioni e avvicinatevi di soppiatto alla cassaforte per cercare di decifrare il codice con l'aiuto dei dadi. Vince chi riesce a inserire per primo tutti i propri numeri nella cassaforte.

DOTAZIONE DEL GIOCO

1 cassaforte (bicchiere), 32 dischetti, 6 dadi, 1 pedina di partenza



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate i dischetti capovolti (con il lato del simbolo rivolto verso l'alto). Prendete 6 dischetti ciascuno con raffigurati simboli diversi. Poi girateli e disponeteli scoperti davanti a voi. Rimettete i dischetti in più nella cassaforte, che poi sistemate intorno a voi. Tenete pronti i dadi.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Chi di voi ha aperto più di recente un vero lucchetto riceve la pedina di partenza, che mantiene per tutta la partita, e comincia a giocare.

Durante il tuo turno devi cercare di ottenere con i dadi lo stesso punteggio raffigurato su uno dei tuoi dischetti. Osserva le seguenti regole:

- i punti dei dadi bianchi vanno sommati (addizione)
- i punti dei dadi rossi vengono sottratti (sottrazione).

All'inizio del turno devi sempre tirare 2 dadi bianchi. Somma poi i punti ottenuti:

La somma corrisponde a uno dei numeri dei tuoi dischetti?

Si. Che fortuna! Prendi il dischetto e mettilo nella cassaforte.

No. Non fa nulla: puoi tirare, una alla volta, i dadi rimasti. Continua a tirare fino a quando...

• ...la somma corrisponde a uno dei numeri dei tuoi dischetti (metti il dischetto corrispondente nella cassaforte) oppure
• hai tirato tutti e 6 i dadi e purtroppo non hai ancora ottenuto un numero adatto.

Attenzione: se, sottraendo i punti di un dado rosso, il tuo risultato diventa negativo, non eseguire la sottrazione, ma metti invece da parte il dado corrispondente. Se hai ancora dei dadi a disposizione, puoi tirarli.

Il turno passa poi al giocatore successivo.

Esempio: Alina ha ancora dei dischetti con raffiguranti i numeri 1, 5, 13 e 16. Inizia a giocare e tira due dadi bianchi: ottiene un 1 e un 3, che sommati fanno 4. Dato che non ha alcun dischetto con raffigurato il 4, decide di tirare un dado rosso. Ottiene un 6, che porterebbe quindi a un risultato negativo. Mette quindi da parte questo dado rosso. Dato che ha ancora dei dadi a disposizione, decide di tirare l'altro dado rosso. Questa volta ha fortuna e ottiene un 3. Sottrae il numero 4 e ottiene così un 1. Davanti a sé ha un dischetto con raffigurato un 1, che ora può mettere nel bicchiere. Così finisce il suo turno.

FINE DEL GIOCO

Non appena uno dei giocatori ha messo l'ultimo dischetto nella cassaforte, il giro prosegue fino a quando non si arriva alla persona con la pedina di partenza. Poi il gioco finisce. Vincono tutti i giocatori che sono rimasti senza dischetti.



HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024

8+

2-4



15'

Game Designer:
Lukas Bleuel

Illustrator:
Oliver Freudenreich

Game Developer:
Antje Gleichmann

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 · 38 · 96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com