

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs


Uitvinders voor kinderen





Baby & Kleinkind
Infant Toys


Jouets premier âge
Baby & kleuter



 **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.



Geschenke
Gifts

Cadeaux
Geschenken



Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers

HABA[®]

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

1/06
TL 65932



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4499

Die Codeknacker

The Code Crackers • Chercher le code • De codekraker



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Habermaab-Spiel Nr. 4499

Die Codeknacker

Eine knifflige Verbrecherjagd
für 2 - 4 Codeknacker
von 6 - 99 Jahren.



Spielidee: Manfred Ludwig

Illustration: Eva Czerwenka

Spieldauer: ca. 15 Minuten

In Schatzstadt geht die Angst um, denn Eddie Einbrecher treibt dort sein Unwesen. Jede Menge Schmuck und andere Wertgegenstände hat der Meisterdieb bereits gestohlen. Die Polizei ist ratlos und engagiert die besten Detektive von ganz Schatzland. Die Verbrecherjagd beginnt! Schon sind die Detektive Eddie dicht auf den Fersen. Doch nur wer die geheimen Codes entdeckt, kann ihn am Ende schnappen!

Spielinhalt

- 1 vierteiliger Spielplan
- 1 Meisterdieb
- 4 Detektive
- 27 Code-Plättchen
- 60 Karten
 - (28 Symbolcode-Karten, 28 Zahlencode-Karten, 3 Tresor-Karten, 1 Detektiv-Karte)
- 4 Chips
- 1 Sanduhr
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Eddie Einbrecher fangen!

Spielplan zusammensetzen

blauen Kartensatz und 3 Tresor-Karten neben Spielplan legen; Detektive, Chips und Eddie Einbrecher bereit Würfel und Sanduhr

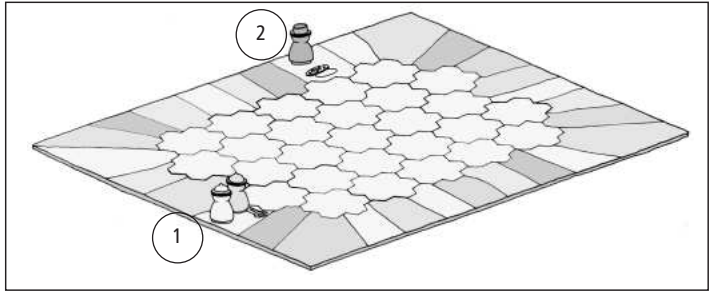
Spielziel

Wer mit detektivischem Spürsinn und etwas Würfelglück Eddie Einbrecher zuerst schnappt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Nehmt die vier Teile des Spielplans und setzt sie in der Tischmitte zusammen. Die Code-Plättchen haben eine Symbol- und eine Zahlenseite. Legt sie mit der Symbolseite nach oben in beliebiger Reihenfolge in die ausgestanzte Fläche des Spielplans.

Für das Grundspiel benötigt ihr den blauen Kartensatz. Legt ihn verdeckt und für jeden Spieler gut sichtbar an eine Seite des Spielplans. Die drei Tresor-Karten legt ihr nebeneinander an eine andere Spielplanseite. Jeder Spieler sucht sich einen Detektiv aus und nimmt sich den Chip in der passenden Farbe. Stellt die Detektive auf das Feld mit der Taschenlampe (1). Eddie Einbrecher stellt ihr auf das Feld, auf dem er unter dem Kanaldeckel hervorschaut (2). Haltet den Würfel und die Sanduhr bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der eine Brille trägt, beginnt und legt die Detektiv-Karte vor sich. Wenn keiner oder mehrere eine Brille tragen, fängt der jüngste Spieler an und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Augenzahl?**
Du darfst mit deinem Detektiv die entsprechende Felderzahl im Uhrzeigersinn vorrücken.
- **Eine Lupe?**
 - ‘ Bei 2 Spielern: Setze Eddie Einbrecher im Uhrzeigersinn zwei Felder vor.
 - ‘ Bei 3 und 4 Spielern: Setze Eddie Einbrecher im Uhrzeigersinn ein Feld vor.

1 x würfeln

Augenzahl: Detektiv vorwärts ziehen

Lupe: Eddie Einbrecher vorwärts ziehen

Sanduhr umdrehen, Codekarte aufdecken alle suchen gleichzeitig nach Code

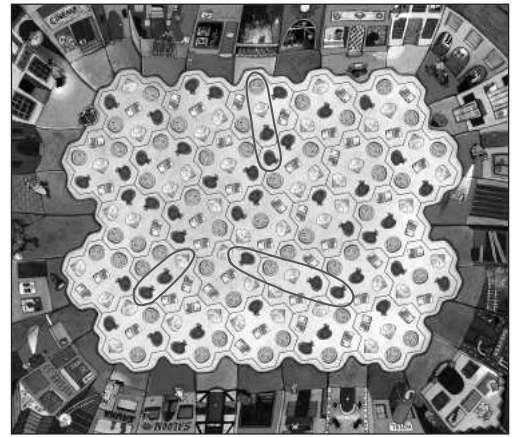
Code entdeckt: Chip ablegen

passende Tresor-Karte schnappen

alle überprüfen den Code

Code-Suche:

Nur wenn du eine Lupe gewürfelt hast, drehst du die Sanduhr um und deckst für jeden gut sichtbar die oberste Karte des Stapels auf. Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig: Sucht auf dem Spielplan den aufgedeckten Symbolcode. Er darf nur in einer geraden Reihe verlaufen und es müssen mindestens die ersten drei Symbole des Codes gefunden werden.



Hast du einen richtigen Code entdeckt?

Lege deinen Chip auf das erste Symbol des gefundenen Codes.

Wichtig: Du darfst deinen Chip nur einmal ablegen und danach nicht mehr verschieben!

Danach schnappst du dir schnell die dazu passende Tresor-Karte:

- ‘ **Hast du die ersten drei Symbole des Codes aufgespürt?**
Gut! Nimm dir die Tresor-Karte mit der „3“. Die anderen Spieler suchen weiter nach dem vier- oder fünfstelligen Code.
- ‘ **Hast du die ersten vier Symbole des Codes gefunden?**
Sehr gut! Nimm dir die Tresor-Karte mit der „4“. Die anderen Spieler suchen weiter nach dem fünfstelligen Code.
- ‘ **Hast du den vollständigen 5er-Code geknackt?**
Super! Nimm dir die Tresor-Karte mit der „5“ und rufe „Stopp!“. Die Runde ist sofort beendet.

Sobald ein Spieler seinen Chip abgelegt und die entsprechende Tresor-Karte geschnappt hat, überprüfen alle Spieler schnell, ob der markierte Code mit dem gesuchten übereinstimmt. Ist dies nicht der Fall, kommt die Tresor-Karte sofort zurück neben den Spielplan. Der Chip muss liegen bleiben. Der Spieler, dem dieser Chip gehört, darf in dieser Runde also nicht mehr weitersuchen.

*Sanduhr abgelaufen
= Ende der
Codesuche*

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Spätestens jetzt endet die Codesuche. Der Spieler, der die Tresor-Karte mit dem höchsten Wert hat, darf mit seinem Detektiv die entsprechende Felderzahl auf dem Spielplan vorrücken.

Beispiel:

Ist die Tresor-Karte mit der „4“ die mit dem höchsten Wert, darf der entsprechende Detektiv 4 Felder vorrücken.

Hat niemand einen Code gefunden, müssen alle Detektive stehen bleiben. Eddie war in dieser Runde zu schlau für seine Verfolger und konnte seinen Vorsprung ausbauen.

Danach nimmt jeder Spieler seinen Chip wieder zu sich. Die Tresor-Karten legt ihr neben den Spielplan zurück. Die aufgedeckte Symbolcode-Karte kommt aus dem Spiel.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Die Detektiv-Karte wird an den nächsten Spieler weitergegeben.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Detektiv auf dem gleichen Feld wie Eddie Einbrecher landet oder ihn überholt. Dieser Detektiv gewinnt die knifflige Verbrecherjagd.

Variante für Meisterdetektive

Eddie Einbrecher will es den Detektiven noch schwerer machen und hat seine Codes neu verschlüsselt.

Legt die Code-Plättchen mit der Zahlenseite nach oben in die ausgestanzte Fläche des Spielplans und haltet statt der Symbolcode-Karten den roten Kartensatz mit den Zahlencodes bereit.

Es gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel.

*Eddie Einbrecher
erreicht = Sieg*

Habermaaß game nr. 4499

The Code Crackers

A tricky chase after criminals
for 2 - 4 code crackers
ages 6 - 99.



Author: Manfred Ludwig
Illustrations: Eva Czerwenka
Length of the game: Approx. 15 minutes

Treasure town is haunted by fear. Master thief Burt Burglar is lurking about and has already stolen lots of jewelry and other precious items. The police feel helpless, so they decide to hire the best detectives of the whole treasure land. The criminal chase begins! The detectives are already close on Burt's heels. But only the one who knows the secret code will catch him in the end!

Contents

- 1 game board consisting of 4 parts
- 1 master thief
- 4 detectives
- 27 code tiles
- 60 cards
(28 cards with symbols, 28 cards with number codes, 3 safe cards, 1 detective card)
- 4 chips
- 1 hour-glass
- 1 die
- 1 set of game instructions

catch Burt Burglar

Aim of the game

Whoever catches Burt Burglar first, helped by their detective instincts and some luck with the dice, will win the game.

Preparation of the game

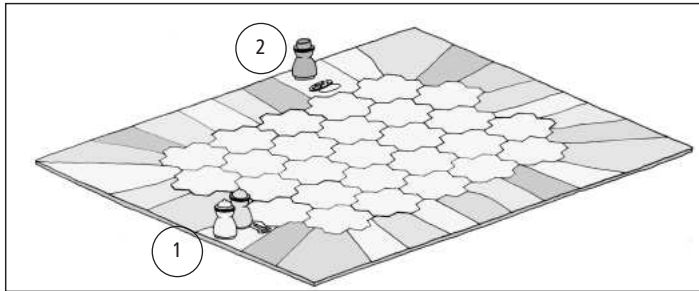
assemble game board

Assemble the four parts of the game board in the center of the table. On one side, the code tiles show symbols and numbers on the other. Insert them, with the symbol side facing up, in any order into the game board. You need the deck of blue cards. Place it face down next to the game board so that everyone can see it clearly. Place the three safe cards on the other side of the game board.

deck of blue cards and three safe cards next to game board; get detectives, chips and Burt Burglar ready; get die and hour-glass ready

Each player chooses a detective and takes the chip of the corresponding color. Place the detectives on the square with the torch (1). Burt Burglar is placed on the square showing him lurking from under the sewer's lid (2).

Get the dice and the hour-glass ready.



How to play

Play in a clockwise direction. The player wearing glasses starts and puts the detective card in front of them. If no player or various players wear glasses the youngest player starts and rolls the die.

roll die

What appears on the die?

- **A number of dots?**
Move your detective the corresponding number of squares in a clockwise direction.
- **A magnifying glass?**
 - ' In case of 2 players: move Burt Burglar two squares in a clockwise direction.
 - ' In the case of 3 and 4 players: move Burt Burglar on a square in a clockwise direction.

number or dots: move detective

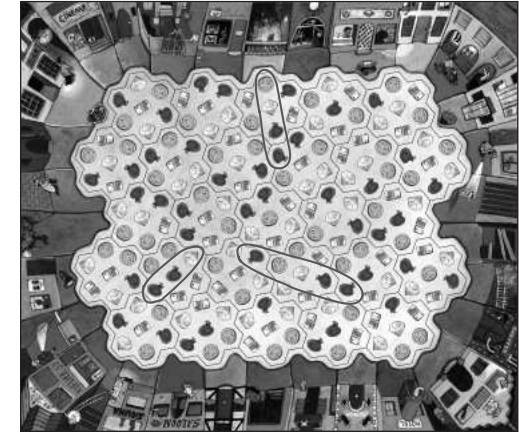
magnifying glass: move Burt Burglar

turn around hour-glass, uncover code card, all players search simultaneously for the code

Search for the code:

Only if on the die appears the magnifying glass, turn you over the hour-glass and uncover the card from the top of the pile. It should be seen clearly by everybody.

Now you all play at once: on the game board look for the uncovered symbols of the code. The symbols can only appear in a straight line and, at least, the first three symbols of the code must be found.



code discovered: place chip

Have you discovered the right code?

Place your chip on the first symbol of the code you have found.

Important You can place your chip only once and may not move it anymore!

snatch for corresponding safe card

Then quickly snatch for the corresponding safe card.

- ' **Have you detected the first three symbols of the code?**
Well done! Take the safe card with the number "3". The other players go on searching for the code with four or five symbols.
- ' **Have you found the first four symbols of the code?**
Perfect! Take the safe card with the number "4". The other players go on searching for the code with 5 symbols.
- ' **Have you cracked the code with 5 symbols?**
Excellent! Take the safe card with the number "5" and yell "stop!"
The round is over immediately.

check the code

As soon as a player has placed their chip and snatched for the corresponding safe card, all the players quickly check that the marked code matches with the code searched for.

If this is not the case, the safe card has to be returned immediately next to the game board. The chip stays where it is and the corresponding player may not go on searching in this round.

*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

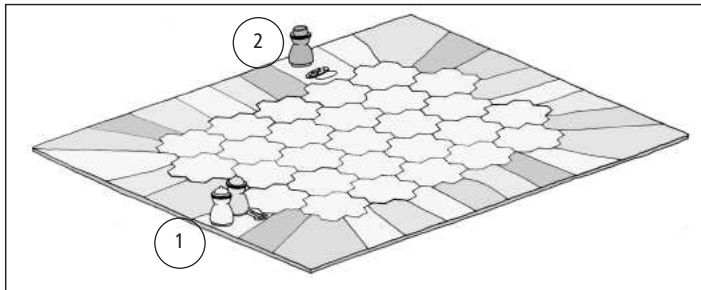
Avec de la chance au dé et une bonne intuition de détective, qui réussira en premier à attraper Jo le cambrioleur ?

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

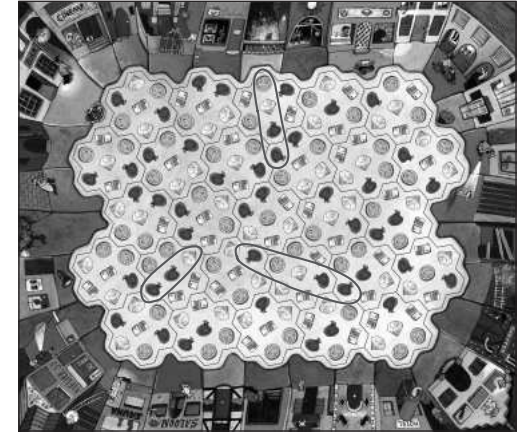
prendre la carte de trésor correspondante

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 detectiekaart)
- 4 chips
- 1 zandloper
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Ivor Inbreker vangen!

speelbord in
elkaar zetten

blauw kaartspel
en 3 brand-
kastkaarten naast het
speelbord leggen,
detectives, chips en
Ivor Inbreker klaar,
dobbelsteen en
zandloper klaar

1 x gooien

aantal ogen:
detective vooruit
zetten

vergrootglas:
Ivor Inbreker vooruit
zetten

Doel van het spel

Wie met speurzijn en een beetje geluk bij het dobbelen als eerste Ivor Inbreker bij zijn kraag vat, wint het spel.

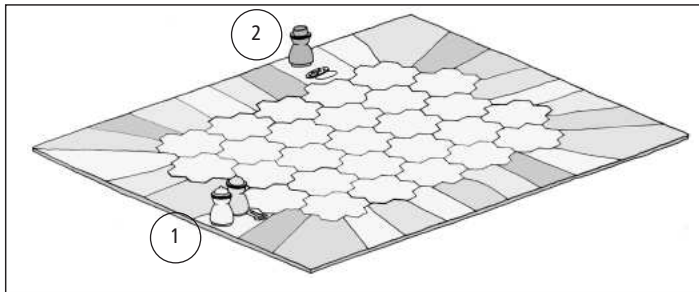
Spelvoorbereiding

Neem de vier delen van het speelbord en leg het in het midden van de tafel in elkaar. De codevelden hebben een symbool- en een getalenzijde. Leg ze in willekeurige volgorde met hun symboolzijde omhoog in de uitsparingen van het speelbord.

Bij het basisspel wordt het blauwe kaartspel gebruikt. Leg de kaarten verdeckt en voor iedereen goed zichtbaar aan de zijkant van het speelbord. De drie brandkastkaarten worden naast elkaar aan een andere kant van het speelbord gelegd.

Iedere speler kiest een detective en pakt de bijbehorende chip in dezelfde kleur. Zet de detectives op het veld met de zaklantaarn (1). Ivor Inbreker wordt op het veld gezet, waar hij vanonder het riooldeksel naar buiten kijkt (2).

Houd de dobbelsteen en de zandloper klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die een bril draagt, begint en legt de detectivekaart voor zich. Als niemand of meerdere spelers een bril dragen, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

• Een aantal ogen?

De speler mag zijn detective het overeenkomstige aantal velden kloksgewijs vooruit zetten.

• Een vergrootglas?

- Bij 2 spelers: zet Ivor Inbreker kloksgewijs twee velden vooruit.
- Bij 3 en 4 spelers: zet Ivor Inbreker kloksgewijs één veld vooruit.

*zandloper
omdraaien,
codekaart
omdraaien,
iedereen zoekt
tegelijk naar de code*

*code ontdekt:
chip neerleggen*

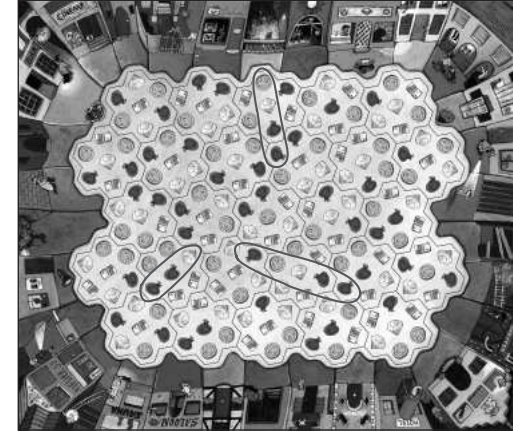
*bijbehorende brand-
kastkaart pakken*

*iedereen controleert
de code*

Codezoeken:

Alleen als er een vergrootglas is gegooid, draait de speler de zandloper om en keert voor iedereen goed zichtbaar de bovenste kaart van de stapel om.

Nu speelt iedereen tegelijk: zoek op het speelbord de omgekeerde symboolcode. Er moeten ten minste de eerste drie symbolen van de code worden gevonden. Deze moeten op een rechte rij liggen.



Is de juiste code ontdekt?

Deze speler legt zijn chip op het eerste symbool van de gevonden code.

Belangrijk: De spelers mogen hun chip slechts één keer neerleggen en daarna niet meer verschuiven!

Vervolgens grijpt de speler snel de bijbehorende brandkastkaart:

- **Heeft hij de eerste drie symbolen van de code opgespoord?** Goed! Hij pakt de brandkastkaart met de „3“. De andere spelers zoeken verder naar de code met vier of vijf cijfers.
- **Heeft hij de eerste vier symbolen van de code gevonden?** Heel goed! Hij pakt de brandkastkaart met de „4“. De andere spelers zoeken verder naar de code met vijf cijfers.
- **Heeft hij de complete code van 5 cijfers gekraakt?** Geweldig! Hij pakt de brandkastkaart met de „5“ en roept „stop!“. Nu is de ronde voorbij.

Zodra een van de spelers zijn chip heeft neergelegd en de bijbehorende brandkastkaart heeft gepakt, controleren alle spelers snel of de gemerkte code met de gezochte overeenkomt.

Is dat niet het geval, dan wordt de brandkastkaart terug naast het speelbord gelegd. De chip moet blijven liggen. De eigenaar van deze chip mag in deze ronde niet meer zoeken.

*zandloper leeg =
codezoeken
afgelopen*

Is de laatste zandkorrel door de zandloper gelopen?

Nu mag niet meer naar de code worden gezocht. De speler die de brandkastkaart met de hoogste waarde heeft, mag zijn detective het overeenkomstige aantal velden op het speelbord vooruit zetten.

Voorbeeld:

Is de brandkastkaart met de „4“ de kaart met de hoogste waarde, dan mag de speler zijn detective 4 velden vooruit zetten.

Als niemand een code gevonden heeft, moeten alle detectives blijven staan. Ivor is deze ronde zijn achtervolgers te slim af geweest en heeft zijn voorsprong vergroot.

Daarna legt iedere spelers zijn chip weer voor zich. De brandkastkaarten worden naast het speelbord teruggelegd. De omgedraaide symboolcodekaart wordt uit het spel genomen.

Daarna begint een nieuwe ronde. De detectivekaart wordt aan de volgende speler gegeven.

Einde van het spel

*Ivor Inbreker bereikt
= gewonnen*

Het spel is afgelopen als een van de detectives op hetzelfde veld als Ivor Inbreker terechtkomt of hem voorbij loopt. Deze detective wint de moeilijke inbrekersjacht.

Variant voor meesterdetectives

Ivor Inbreker wil het de detectives nog lastiger maken en heeft een nieuwe code toegepast.

Leg de codeplaatjes met de getalzijde naar boven in de uitsparingen van het speelbord en houd in plaats van de symboolcodekaarten, het rode kaartspel met de cijfercodes klaar.

Er gelden dezelfde regels als bij het basisspel.