

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind  
Infant Toys  
Jouets premier âge  
Baby & kleuter  
Bebé y niño pequeño  
Bebè & bambino piccolo



Geschenke  
Gifts  
Cadeaux  
Geschenken  
Regalos  
Regali



Kugelbahn  
Ball Track  
Toboggan à billes  
Knikkerbaan  
Tobogán de bolas  
Pista per biglie



Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers  
Decoración habitación  
Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**  
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**  
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**  
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**  
We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

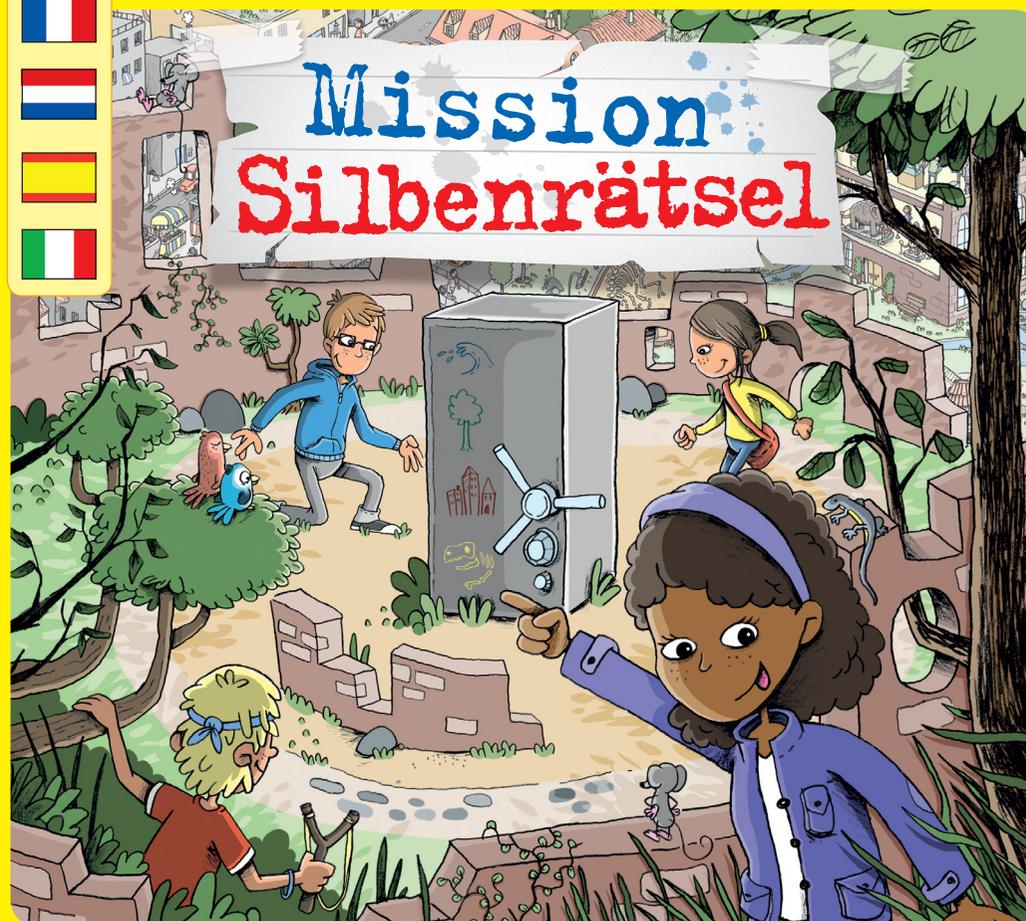
 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**  
Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for children under 3 years.



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Operation Codebreaker  
Vocamots · De klui-zen-kra-kers  
Misión crucigrama silábico  
Missione Indovina le sillabe

**HABA**<sup>®</sup>

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

TL 85450 1/15 Art. Nr.: 301591

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2015

## 2. Sound out the syllables

Say the word out loud and sound out the syllables. The other players have to confirm whether your word fits the number of syllables thrown on the die. If the number of syllables is wrong, or if you cannot think of an appropriate word with the required number of syllables, then your turn is over. Once it's your turn again, roll the die and try your luck with a new picture card.

## 3. Look at the number chip

Only when you have sounded out the correct number of syllables, can you turn over the number chip as a reward. Remember the color of the area and the number well, as it is part of the safe combination. Then put the number chip face down again in its place.

At the end of your turn, place your picture card face up next to the corresponding stack.

## Open the safe

Once a player thinks they know the right combination of the four numbers in the safe combination and their playing piece has exactly reached the headquarters, then they may try to crack the safe.

Reveal the first safe chip. The colored symbol on it shows the area of the city for which you need to say the correct number. Say the number that you discovered in the clue of the same color out loud so that all the players may hear it.

Then privately check whether the number you said out loud matches the number chip for this area of the city:

- If you remembered it correctly, then turn the numbers chip face up and place it on the clue. Then reveal the next safe chip and continue as above.
- If you make a mistake and say an incorrect number, then place the number chip face down on the clue without letting the other players see the number. Turn all of the face up number chip face down again. You have to also turn revealed safe chips face down again, mix them up with the others and make a new face down stack. Put your playing piece on the clue whose number you called out incorrectly. Then the next player takes their turn.

## End of the game

The game ends when one player has correctly stated the full combination and all safe and number chips are face up. This player is the master detective and wins the tricky Operation Codebreaker!

# Vocamots

Une aventure palpitante pour 2 à 4 amoureux des mots de 5 à 99 ans.

**Auteure :** Andrea Lehmkuhler  
**Illustration:** Nikolai Renger  
**Durée du jeu :** 20 à 30 minutes



Nos quatre détectives amateurs, Lisa, Tom, Claire et Théo, adorent trouver la solution d'énigmes. Pour cela, ils échangent leurs points de vue dans leur QG secret : les ruines d'un ancien château. Un jour, une surprise de taille les y attend : au beau milieu des vieilles murailles, ils découvrent un coffre-fort flambant neuf ! Qui a donc pu le cacher là ? Et que signifient les quatre symboles qui ornent sa porte ? En réfléchissant, ils en déduisent que ces symboles représentent le code du coffre-fort et qu'ils renvoient au parc, au centre-ville, à la plage et au musée. Les quatre amis décident alors de se rendre dans ces parties de la ville pour y chercher les symboles et ainsi élucider l'énigme de ce coffre-fort !

Lisa, Tom, Claire et Théo ont besoin de ton aide pour atteindre les cases d'indice ! Pour trouver les chiffres qui composent le code du coffre-fort, il faut être assez futé pour réussir à décomposer les mots découverts dans les différents quartiers de la ville. Qui sera le premier à percer le mystère ?

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 figurines, 20 cartes illustrées « parc », 20 cartes illustrées « centre-ville », 20 cartes illustrées « plage », 20 cartes illustrées « musée », 10 jetons numérotés, 4 jetons de coffre-fort, 1 dé de syllabes, 1 règle du jeu

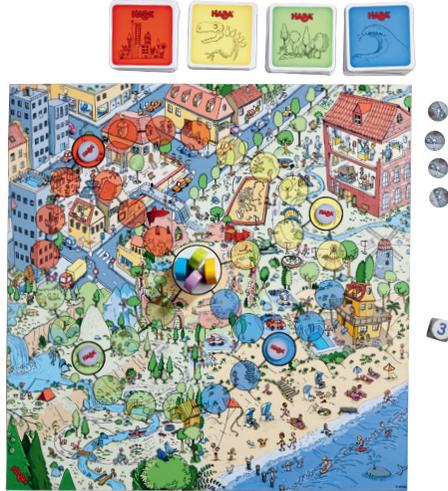
## Préparation du jeu

Déposez le plateau de jeu au milieu de la table. Triez les 80 cartes illustrées en fonction du symbole au verso. Mélangez bien les quatre piles et posez-les faces cachées à côté du plateau de jeu.

Retournez tous les jetons numérotés faces cachées et mélangez-les bien. Déposez ensuite un jeton numéroté face cachée sur chacune des cases d'indice du plateau de jeu. Remettez le reste des jetons numérotés dans la boîte sans les retourner.

Les jetons de coffre-fort doivent également être mélangés faces cachées, puis empilés à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une figurine et la place sur le QG secret au milieu du plateau de jeu. Les figurines restantes retournent dans la boîte. Sortez le dé de syllabes de la boîte.



## Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont le prénom a le plus de syllabes est celui qui commence. À chaque tour, les joueurs doivent effectuer ces trois opérations dans l'ordre suivant :

1. **Tirer une carte illustrée**
2. **Frapper dans ses mains le nombre de syllabes**
3. **Déplacer la figurine**

### 1. Tirer une carte illustrée

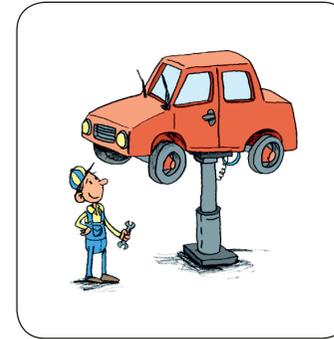
Commence par tirer une carte illustrée de la pile qui porte la couleur du quartier où se trouve ta figurine. Si tu es sur le QG secret au milieu, tu as le droit de choisir de quelle pile tu vas tirer ta carte illustrée. Place la carte devant toi de manière à ce que les autres la voient et trouve un mot qui correspond à l'illustration.

### 2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes

Dès que tu as trouvé un mot adapté, dis-le à voix haute en frappant les syllabes dans tes mains de manière à ce que tout le monde entende. Les autres joueurs vérifient que le nombre de syllabes correspond bien au mot en question.

- Si tu as frappé correctement les syllabes (c'est-à-dire que le nombre de fois que tu as frappé dans tes mains est égal au nombre de syllabes du mot), tu peux déplacer ta figurine (voir « Déplacer les figurines »).
- Si le nombre de fois que tu as frappé dans tes mains ne correspond pas au nombre de syllabes du mot, les autres joueurs doivent te corriger. Frappe à nouveau le mot dans tes mains, mais cette fois-ci avec le nombre correct de syllabes, puis déplace ta figurine (voir « Déplacer les figurines »).
- Si tu ne trouves pas de mot adéquat ou que le mot que tu as trouvé n'a rien à voir avec l'illustration de la carte, tu n'as pas le droit de déplacer ta figurine.

## EXEMPLE



### Permis

Voi-tu-re / ga-ra-ge / mé-ca-no / hom-me / mé-ca-ni-cien / ga-ra-gis-te / pont / pneus / pha-res / ou-tils / clés / sa-lo-pet-te / pan-ta-lon / bleu / rou-ge / jaune / vit-res / pa-re-bri-se / tê-te / cas-quet-te / main / es-suie-gla-ces...

**Conseil** : tous les mots représentés sur la carte sont autorisés.

### Pas permis

vert / bus / a-vion / pain / gâ-teau / bon-bon / oeuf / voi-tu-re-rou-ge / hom-me-sou-riant...

**Conseil** : tout ce qui ne compte pas comme un mot et/ou n'a rien à voir avec l'illustration compte comme une mauvaise réponse.

### 3. Déplacer les figurines

Tu dois déplacer ta figurine d'autant de cases que de syllabes contenues dans ton mot. Tu peux te déplacer dans n'importe quelle direction et tourner, mais tu n'as pas le droit d'avancer et de reculer pendant un seul et même tour.

Dépose ensuite la carte illustrée face vers le haut à côté de la pile correspondante (à moins que tu ne tombes sur une case d'indice ; voir « Les cases d'indice »).

C'est au tour du joueur suivant. Il retourne alors une carte illustrée.

Lorsque l'une des quatre piles de pioche est épuisée, mélange les cartes illustrées déposées à côté et fais une nouvelle pile de pioche faces cachées.

### Les cases d'indice

Lorsque tu tombes sur l'une des quatre cases d'indice, tu dois couper un mot énigme. Cela te permettra d'accéder à un chiffre du code du coffre-fort.

Pour répondre à une énigme, tu dois effectuer ces trois opérations dans l'ordre suivant :

1. **Lancer le dé**
2. **Frapper dans ses mains le nombre de syllabes**
3. **Regarder le jeton numéroté**

### 1. Lancer le dé

Lance le dé de syllabes. Trouve un mot qui correspond à ta carte illustrée **et** qui a exactement le même nombre de syllabes que le chiffre indiqué sur le dé de syllabes. Si le dé indique « 4+ », trouve un mot de 4 syllabes ou plus correspondant à la carte.

## 2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes

Dis le mot à voix haute en frappant dans tes mains les syllabes. Les autres joueurs vérifieront que le nombre de syllabes correspond bien au chiffre indiqué sur le dé. Si ce n'est pas le cas ou que tu ne trouves pas de mot adapté avec le nombre de syllabes voulu, ton tour est terminé. Dès que ce sera à nouveau ton tour, tu pourras relancer le dé et retenter ta chance avec une nouvelle carte illustrée.

## 3. Regarder le jeton numéroté

Si et seulement si tu as frappé le bon nombre de syllabes dans tes mains, tu as le droit de regarder le jeton numéroté en récompense sans le montrer aux autres. Souviens-toi bien de la couleur du quartier et du chiffre : ensemble, ces deux informations composent une partie du code du coffre-fort. Repose le jeton numéroté face cachée à son emplacement.

Une fois que tu as fini ton tour, dépose ta carte illustrée face vers le haut à côté de la pile correspondante.

## Ouvrir le coffre-fort

Dès qu'un joueur pense avoir réuni les quatre chiffres du code du coffre-fort et qu'il a réussi à atterrir exactement sur le QG avec sa figurine, il peut essayer d'ouvrir le coffre-fort.

Pour cela, retourne le premier jeton de coffre-fort. La couleur de son symbole indique la couleur du quartier dont tu dois donner le chiffre. Dis à voix haute le chiffre qui, d'après toi, était indiqué sur le jeton numéroté de la case d'indice de cette couleur.

Vérifie ensuite que le chiffre que tu as donné correspond bien au jeton numéroté de ce quartier sans le montrer aux autres joueurs.

- Si ta mémoire est bonne, tu peux retourner le jeton numéroté et le reposer face visible sur la case d'indice. Retourne ensuite le jeton de coffre-fort suivant et procède exactement de la même manière.
- Tu t'es trompé ? Repose le jeton numéroté face cachée sur la case d'indice, sans le montrer aux autres joueurs. Puis retourne faces cachées les autres jetons que tu avais éventuellement dévoilés précédemment. Tu dois également retourner les jetons de coffre-fort faces cachées, les mélanger aux autres et reformer une nouvelle pile. Pose ta figurine sur la case d'indice dont tu as donné le mauvais chiffre. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a réussi à dévoiler le code secret en entier et que tous les jetons du coffre-fort et tous les jetons numérotés sont retournés faces visibles. Ce joueur est alors nommé grand détective des mots !

# De klui-zen-kra-kers

Een spannend avontuur voor 2 - 4 taaldetectives van 5 - 99 jaar.

**Auteur:** Andrea Lehmkuhler  
**Illustraties:** Nikolai Renger  
**Duur van het spel:** 20 - 30 minuten



De vier hobbydetectives Lisa, Tim, Cato en Finn laten geen raadsel onopgelost. Ze bespreken het liefst hun waarnemingen in hun geheime hoofdkwartier in de oude kasteelruïne. Op een dag zijn ze stomverbaasd: midden tussen de vervallen muren staat een gloednieuwe brandkast! Wie heeft die daar verborgen? En wat betekenen de vier symbolen op de deur? Vlijmscherp concluderen ze dat het ongetwijfeld gaat om aanwijzingen voor de cijfercombinatie van de brandkast en dat deze staan voor "het park", "het centrum", "het strand" en "het museum". De vier vrienden besluiten om daar naar de symbolen te zoeken en het geheim van de brandkast te ontsluiten.

Help Lisa, Tim, Cato en Finn om de velden met aanwijzingen te bereiken. Enkel wie de be-grippen uit de verschillende wijken slim en juist in lettergrepen splitst, vindt daar de cijfers voor de combinatie van het slot. Wie slaagt er als eerste in om het geheim te onthullen?

## Inhoud van het spel

1 spelbord, 4 spelfiguren, 20 onderwerpkaarten 'Park', 20 onderwerpkaarten 'Centrum', 20 onderwerpkaarten 'Strand', 20 onderwerpkaarten 'Museum', 10 cijferchips, 4 brandkastchips, 1 dobbelsteen met lettergrepen, 1 handleiding

## Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Sorteert de 80 onderwerpkaarten volgens de symbolen op de achterkant. Meng elk van de vier stapels goed en leg ze met de achterkant naar boven naast het spelbord.

Leg alle cijferchips met het cijfer naar beneden en meng ze. Leg vervolgens op elk van de vier aanwijzingsvelden op het spelbord een cijferchip (met het cijfer naar beneden). De overige cijferchips bekijk je niet en leg je terug in de doos.

Meng de brandkastchips zonder naar de afbeelding te kijken en leg ze op een stapel naast het spelbord.

Elke speler kiest een figuur en zet deze op het geheime hoofdkwartier in het midden van het spelbord. Overtollige figuren gaan terug in de doos. Houd de dobbelsteen met lettergrepen bij de hand.