

# Safe BREAKER

Für 2 bis 4 clevere Agenten ab 6 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22 330 5

Lizenz: Safe Breaker™ and © YULU International Ltd.

Design: DE Ravensburger

## Agenten aufgepasst! Wer knackt den Code des Safes?

Nutzt eure Fähigkeiten und kombiniert geschickt alle Hinweise, die der Safe euch gibt, um den Code zu knacken. Doch damit ist der Weg zu Gold und Diamanten noch längst nicht frei! Denn erst wenn der Scanner euren Fingerabdruck akzeptiert, öffnet sich der Safe!

### Inhalt

- 1 Safe
- 1 Stethoskop
- 15 Münzen
- 18 Karten
- 4 Sticker (3 Diamanten, 1 Alarmglocke)

### Ziel des Spiels

Ein Safe voller Diamanten und Goldmünzen. Knackt den Code, um an sie heranzukommen. Wer als Erster 4 Münzen oder 2 Diamanten gesammelt hat, gewinnt.

### Vor dem ersten Spiel

Benötigt werden 3 Batterien des Typs AA/LR 6 1,5 V.

Das Batteriefach befindet sich an der Unterseite des Safes. Das Einlegen der Batterien sollte ein Erwachsener übernehmen.

Wird der Safe länger als 15 Minuten nicht benutzt, schaltet er sich automatisch ab (siehe Pflege- und Benutzerhinweise).

Beklebt die glatte Seite von 4 Münzen mit den Diamanten-Stickern und der Alarmglocke.



# Spielvorbereitung

Füllt die 15 Münzen in den Safe. **Beachtet dabei folgende Reihenfolge!**

1. Öffnet die graue Platte auf der Safe-Rückseite. Automatisch öffnet sich die Safe-Tür vorne.
2. Verschließt die Safe-Rückseite wieder mit der grauen Platte. Die Safe-Tür vorne bleibt geöffnet.
3. Mischt die Münzen verdeckt und füllt sie nun in den Safe, in dem ihr sie wie abgebildet in den Schlitz auf der Rückseite steckt.
4. Erst jetzt verschließt ihr die Safe-Tür vorne.



Schlitz für Münzen

Steckt das kleinere Ende des Stethoskops oben auf den Safe.

Stellt den Safe in die Tischmitte, sodass ihn alle gut erreichen können.

Legt die 18 Karten einzeln mit der Zahlenseite nach oben vor dem Safe aus.

Schiebt den Schiebeschalter (Unterseite Safe) auf I. Sobald das rote Licht an der Tür zu blinken beginnt, kann auch das Spiel beginnen.

**Notentnahme, sollten Münzen stecken bleiben:** Öffnet die graue Platte auf der Safe-Rückseite. Zieht den schwarzen Zylinder heraus und entleert ihn. Sind Münzen auf der Vorderseite des Safes stecken geblieben, entfernt auch diese. Danach verschließt ihr die Rückseite des Safes mit der grauen Platte, füllt dann die Münzen in den Safe; erst jetzt schließt ihr die vordere Safe-Tür.

## Und los geht's

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Bist du am Zug, versuchst du den Code des Safes zu knacken. Welches ist die richtige Zahl? Entscheide dich für eine der ausliegenden Zahlenkarten und lege diese vor dir ab. Sie geht nicht wieder zurück ins Spiel, sondern bleibt auch nach Ende deines Zugs bei dir liegen.

Dann stellst du am Zahlenrad die entsprechende Zahl so ein, dass das Pfeilsymbol auf sie zeigt.

Mit dem Stethoskop prüfst du nun, ob du die richtige Zahl eingestellt hast. Dazu drückst du zunächst den großen Trichter des Stethoskops fest gegen dein Ohr, dann legst du deinen Finger auf den Fingerabdruck Scanner und drückst darauf.

## Es ist die falsche Zahl

Der Safe bleibt verschlossen. Doch das Stethoskop gibt dir einen „geheimen“ Hinweis.

## Du hörst folgende Geräusche:

„**Ping Ping**“ (hohes Geräusch): Die richtige Nummer ist höher als die, die du eingestellt hast.

„**Bum Bum**“ (tiefes Geräusch): Die richtige Nummer ist tiefer als die, die du eingestellt hast.

„**Polizeisirene**“: So ein Pech! Die eingestellte Nummer ist falsch. Leider bekommst du **keinen Hinweis** zur richtigen Nummer.

Nun ist **der nächste Spieler** an der Reihe und versucht, den Code zu knacken.

**Pssst! Geheimtipp:** Damit der Hinweis auch wirklich „geheim“ bleibt, solltet ihr den Trichter des Stethoskops fest an euer Ohr drücken.

## Es ist die richtige Zahl

Yippie! Der Safe springt auf und nach dem Zufallsprinzip fallen eine, zwei oder drei Münzen heraus.

**1. Goldmünzen:** Du brauchst 4 Goldmünzen, um zu gewinnen.

**2. Diamanten:** Diamanten sind sehr selten! Du brauchst nur 2 davon, um zu gewinnen.

**3. Alarmglocke:** Die Polizei wurde alarmiert!

Du musst alle eben gewonnenen Münzen zurück in den Schlitz werfen. Die Münze mit der Alarmglocke wird aus dem Spiel genommen.



## Nächste Runde

Der Spieler, dem es gelungen ist den Safe zu öffnen, verschließt ihn nun wieder und beginnt eine neue Runde. Der Code zum Öffnen des Safes ist zufällig und in jeder Runde anders.

## Ende des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der als Erster 4 Goldmünzen oder 2 Diamanten erbeutet hat.

**Hinweis:** Vergesst nicht, den Safe nach dem Spiel auszuschalten (Schalterposition 0).

## Spielvarianten

**Erfahrene Agenten** legen die Zahlenkarten nicht vor sich ab, sondern legen sie zurück an ihren alten Platz in der Tischmitte. Jetzt ist ein gutes Erinnerungsvermögen gefragt, denn alle Agenten müssen sich gut merken, welche Zahlen bereits abgefragt wurden.

**Experten** spielen ganz ohne Karten. Der Spieler am Zug stellt eine Zahl ein und prüft anschließend, ob seine Eingabe richtig war. Wenn nicht, dann verstellt er das Zahlenrad wieder, sodass dem nächsten Spieler verborgen bleibt, welche Zahleneingabe gemacht wurde.

# Allgemeine Informationen zur Pflege und Benutzung von Safe Breaker

## Verwendung von Batterien

Der Safe arbeitet mit drei 1,5 V Batterien vom Typ AA/LR6. Das Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel, der sich auf der Unterseite des Spielgeräts befindet, mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspol mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

## Sicherheitshinweise

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

## Pflege- und Benutzerhinweise

- Wird der Safe länger als 15 Minuten nicht gespielt, schaltet sich das elektronische Spielgerät automatisch aus. Um den Safe wieder spielbereit zu machen, schieben Sie den Schiebeschalter zunächst auf Position 0, dann wieder auf I.
- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Den Safe nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in den Safe eindringen
- Der Safe darf nicht auseinandergenommen werden.
- Schalten Sie den Safe nach dem Spiel aus (Schalterposition 0).

## Erste Hilfe bei Problemen

Falls der Safe nicht wie erwartet funktioniert, versuchen Sie bitte zunächst folgende Maßnahmen:

- Prüfen Sie, ob der Safe eingeschaltet ist. Wenn nicht, schalten Sie ihn ein (Schalterposition I).
- Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Batterien ein.
- Schalten Sie den Safe für einige Sekunden aus.
- Falls die Probleme dadurch nicht beseitigt werden, entfernen Sie die Batterien bitte für einige Minuten und versuchen Sie es dann erneut.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten zur Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

## Bitte beachten:

Bitte Anleitung aufbewahren!



Achtung. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 2460

D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

**Ravensburger**