

# SPY CODE



## Gebbruiksaanwijzing

Kun jij de CODE KRAKEN?

Kraak de code met je spionnengereedschap en open de kluis met de vingerafdrukscanner. **Kraak de kluis en verzamel alle munten!**

## Inhoud:

- 1 SpyCode-kluis
- 1 spionnenstethoscoop
- 15 munten
- 18 speelkaarten
- 3 diamantstickers voor op de munten
- 1 alarmbelsticker voor op een munt



## Spionnenmissie:

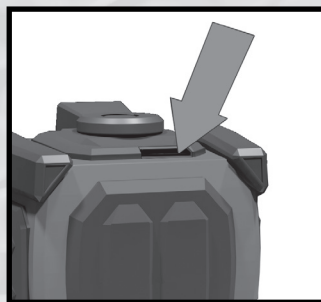
Doel van het spel: zet al je spionnenvaardigheden in om de geheime code van de kluis te kraken. De eerste speler die 5 munten óf 2 diamant- en verzamelt, wint het spel!

## Montage:

Verwijder het batterijklepje aan de onderzijde van de kluis en plaats 3 AA batterijen (om het batterijklepje te verwijderen is een kruisschroevendraaier nodig). Plak voordat je met het spel begint de 3 diamantstickers en 1 alarmbelsticker op 4 willekeurige gouden munten.

## Opstelling:

Zet om te beginnen de kluis op tafel, samen met alle 18 speelkaarten die je met de cijfers naar boven neerlegt. Duw vervolgens alle munten via de gleuf aan de achterkant in de kluis (zie afbeelding 1). Zorg dat je het achterpaneel van de kluis stevig hebt dichtgemaakt. Tot slot kun je de kluis aanzetten met de aan/uit-knop aan de onderkant. Zodra het rode lampje op de kluisdeur begint te knipperen, kan het spel beginnen!



Afbeelding 1: gleuf voor de munten

## Speelwijze:

De jongste speler mag beginnen. Deze speler kiest een kaart en draait de draaischijf naar het corresponderende cijfer. Pak de kaart en leg hem voor je. Neem vervolgens de spionnenstethoscoop en houd deze tegen de bovenkant van de kluis aan. Leg je vinger op de vingerafdrukscanner en luister of je het juiste cijfer hebt gekozen en de code hebt gekraakt.

Zo ja, dan gaat de kluis open en kun je je munten pakken!  
Als de kluis open gaat, hoor je via de spionnenstethoscoop 'JIHAA'. De kluis gaat nu open en er brandt een groen lampje. Pak de munten en sluit de kluis voor de volgende ronde.

Gaat de kluis niet open, dan betekent dit dat je het verkeerde cijfer hebt ingevoerd en geeft de kluis je een geheime aanwijzing. De kluis kan één van de volgende drie geluids-aanwijzingen geven:

### 1. "PING PING" (hoog geluid)

Dit betekent dat je een verkeerd cijfer hebt ingevoerd. Het juiste cijfer is hoger dan het cijfer dat je zojuist hebt ingevoerd/geselecteerd.

### 2. "BOEM BOEM" (laag geluid)

Dit betekent dat je een verkeerd cijfer hebt ingevoerd. Het juiste cijfer is lager dan het cijfer dat je zojuist hebt ingevoerd/geselecteerd.

### 3. POLITIE! (gillende sirenes)

PECH GEHAD! Dit betekent dat je een verkeerd cijfer hebt ingevoerd, maar ook dat de kluis je geen aanwijzing geeft. ~~Je moet een beurt overslaan...~~

De winnaar van een ronde mag de volgende ronde beginnen. Je kunt doorspelen tot één van jullie 5 gouden munten óf 2 diamantmunten heeft verzameld. De speler die het snelst 5 gouden munten of 2 diamantmunten heeft verzameld, wint het spel!

### De munten:

De kluis geeft elke keer dat hij open gaat, willekeurig 1, 2 of 3 munten vrij. Er zijn drie verschillende soorten munten.



1. **Normale gouden munt:** verzamel er 5 en je wint het spel!
2. **Diamantmunt:** deze zijn zeldzamer. Je hebt maar 2 diamanten nodig om het spel te winnen!
3. **Alarbmunt:** als je een alarmbel vindt, dan betekent dit dat de politie is gewaarschuwd! Stop meteen al je munten via de bovenkant terug in de kluis, behalve de alarbmunt.

## Overige informatie:

De kluiscode verandert elke spelronde; je weet dus nooit met welke code je de kluis kunt kraken. Voor meer ervaren spionnen kun je het kluispel met de volgende twee opties moeilijker maken:

**Iets moeilijker:** begin op dezelfde manier als bij het makkelijkste niveau, maar nu leg je de kaart die je hebt gepakt op dezelfde plek terug op tafel. Nu moeten alle spelers onthouden welke cijfers al gebruikt zijn.

**Voor de experts:** de meest uitdagende variant. Speel het spel helemaal zonder speelkaarten. Probeer de code te kraken zonder iets aan je tegenstanders prijs te geven. Voer het cijfer in en luister naar de aanwijzing. Voordat de volgende speler mag, geef je een draai aan de draaischijf, zodat niemand kan zien welk cijfer jij hebt geprobeerd.

## Problemen oplossen:

Als de munten in de kluis blijven steken: dit kun je oplossen door het paneel aan de achterkant van de kluis te openen. Verwijder de buis aan de rechterkant, hierin zitten de munten. De kluisdeur gaat nu automatisch open. Kijk of er nog munten achter het paneel en in de kluis vastzitten en verwijder deze. Zet het achterpaneel terug op zijn plaats en doe de kluisdeur dicht. Het spel wordt hierdoor gereset. Begin opnieuw met de spelronde waarmee je bezig was en ga verder met het kraken van de code!

SpyCode™ en © Yulu International Ltd. Alle rechten voorbehouden.

Geproduceerd in China. Handelsmerken en octrooien aangevraagd.

Geproduceerd door: Yulu International Ltd.

Unit 1003, 10/F, Silvercord Tower 1, 30 Canton Road, Tsim Sha Tsui, Hong Kong.

De artikelen in deze verpakking kunnen afwijken van de illustraties.

Producten kunnen per verpakking verschillen.

Dit product voldoet aan de huidige Europese normen. Conform EN71.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

Werk op 3 AA/LR6-batterijen. (Batterijen niet meegeleverd). Gebruik voor een optimale werking nieuwe batterijen. Alkalinebatterijen aanbevolen. Gebruik geen oplaadbare batterijen. Niet-oplaadbare batterijen niet opladen. Geen verschillende typen batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar gebruiken. Gebruik alleen batterijen van het aanbevolen type of een hieraan gelijkwaardig type. Batterijen dienen te worden vervangen door een volwassene. Plaats batterijen met de polen in de juiste richting. Verwijder lege batterijen uit het product. De contactpunten niet kortsluiten. Verwijder de batterijen wanneer het product niet wordt gebruikt. Batterijen niet in vuur werpen.

Dit product voldoet aan deel 15 van de FCC-voorschriften. Het gebruik is afhankelijk van de volgende twee voorwaarden: (1) dit apparaat mag geen schadelijke storing veroorzaken, en (2) het apparaat moet alle ontvangen storing accepteren, waaronder storing die ongewenste werking kan veroorzaken. CAN ICES - 3 (B) / NMB - 3 (B)



[WWW.YULUTOYS.COM](http://WWW.YULUTOYS.COM)

