



Code Cracker



GA513



FR

p. 4

DE

p. 5

DA

p. 8

NL

p. 3

ES

p. 6

PL

p. 9

EN

p. 2

IT

p. 7

RO

p. 10



NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. Kägistamisohut **FIN** Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesev. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.

Copyright © 2024 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | Nieuwe Gracht 45 -47 | 2011 ND Haarlem | The Netherlands



Goal of the game

To guess the secret ice cream code.

Preparation

Place the green cover on the board to hide the ice cream code. Put the black and white pins & the ice creams on the table.

Rules

One player (the codemaker) places 4 ice creams under the green cover, creating a sequence. The same color cannot be used more than once.



Now the other player must guess this code by placing 4 ice creams in the board.

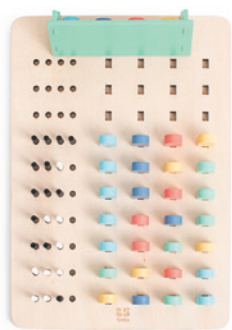
After each guess, the codemaker provides feedback using the pins.

A black pin means one correct color in the correct position.

A white pin means one correct color but in the wrong position.

No pin means the color is not in the code at all.

Keep placing ice creams in each row, changing only the colors that were not guessed correctly.



Choose if you play easy or hard level

Easy: the place of the white/black pins corresponds with the place of the ice cream.

So you place a black pin on the left, it means the ice cream on the left is correct,

Hard: The place of the white/black pins does NOT correspond with the place of the ice cream. So you place a black pin on the left, it means ONE ice cream is correct, but you still have to find out which one.

Winner

Keep guessing until the code is cracked! If you don't manage to guess correctly before all rows are used, the codemaker wins. If you guess correctly, you win!

Doel van het spel

Raad de geheime ijsjescode..

Vorbereiding

Plaats de groene afdekking op het bord om de ijsjescode te verbergen. Leg de zwarte en witte pinnen en de ijsjes op tafel.

Regels

Eén speler (de codemaker) plaatst 4 ijsjes achter de groene afdekking om een code te maken. Elke kleur mag slechts één keer gebruikt worden.



De andere speler moet nu de code raden door 4 ijsjes op het bord te plaatsen. Elke keer dat een speler een poging doet om de code te raden, geeft de code-maker feedback met behulp van pinnen. Een zwarte pin betekent dat een kleur correct is én op de juiste plek staat. Een witte pin betekent dat de kleur correct is, maar op de verkeerde plek. Geen pion betekent dat de kleur helemaal niet in de code zit. Blijf ijsjes plaatsen in elke rij en verander steeds alleen de kleuren die niet correct zijn geraden om zo tot een oplossing te komen.



Kies een niveau

Makkelijk: de positie van de zwarte/witte pionnen komt overeen met de positie van het ijsje.

Moeilijk: de positie van de zwarte/witte pionnen komt niet overeen met de positie van het ijsje.

Winnaar

Blijf puzzelen totdat de code is geraden! Als je het niet kunt raden voordat alle rijen vol zijn, wint de code-maker. Als je het correct raadt, win jij!

Objectif du jeu

Deviner le code secret des glaces.

Préparation

Placez le cache vert sur le plateau pour cacher le code des glaces. Mettez les pions noirs et blancs et les glaces sur la table.

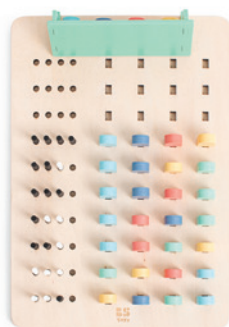
Règles

Un joueur (le créateur du code) place 4 glaces derrière le cache vert, créant ainsi une séquence. La même couleur ne peut pas être utilisée plus d'une fois.



Maintenant, l'autre joueur doit deviner ce code en plaçant 4 glaces sur le plateau. À chaque fois qu'un joueur essaie de deviner le code, le créateur du code lui fournit des informations à l'aide des pions. Un pion noir signifie une couleur correcte dans la bonne position. Un pion blanc signifie que la couleur est correcte, mais qu'elle est mal placée. Aucun pion signifie que la couleur ne figure pas du tout dans le code.

Continuez à placer des glaces dans chaque rangée, en ne changeant que les couleurs qui n'ont pas été devinées correctement.



Choisissez si vous jouez au niveau facile ou difficile.

Facile : l'emplacement des pions noirs/blancs correspond à l'emplacement de la glace.
Donc, si vous placez un pion noir à gauche, cela signifie que la glace à gauche est correcte.

Difficile : l'emplacement des pions noir/blanc ne correspond PAS à l'emplacement de la glace.
Donc, si vous placez un pion noir à gauche, cela signifie qu'UNE glace est correcte, mais vous devez encore découvrir laquelle.

Gagnant

Continuez à deviner jusqu'à ce que le code soit trouvé ! Si vous ne parvenez pas à le deviner avant que toutes les rangées aient été utilisées, le créateur du code gagne. Si vous le devinez correctement, vous gagnez !

Code Cracker

Errate den geheimen Eiscodes.

Vorbereitung

Lege den grünen Deckel auf das Brett, um den Eiscodes zu verbergen. Lege die schwarzen und weißen Stecknadeln sowie die Eise auf den Tisch.

Regeln

Ein Spieler (der Code-Maker) platziert 4 Eise unter dem grünen Deckel und erstellt eine Sequenz. Die gleiche Farbe darf nicht mehr als einmal verwendet werden.



Jetzt muss der andere Spieler diesen Code erraten, indem er 4 Eise auf das Brett legt. Nach jedem Versuch gibt der Code-Maker Rückmeldung mit den Stecknadeln.

Eine schwarze Stecknadel bedeutet eine korrekte Farbe an der richtigen Position.

Eine weiße Stecknadel bedeutet eine korrekte Farbe, aber an der falschen Position.

Keine Stecknadel bedeutet, dass die Farbe überhaupt nicht im Code enthalten ist.

Setze weiterhin Eise in jede Reihe, indem du nur die Farben änderst, die nicht korrekt erraten wurden.



Wähle, ob du im leichten oder schweren Niveau spielst.

Einfach: Die Position der weißen/schwarzen Stecknadeln entspricht der Position des Eises.

Wenn du also eine schwarze Stecknadel links platzierst, bedeutet das, dass das Eis links korrekt ist.

Schwer: Die Position der weißen/schwarzen Stecknadeln entspricht NICHT der Position des Eises.

Wenn du also eine schwarze Stecknadel links platzierst, bedeutet das, dass EIN Eis korrekt ist, aber du musst noch herausfinden, welches.

Gewinner

Versuche weiter, bis der Code geknackt ist! Wenn du es nicht schaffst, richtig zu erraten, bevor alle Reihen benutzt wurden, gewinnt der Code-Maker. Wenn du richtig errätst, gewinnst du!

Objetivo del juego

Adivinar el código secreto del helado.

Preparación

Coloca la cubierta verde sobre la tabla para ocultar el código del helado. Coloca los alfileres negros y blancos y los helados sobre la mesa.

Reglas

Un jugador (el creador del código) coloca 4 helados debajo de la cubierta verde, creando una secuencia. No se puede usar el mismo color más de una vez.



Ahora el otro jugador debe adivinar este código colocando 4 helados en la tabla. Después de cada intento, el creador del código proporciona retroalimentación usando los alfileres.

Un alfiler negro significa un color correcto en la posición correcta.

Un alfiler blanco significa un color correcto pero en la posición incorrecta.

Sin alfiler significa que el color no está en el código en absoluto.

Sigue colocando helados en cada fila, cambiando solo los colores que no fueron adivinados correctamente.

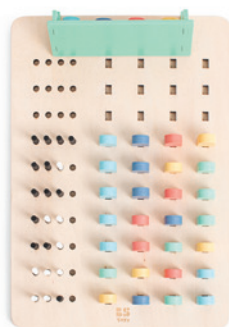
Elige si juegas en modo fácil o difícil

Fácil: la ubicación de los alfileres blancos/negras corresponde con la ubicación del helado.

Entonces, si colocas un alfiler negro a la izquierda, significa que el helado a la izquierda es correcto.

Difícil: la ubicación de los alfileres blancos/negras NO corresponde con la ubicación del helado.

Así que si colocas un alfiler negro a la izquierda, significa que UN helado es correcto, pero aún debes averiguar cuál.



Ganador

¡Sigue adivinando hasta que se rompa el código! Si no logras adivinar correctamente antes de que se utilicen todas las filas, el creador del código gana. ¡Si adivinas correctamente, ganas tú!

Obiettivo del gioco

Indovinare il codice segreto del gelato.

Preparazione

Posiziona la copertura verde sulla tavola per nascondere il codice del gelato. Metti i perni neri e bianchi e i gelati sul tavolo.

Regole

Un giocatore (il creatore del codice) posiziona 4 gelati sotto la copertura verde, creando una sequenza. Non può essere usato lo stesso colore più di una volta.



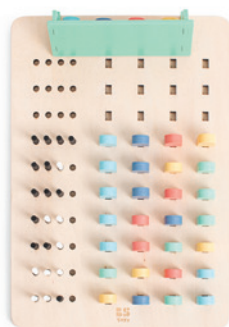
Ora l'altro giocatore deve indovinare questo codice posizionando 4 gelati sulla tavola. Dopo ogni tentativo, il creatore del codice fornisce feedback usando i perni.

Un perno nero significa un colore corretto nella posizione corretta.

Un perno bianco significa un colore corretto ma nella posizione sbagliata.

Nessun perno significa che il colore non è affatto nel codice.

Continua a posizionare gelati in ogni riga, cambiando solo i colori che non sono stati indovinati correttamente.



Scegli se giocare a livello facile o difficile.

Facile: il posizionamento dei perni bianchi/neri corrisponde al posizionamento del gelato.

Quindi, se posizioni un perno nero a sinistra, significa che il gelato a sinistra è corretto.

Difficile: il posizionamento dei perni bianchi/neri NON corrisponde al posizionamento del gelato.

Quindi, se posizioni un perno nero a sinistra, significa che UN gelato è corretto, ma devi ancora scoprire quale.

Vincitore

Continua a indovinare finché non rompi il codice! Se non riesci a indovinare correttamente prima che tutte le righe siano usate, il creatore del codice vince. Se indovini correttamente, vinci tu!

Mål med spillet

At gætte den hemmelige is-code.

Forberedelse

Placer det grønne dække på tavlen for at skjule is-coden. Læg de sorte og hvide pins og isene på bordet.

Regler

En spiller (kode skaberen) placerer 4 is under det grønne dække, hvilket skaber en sekvens. Den samme farve må ikke bruges mere end én gang.



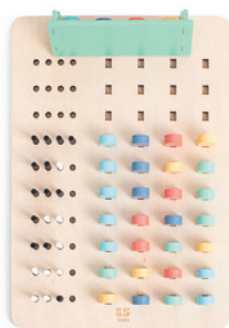
Nu skal den anden spiller gætte denne kode ved at placere 4 is på tavlen. Efter hver gæt giver kode skaberen feedback ved hjælp af pins.

En sort pin betyder én korrekt farve i den korrekte position.

En hvid pin betyder én korrekt farve, men i den forkerte position.

Ingen pin betyder, at farven slet ikke er i koden.

Fortsæt med at placere is i hver række, og ændr kun de farver, der ikke blev gættet korrekt.



Vælg, om du vil spille på let eller svær niveau.

Let: placeringen af de hvide/sorte pins svarer til placeringen af isen.

Så hvis du placerer en sort pin til venstre, betyder det, at isen til venstre er korrekt.

Svær: placeringen af de hvide/sorte pins svarer IKKE til placeringen af isen.

Så hvis du placerer en sort pin til venstre, betyder det, at ÉN is er korrekt, men du skal stadig finde ud af hvilken.

Vinder

Fortsæt med at gætte, indtil koden er knækket! Hvis du ikke formår at gætte korrekt, inden alle rækker er brugt, vinder kode skaberen. Hvis du gætter korrekt, vinder du!

Cel gry

Odgadnąć tajny kod lodów.

Przygotowanie

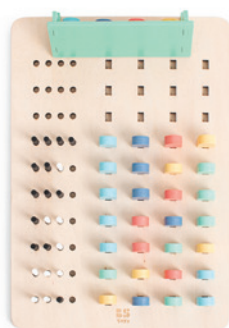
Umieścić zieloną osłonę na planszy, aby ukryć kod lodów. Umieścić na stole czarne i białe pinezki, kolorowe lody.

Zasady

Jeden gracz (twórca kodu) umieszcza 4 lody za zieloną osłoną, tworząc sekwencję. Ten sam kolor nie może być użyty więcej niż raz.



Teraz drugi gracz musi odgadnąć ten kod, umieszczając 4 lody na planszy. Po każdym odgadnięciu twórca kodu układa z pinezek zwrotną informację. Czarna pinezka oznacza jeden poprawny kolor na właściwej pozycji. Biała pinezka oznacza jeden poprawny kolor, ale na niewłaściwej pozycji. Brak pinezki oznacza, że kolor w ogóle nie znajduje się w kodzie. Kontynuuj umieszczanie lodów w każdym rzędzie, zmieniając tylko kolory, których nie odgadnięto poprawnie.



Wybierz, czy grasz na poziomie łatwym czy trudnym

Łatwy: położenie białych/czarnych pinezek odpowiada miejscu lodów. Umieszczasz czarną pinezkę na lewo, oznacza to, że lody na lewo są prawidłowe,

Trudny: położenie białych/czarnych pinezek nie odpowiada miejscu lodów. Więc umieszczasz czarną pinezkę na lewo, oznacza to, że JEDEN lód jest prawidłowy, ale nadal musisz dowiedzieć się który to.

Zwycięzca

Zgaduj, aż kod zostanie złamany! Jeśli nie uda Ci się zgadnąć poprawnie zanim wszystkie wiersze zostaną wykorzystane, wygrywa twórca kodu. Jeśli zgadniesz poprawnie, wygrywasz!

Scopul jocului

Să ghicești codul secret al înghețatei.

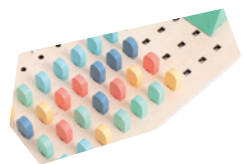
Pregătire

Pune capacul verde pe tablă pentru a ascunde codul de înghețată. Pune pini negri și albi și înghețatele pe masă.

Reguli

Un jucător (creatul codului) pune 4 înghețate sub capacul verde, creând o secvență.

Același culoare nu poate fi folosită de mai multe ori.



Acum celălalt jucător trebuie să ghicească acest cod punând 4 înghețate pe tablă. După fiecare ghicire, creatorul codului oferă feedback folosind pini.

Un pin negru înseamnă un color corect în poziția corectă.

Un pin alb înseamnă un color corect, dar în poziția greșită.

Fără pin înseamnă că acel color nu este în cod deloc.

Continuă să pui înghețate în fiecare rând, schimbând doar culorile care nu au fost ghicite corect.



Alege dacă vrei să joci la nivel ușor sau greu.

Ușor: locul pinilor albi/negru corespunde cu locul înghețatei.

Deci, dacă pui un pin negru în stânga, înseamnă că înghețata din stânga este corectă.

Greu: locul pinilor albi/negru NU corespunde cu locul înghețatei.

Deci, dacă pui un pin negru în stânga, înseamnă că O înghețată este corectă, dar trebuie să descoperi care.

Cine câștigă

Keep guessing until the code is cracked! If you don't manage to guess correctly before all rows are used, the codemaker wins. If you guess correctly, you win!