

Quercetti®



Family Game

Guida al gioco

Game guide

**Guide d'utilisation
du jeu**

Spielanleitung

Guía de juego

Guia de jogo

**Instrukcja
rozgrywki**

Spel handleiding





Family Game



ITA Cos'è la linea "Family Game"?

Nell'epoca dei computer e dei videogiochi c'è ancora tanta voglia di un bel gioco da tavolo classico per tutta la famiglia. Tutti derivati da giochi noti universalmente che si fanno con carta e matita, quindi con regole molto semplici, si imparano al massimo in un minuto e si ricordano con facilità.

Spesso, però, le strategie e le tattiche per vincere non sono altrettanto facili e immediate: se un bambino può divertirsi a giocare senza pensarci troppo un ragazzo o un adulto che decidono di applicarvi con impegno scopriranno possibilità di approfondimento quasi inesauribili.

Il gioco è la palestra della mente e un gioco della nuova linea Family Game è sicuramente una palestra speciale.

ITA Cos'è la linea "Family Game"?

Nell'epoca dei computer e dei videogiochi c'è ancora tanta voglia di un bel gioco da tavolo classico per tutta la famiglia. Tutti derivati da giochi noti universalmente che si fanno con carta e matita, quindi con regole molto semplici, si imparano al massimo in un minuto e si ricordano con facilità.

Spesso, però, le strategie e le tattiche per vincere non sono altrettanto facili e immediate: se un bambino può divertirsi a giocare senza pensarci troppo

un ragazzo o un adulto che decidono di applicarvi con impegno scopriranno possibilità di approfondimento quasi inesauribili.

Il gioco è la palestra della mente e un gioco della nuova linea Family Game è sicuramente una palestra speciale.

ITA Cos'è la linea "Family Game"?

Nell'epoca dei computer e dei videogiochi c'è ancora tanta voglia di un bel gioco da tavolo classico per tutta la famiglia. Tutti derivati da giochi noti universalmente che si fanno con carta e matita, quindi con regole molto semplici, si imparano al massimo in un minuto e si ricordano con facilità.

Spesso, però, le strategie e le tattiche per vincere non sono altrettanto facili e immediate: se un bambino può divertirsi a giocare senza pensarci troppo un ragazzo o un adulto che decidono di applicarvi con impegno scopriranno possibilità di approfondimento quasi inesauribili.

Il gioco è la palestra della mente e un gioco della nuova linea Family Game è sicuramente una palestra speciale.

ITA Cos'è la linea "Family Game"?

Nell'epoca dei computer e dei videogiochi c'è ancora tanta voglia di un bel gioco da tavolo classico per tutta la famiglia. Tutti derivati da giochi noti

universalmente che si fanno con carta e matita, quindi con regole molto semplici, si imparano al massimo in un minuto e si ricordano con facilità.

Spesso, però, le strategie e le tattiche per vincere non sono altrettanto facili e immediate: se un bambino può divertirsi a giocare senza pensarci troppo un ragazzo o un adulto che decidono di applicarvi con impegno scopriranno possibilità di approfondimento quasi inesauribili.

Il gioco è la palestra della mente e un gioco della nuova linea Family Game è sicuramente una palestra speciale.

ITA Cos'è la linea "Family Game"?

Nell'epoca dei computer e dei videogiochi c'è ancora tanta voglia di un bel gioco da tavolo classico per tutta la famiglia. Tutti derivati da giochi noti universalmente che si fanno con carta e matita, quindi con regole molto semplici, si imparano al massimo in un minuto e si ricordano con facilità.

Spesso, però, le strategie e le tattiche per vincere non sono altrettanto facili e immediate: se un bambino può divertirsi a giocare senza pensarci troppo un ragazzo o un adulto che decidono di applicarvi con impegno scopriranno possibilità di approfondimento quasi inesauribili.

Il gioco è la palestra della mente e un gioco della nuova linea

Family Game è sicuramente una palestra speciale.

ITA Cos'è la linea "Family Game"?

Nell'epoca dei computer e dei videogiochi c'è ancora tanta voglia di un bel gioco da tavolo classico per tutta la famiglia. Tutti derivati da giochi noti universalmente che si fanno con carta e matita, quindi con regole molto semplici, si imparano al massimo in un minuto e si ricordano con facilità.

Spesso, però, le strategie e le tattiche per vincere non sono altrettanto facili e immediate: se un bambino può divertirsi a giocare senza pensarci troppo un ragazzo o un adulto che decidono di applicarvi con impegno scopriranno possibilità di approfondimento quasi inesauribili.

Il gioco è la palestra della mente e un gioco della nuova linea Family Game è sicuramente una palestra speciale.

ITA Cos'è la linea "Family Game"?

Nell'epoca dei computer e dei videogiochi c'è ancora tanta voglia di un bel gioco da tavolo classico per tutta la famiglia. Tutti derivati da giochi noti universalmente che si fanno con carta e matita, quindi con regole molto semplici, si imparano al massimo in un minuto e si ricordano con facilità.

Spesso, però, le strategie e le tattiche per vincere non sono

altrettanto facili e immediate: se un bambino può divertirsi a giocare senza pensarci troppo un ragazzo o un adulto che decidono di applicarvi con impegno scopriranno possibilità di approfondimento quasi inesauribili.

Il gioco è la palestra della mente e un gioco della nuova linea Family Game è sicuramente una palestra speciale.

ITA Cos'è la linea "Family Game"?

Nell'epoca dei computer e dei videogiochi c'è ancora tanta voglia di un bel gioco da tavolo classico per tutta la famiglia. Tutti derivati da giochi noti universalmente che si fanno con carta e matita, quindi con regole molto semplici, si imparano al massimo in un minuto e si ricordano con facilità.

Spesso, però, le strategie e le tattiche per vincere non sono altrettanto facili e immediate: se un bambino può divertirsi a giocare senza pensarci troppo un ragazzo o un adulto che decidono di applicarvi con impegno scopriranno possibilità di approfondimento quasi inesauribili.

Il gioco è la palestra della mente e un gioco della nuova linea Family Game è sicuramente una palestra speciale.

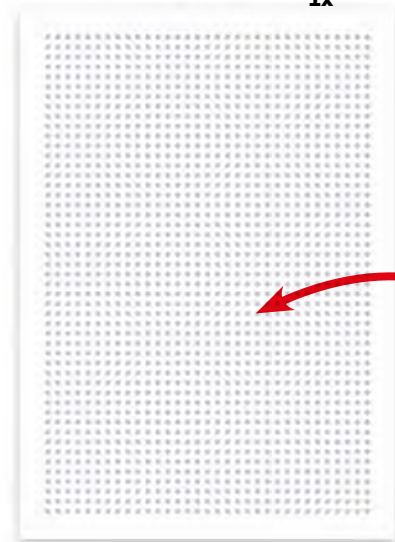
SECRET CODE

ITA Che cos'è il "Codice Segreto"?

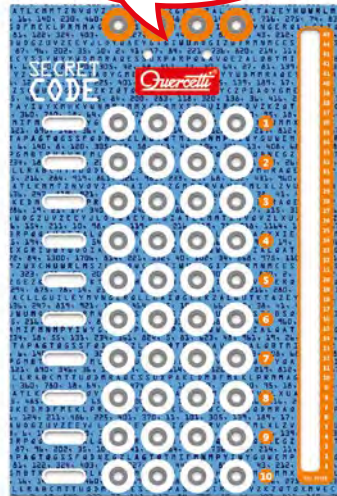
Gioco di strategia per due o più giocatori con due livelli di difficoltà. Usando ragionamento **induttivo** e **logica**, il "decifratore" dovrà scoprire il "codice segreto" composto dal suo avversario, il "codificatore", con il minor numero di tentativi possibile. Sarà importante di volta in volta valutare le **probabilità**, le possibili **combinazioni** ed **analizzare** bene gli indizi. In questo modo si tiene la mente attenta ed allenata affinando il pensiero scientifico.



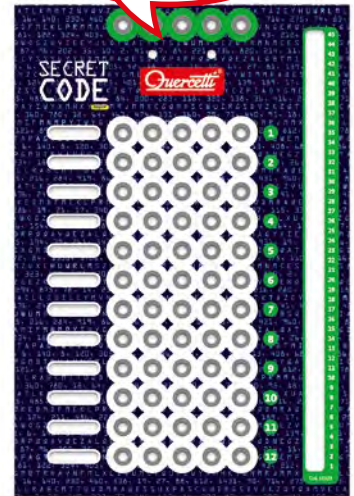
**Contenuto - Contents - Contenu - Inhalt
Contenido - Conteúdo - Zawartość - Inhoud**



principiante
beginner - débutant
Anfänger - principiante
początkujący



esperto
expert - Fortgeschrittene
experto - especialista
ekspert



colonna per decifrare il codice segreto

*column to decipher the secret code
colonne pour déchiffrer le code secret
Spalte für die Entschlüsselung des Geheimcodes
columna para descifrar el código secreto
coluna para decifrar o código secreto
kolumna do odszyfrowania sekretnego kodu
kolom om de geheime code te ontcijferen*

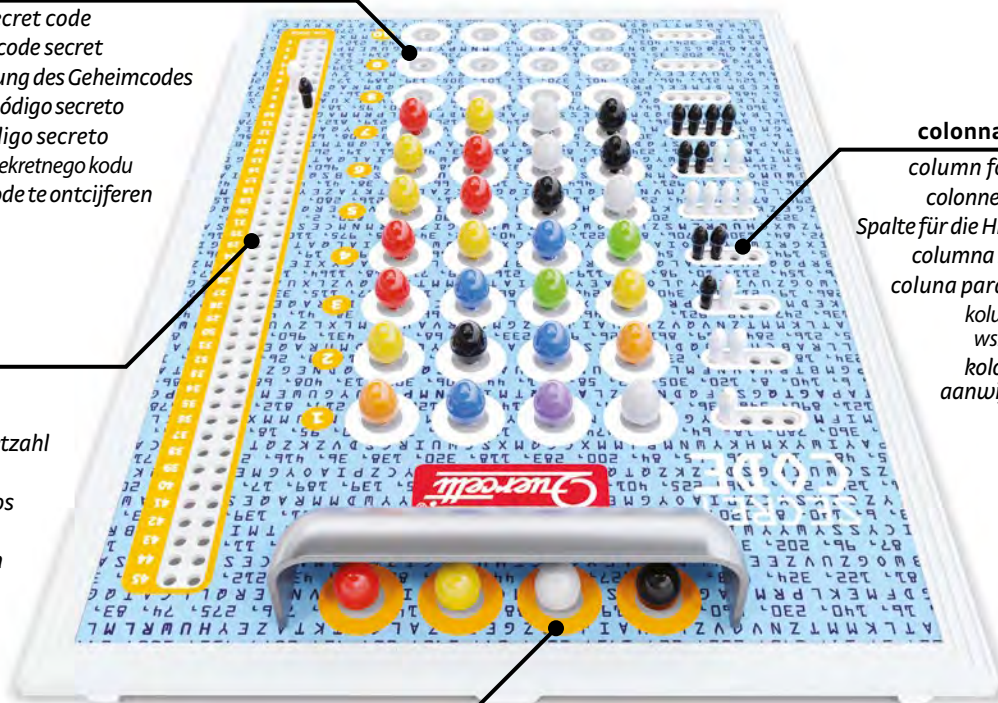
colonna punti

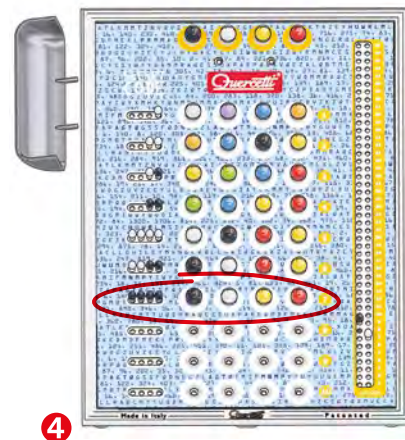
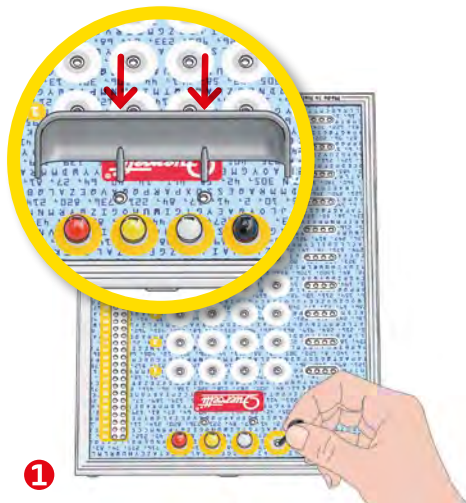
*column for points
colonne points
Spalte für die Punktzahl
columna puntos
coluna para pontos
kolumna na punkty
kolom voor punten*

colonna indizi

*column for clues
colonne indices
Spalte für die Hinweise
columna indicios
coluna para pistas
kolumna na wskazówki
kolom voor aanwijzingen*

area "codice segreto" - "secret code" area
*zone "code secret" - Spalte für den Geheimcode
zona "código secreto" - área "código secreto"
miejsce na "sekretny kod" - "geheime code" gebied*





ITA Come si gioca:
Per prima cosa posizionate la scheda illustrata sulla tavoletta. Per i principianti si consiglia di iniziare con la scheda azzurra per scoprire il codice composto da 4 colori.

- 1 Il *codificatore* sceglie il “**codice**” composto da una sequenza di chiodini e colori che sceglierà fra gli 8 a disposizione, decidendo anche di ripetere, se lo vuole, lo stesso colore più volte all’interno del codice. Senza farlo vedere all’avversario, lo posiziona nell’area separata in alto (arancione per il codice da 4 chiodini; verde per il codice da 5 chiodini), coprendolo subito con lo scudo grigio.
- 2 Il *decifratore* deve cercare di indovinare il codice segreto iniziando a posizionare i chiodini dalla fila 1.

- 3 Il *codificatore* deve dare degli indizi inserendo i chiodini bianchi o neri nella “*colonna indizi*” di fianco alla fila in cui il decifratore ha posizionato i chiodi:
 - un **chiodino bianco** per ogni **colore giusto nella posizione sbagliata**
 - un **chiodino nero** per ogni **colore giusto al posto giusto**
 Per non facilitare troppo il *decifratore*, i chiodini segna-indizi, possono essere posizionati in un foro qualsiasi della “*colonna indizi*”.
- 4 Il *decifratore* prosegue per tentativi seguendo gli indizi fino a svelare la giusta sequenza di chiodini. Quando il *codificatore* inserirà 4 chiodini neri nell’area degli indizi, il codice segreto sarà svelato. A questo punto i giocatori si invertono di ruolo ed il gioco continua. Il *codificatore* diventerà il

decifratore e viceversa.
Punteggio:
Per segnare i punti si usa la colonna numerata a destra del foglietto. Un giocatore avrà il chiodino bianco e uno il chiodino nero. Il *codificatore* vince tanti punti quante sono le file che il decifratore ha utilizzato per indovinare il codice. Meno tentativi saranno necessari per decifrare il codice, meno punti darai all’avversario.

ENG Gameplay:
First, place the illustrated card on the perforated board. Beginners are advised to start with the light blue card to discover the code made up of 4 colours.
1 The *encoder* creates a “**code**” made up of a sequence of pegs, choosing from the 8 available colours.
Any colour may be used more than once

in the code. Without letting the opponent see, the encoder puts the code into the separate area at the top of the board (orange for the code with 4 pegs; green for the code with 5 pegs), covering it straight away with the grey plastic shield.
2 The *decipherer* has to try to guess the secret code, while placing pegs in the first row.
3 The *encoder* must give clues by inserting white or black pegs in the “*column for clues*” alongside the row in which the decipherer has put the pegs:

- one **white peg** for every **correct colour in the wrong position**
- one **black peg** for every **correct colour in the right place**

 In order to not make it too easy for the *decipherer*, the clue pegs may be placed in any hole in the “*column for clues*”.

4) The *decipherer* keeps trying to guess, following the clues until the right code is discovered. When the *encoder* inserts 4 black pegs in the clue area, it means that the code is correct. At this point, the players swap roles, and the game continues. The encoder becomes the decipherer and vice versa.

Scores:

Points are marked using the column numbered on the right side of the sheet. One player uses a white peg and the other a black peg. The encoder is awarded 1 point for each row that the decipherer used to guess the code. The fewer attempts needed to decipher the code, the fewer points go to the opponent.

FRA Comment jouer :

Avant tout, positionnez le carte illustrée sur la tablette perforée.

Pour les débutants, il est conseillé de commencer avec la fiche bleu clair pour tenter de découvrir le code à 4 couleurs.

1 Le *codeur* compose le "code" à partir d'une séquence de clous et de couleurs qu'il choisira parmi les 8 dont il dispose, décidant aussi de répéter, s'il le veut, la même couleur plusieurs fois à l'intérieur du code. Sans le faire voir à l'adversaire, il positionne son code dans la zone séparée en haut du feuillet (orange pour le code à 4 clous, verte pour les codes à 5 clous), puis il le cache tout de suite avec la barrière en plastique grise dédiée à cet effet.

2 Le *déchiffreur* doit chercher à deviner le code secret en commençant par positionner les clous dans la première rangée.

3 Le *codeur* doit donner des indices en insérant des clous blancs ou noirs dans la "colonne indices" qui se trouve sur le côté

de la rangée sur laquelle le *déchiffreur* a positionné ses clous :

- un **clou blanc** pour chaque **bonne couleur à la mauvaise position**
- un **clou noir** pour chaque **bonne couleur à la bonne position**

Pour ne pas trop faciliter le travail du *déchiffreur*, les clous-indices peuvent être positionnés dans n'importe quel trou de la "colonne indice".

4 Le *déchiffreur* procède par tentatives en suivant les indices jusqu'à révéler la bonne séquence de clous. Une fois que le *codeur* a inséré 4 clous noirs dans la zone des indices, le code secret est enregistré. À ce moment là les joueurs échangent leurs rôles et le jeu continue. Le *codeur* devient le *déchiffreur* et vice-versa.

Comptage des points :

Pour noter les points, on utilise la colonne numérotées sur la droite du feuillet. Un joueur aura le clou blanc et l'autre le clou noir. Le *codeur* marque autant de points que le nombre de rangées qui ont été nécessaires au *déchiffreur* pour deviner le code. Moins il y a de tentatives pour *déchiffrer* le code, moins de points sont donnés à l'adversaire.

DEU Spielanleitung:

Zunächst einmal die abgebildete Karte auf die durchlöchernte Tafel legen. Anfängern wird empfohlen, mit der hellblauen Karte und dem vierfarbigen Code anzufangen.

1 Der *Codierer* sucht einen **Code** aus, der aus einer Reihe von bunten Steckstiften besteht. Dafür kann er die 8 verfügbaren Farben nutzen und, wenn er will, dieselbe Farbe im selben Code mehrmals wiederholen. Er stellt seinen Code im oberen Raum (orangerfarbig im

Fall eines 4 farbigen Codes; grün im Fall eines 5farbigen Codes) zusammen und versteckt ihn sofort hinter dem grauen Plastikschild, damit der Gegenspieler nichts sieht.

2 Der *Codeknacker* versucht, den Geheimcode zu lösen, indem er die richtige Reihenfolge der bunten Steckstifte errät. Er fängt mit der 1. Zeile an.

3 Der *Codierer* soll Hinweise geben, indem er weiße oder schwarze Stifte in die entsprechende *Spalte für die Hinweise* neben dem vom *Codeknacker* erstellten Code steckt:

- ein **weißer Stift** für jede **richtige Farbe an der falschen Stelle**
- ein **schwarzer Stift** für jede **richtige Farbe an der richtigen Stelle**

Damit die Aufgabe des *Codeknackers* nicht zu leicht wird, dürfen die Hinweisstifte in ein beliebiges Loch der *Hinweisspalte* gesteckt werden.

4 Der *Codeknacker* soll mehrmals versuchen, den Geheimcode zu erraten, bis er die richtige Reihenfolge gefunden hat. Er hat es geschafft, wenn der *Codierer* 4 schwarze Stifte in die Hinweisspalte steckt. Die Spieler tauschen ihre Rolle und das Spiel geht weiter. Der *Codierer* wird zum *Codeknacker* und umgekehrt.

Punktzahl:

Um die Punkte zu zählen, nutzt man die nummerierten Spalten auf der rechten Blattseite. Ein Spieler hat einen weißen Stift, der andere einen schwarzen. Je mehr Versuche der *Codeknacker* für die Lösung des Codes braucht, desto mehr Punkte sammelt der *Codierer* (1 Zeile = 1 Punkt). Versuch also den Code möglichst schnell zu entschlüsseln, damit dein Gegenspieler weniger Punkte gewinnt!

ESP Cómo se juega:

Primero, hay que posicionar la tarjeta ilustrada en la tableta perforada. Se aconseja que los principiantes empiecen por la ficha azul para poder descubrir el código compuesto por 4 colores.

1 El *codificador* elige el "código" compuesto por una secuencia de clavitos y colores que tendrá que escoger entre los 8 a disposición, pudiendo decidir incluso de repetir, si le apetece, el mismo color más veces dentro del código.

Sin que el adversario lo vea, tendrá que posicionarlo en la zona apartada de arriba (color naranja para el código de 4 clavitos; verde para el código de 5 clavitos), cubriéndolo enseguida con el escudo de plástico gris.

2 El *descifrador* tiene que acertar el código secreto empezando a posicionar los clavitos de la fila 1.

3 El *codificador* tiene que proporcionar unos indicios insertando los clavitos blancos o negros en la "columna indicios" al lado de la fila en la que el descifrador ha posicionado los clavos:

- un **clavito blanco** para cada **color correcto en la posición equivocado**
- un **clavito negro** para cada **color correcto en el sitio correcto**

Para que no se facilite demasiado al *descifrador*, los clavitos marca-indicios pueden estar en cualquier agujero de la "columna indicios".

4 El *descifrador* sigue con sus intentos siguiendo los indicios hasta descubrir la correcta secuencia de clavitos. Cuando el *codificador* inserte 4 clavitos negros en la zona de los indicios, se revelará el código secreto. Entonces los jugadores trocan los

papeles y el juego sigue. El codificador se convertirá en descifrador y viceversa.

Puntos:

Para marcar los puntos se usan la columna numerados en la derecha del papelito. Un jugador tendrá el clavito blanco, otro el negro. El codificador logra tantos puntos como las filas que el descifrador ha utilizado para acertar el código. Menos intentos se hacen para descifrar el código, menos puntos marcará tu adversario.

(POR) Jogar:

Primeiro, coloque o cartão ilustrado na placa perfurada. Os iniciantes são aconselhados a começar com o cartão azul claro para descobrir o código composto de 4 cores.

1 O codificador cria um “código” composto de uma sequência de pinos, incluindo entre as 8 cores disponíveis.

Qualquer cor pode ser usada mais de uma vez no código. Sem deixar o adversário ver, o codificador coloca o código na área separada no topo do tabuleiro (laranja para o código com 4 pinos; verde para o código com 5 pinos), cobrindo-o imediatamente com o escudo de plástico cinza.

2 O decifrador tem que tentar adivinhar o código secreto, enquanto coloca pinos na primeira linha.

3 O codificador deve fornecer pistas, inserindo pinos brancos ou pretos na “coluna de pistas” ao lado da linha em que o decifrador colocou os pinos:

- uma **cauilha branca** para cada **cor correta na posição errada**
- uma **cauilha preta** para cada **cor correta no lugar certo**

Para a tarefa não ser demasiado fácil, os pinos podem ser colocados em qualquer

buraco da **coluna em busca de pistas**.

4 O decifrador continua a tentar adivinhar, seguindo as pistas até que o código correto seja descoberto. Quando o codificador insere 4 pinos pretos na área da pista, significa que o código está correto. Neste ponto, os jogadores trocam de papéis e o jogo continua. O codificador torna-se o decifrador e vice-versa.

Pontuações:

Os pontos são marcados usando a coluna numerada no lado direito da folha. Um jogador usa uma estaca branca e o outro uma estaca preta. O codificador recebe 1 ponto por cada linha que o decifrador usou para adivinhar o código. Quanto menos tentativas forem necessárias para decifrar o código, menos pontos irão para o oponente.

(POL) Rozgrywka:

Na początku należy umieścić ilustrowany arkusz na perforowanej tablicy.

Początkującym zaleca się rozpocząć używając jasnoniebieskiego arkusza by odkryć kod składający się z 4 kolorów.

1 Koder tworzy “kod” składający się z sekwencji kołeczków, wybierając je z 8 dostępnych kolorów. Każdy kolor może być wykorzystany więcej niż raz.

Bez ujawniania swoich wyborów przeciwnikowi, koder układa kod w odpowiednim miejscu na arkuszu, zakrywając go szarą plastikową zaślepką.

2 Zadaniem osoby odszyfrowującej jest zgadnięcie kodu poprzez układanie kołeczków w pierwszym rzędzie.

3 Koder musi dawać wskazówki poprzez wkładanie białych lub czarnych kołeczków w *kolumnie na wskazówki*, która znajduje się wzdłuż rzędu w którym osoba odszyfrowująca wkłada kołeczki:

- jeden **biały kołeczek** za każdy **poprawny kolor w złym miejscu**
- jeden **czarny kołeczek** za każdy **poprawny kolor w poprawnym miejscu**

Aby nie ułatwić zadania osobie odszyfrowującej, kołeczki będące wskazówkami mogą być umieszczone w jakimkolwiek miejscu w *kolumnie na wskazówki*.

4 Zadaniem osoby odszyfrowującej jest zgadnięcie kodu przy użyciu dostępnych wskazówek. W momencie gdy odszyfrowujący umieści 4 czarne kołeczki w kolumnie wskazówek, oznacza to, że kod został odkryty. W tym momencie gracze zmieniają role, a rozgrywka toczy się dalej. Osoba odszyfrowująca staje się koderem i odwrotnie.

Wyniki:

Punkty są oznaczane za pomocą ponumerowanych kolumn na arkuszu. Jeden gracz korzysta z białych kołeczków, a drugi z czarnych. Koder zdobywa jeden punkt za każdy rząd, który osoba odszyfrowująca zapeliła podczas zgadywania. Im mniej prób potrzebnych by złamać kod, tym mniej punktów zdobywa przeciwnik.

(NED) Gebruiksaanwijzing:

Plaats eerst de geïllustreerde plaat op het geperforeerde bord. Beginners worden geadviseerd om te beginnen met de lichtblauwe plaat om de code te ontdekken die bestaat uit 4 kleuren.

1 De encoder maakt een ‘code’ die bestaat uit een reeks pinnen, waarbij wordt gekozen uit de 8 beschikbare kleuren. Elke kleur kan meer dan eens in de code worden gebruikt.

Zonder het de tegenstander te laten zien, plaatst de encoder de code in het aparte gebied bovenaan het bord (oranje voor de code met 4 pinnen, groen voor de code met 5 pinnen) en bedekt deze meteen met het grijze plastic scherm.

2 De decoder moet proberen de geheime code te raden, terwijl hij pinnen in de eerste rij plaatst.

3 De encoder moet aanwijzingen geven door witte of zwarte pinnen in de ‘kolom voor aanwijzingen’ in te voegen naast de rij waarin de decoder de pinnen heeft geplaatst:

- een **witte pin** voor elke **correcte kleur in de verkeerde positie**
- een **zwarte pin** voor elke **correcte kleur op de juiste plaats**

Om het niet te gemakkelijk te maken voor de decoder, kunnen de aanwijzingspinnen in elk gat in de *kolom worden geplaatst voor aanwijzingen*.

4 De decoder blijft proberen te raden en volgt de aanwijzingen tot de juiste code is ontdekt. Wanneer de encoder 4 zwarte pinnen invoegt in het aanwijzingsgebied, betekent dit dat de code correct is. Op dit punt wisselen de spelers van rol en gaat het spel verder. De encoder wordt de decoder en omgekeerd.

Scores:

Punten worden gemarkeerd met de genummerde kolom aan de rechterkant van de plaat. De ene speler gebruikt een witte pin en de andere speler een zwarte pin. De encoder krijgt 1 punt voor elke rij die de decoder gebruikt om de code te raden. Hoe minder pogingen nodig zijn om de code te ontcijferen, des te minder punten er naar de tegenstander gaan.

ITA Se il "codificatore" dovesse dare al "decifratore" informazioni inesatte, quest'ultimo avrà diritto a ripetere la partita con un nuovo codice e in più, come risarcimento del danno subito, gli verranno dati 3 punti. Vince chi per primo arriva a 45. Per i giocatori provetti si può aumentare ulteriormente la difficoltà, inserendo un ipotetico 9° colore. Lasciando infatti un foro libero, si creerebbe un 9° colore neutro, per rendere così ancora più difficile il compito del decifratore.

Curiosità:

Usando 4 combinazioni di chiodini in 8 colori si otterranno 4.096 combinazioni possibili.

Usando 5 combinazioni di chiodini in 8 colori si otterranno 32.768 combinazioni possibili.

Usando 5 combinazioni di chiodini e 9° colore (* dove il nono colore corrisponde alla possibilità di lasciare un foro vuoto) si otterranno 59.049 combinazioni possibili.

ENG If the "encoder" gives the "decipherer" false information, the decipherer may start the game over with a new code, and will also receive 3 extra points. The first player to get to 45 points wins. Expert players can make the game even more difficult by introducing a 'ninth colour' – by leaving a space. This creates a 'neutral' colour, making the code more difficult to decipher.

Interesting facts:

Using 4 combinations of pegs in 8 different colours, there are 4.096 possible combinations. Using 5 combinations of pegs in 8 different colours, there are 32.768 possible combinations.

Using 5 combinations of pegs and 9° colours (*where the ninth colour corresponds with the possibility to leave a hole empty) there are 59.049 possible combinations.

FRA Dans le cas où le "codeur" donnerait au déchiffreur des informations inexactes, ce dernier aura le droit de recommencer la partie avec un nouveau

code et de plus, il marquera trois points supplémentaires en réparation du préjudice subi. Le premier joueur qui totalise 45 points gagne. Pour les joueurs encore plus expérimentés, il est possible d'augmenter ultérieurement le niveau de difficulté en insérant une 9° couleur hypothétique. En effet, en laissant un trou libre on crée une 9° couleur neutre, rendant ainsi le travail du déchiffreur encore plus difficile.

Curiosité:

En utilisant 4 combinaisons de clous de 8 couleurs, on obtient 4.096 combinaisons possibles.

En utilisant 5 combinaisons de clous de 8 couleurs, on obtient 32.768 combinaisons possibles.

En utilisant 5 combinaisons de clous de 9 couleurs (* dans le cas où la neuvième couleur correspond à la possibilité de laisser un trou vide), on obtient 59.049 combinaisons possibles.

DEU Wenn der Codierer dem Codeknacker falsche Hinweise gibt, hat der Codeknacker Anspruch auf eine Spielwiederholung mit einem neuen Geheimcode und gewinnt außerdem 3 Punkte als Entschädigung. Wer zuerst 45 Punkte sammelt, der gewinnt das Spiel. Profis können den Schwierigkeitsgrad weiterhin erhöhen, in dem sie eine hypothetische 9. Farbe hinzufügen. Dafür genügt, dass sie ein Loch leer lassen. Somit entsteht eine neutrale, "neutrale" Farbe, die die Aufgabe des Codeknackers noch schwieriger macht.

Interessante Nebenbemerkung:

Mit 4 Stiften in 8 möglichen Farben ergeben sich 4.096 mögliche Kombinationen.

Mit 5 Stiften in 8 möglichen Farben ergeben sich 32.768 mögliche Kombinationen.

Mit 5 Stiften in 9° möglichen Farben (* die neunte Farbe entspräche dem leer gelassenen Loch) ergeben sich 59.049 mögliche Kombinationen.

ESP Si el "codificador" proporcionara al "descifrador" informaciones incorrectas, este último tendrá el derecho de volver a jugar la partida con un nuevo código y, además, como indemnización por daños y perjuicios, se le darán 3 puntos. Gana el que primero llega a los 45.

Para los jugadores avanzados se puede incrementar más la dificultad, insertando un potencial color número 9. Al dejar un agujero libre, se genera un 9° color neutro, para que la tarea del descifrador se vuelva más compleja.

Curiosidades:

Usando 4 combinaciones de clavitos de 8 colores se obtienen 4.096 combinaciones posibles.

Usando 5 combinaciones de clavitos de 8 colores se obtienen 32.768 combinaciones posibles.

Usando 5 combinaciones de clavitos y 9° colores (* donde el color número nueve se corresponde con la posibilidad de dejar un agujero libre) se obtienen 59.049 combinaciones posibles.

POR Se o "codificador" der uma informação falsa ao "decifrador", o decifrador pode iniciar o jogo com um novo código e também receberá 3 pontos extras. O primeiro jogador a chegar aos 45 pontos, ganha.

Jogadores experientes podem tornar o jogo ainda mais difícil ao introduzir uma "nona cor" - deixando um espaço. Isso cria uma cor 'neutra', tornando o código mais difícil de decifrar.

Factos interessantes:

Usando 4 combinações de pinos em 8 cores diferentes, existem 4.096 combinações possíveis;

Usando 5 combinações de pinos em 8 cores diferentes, existem 32.768 combinações possíveis;

Usando 5 combinações de pinos e 9° cores (* onde a nona cor corresponde à possibilidade de deixar um buraco vazio), há 59.049 combinações possíveis.

POL W przypadku gdy koder poda swojemu przeciwnikowi błędną informację, osoba odszyfrowująca może rozpocząć grę ponownie z nowym kodem. Zdobywa przy tym 3 dodatkowe punkty. Pierwszy gracz, który zdobędzie 45 punktów zostaje zwycięzcą.

Eksperci mogą wprowadzić również dziewiąty kolor poprzez zostawienie wolnego pola, aby jeszcze podnieść poziom trudności. Stwarza to neutralny kolor, dzięki czemu kod jest trudniejszy do odszyfrowania.

Interesujące fakty:

Używając 4 kombinacji kołeczków w 8 różnych kolorach, istnieje 4096 możliwych połączeń;

Używając 5 kombinacji kołeczków w 8 różnych kolorach, istnieje 32768 możliwe połączenia;

Używając 5 kombinacji kołeczków w 9 różnych kolorach (9 kolor odpowiada możliwości pozostawienia wolnego pola), istnieje 59049 możliwych połączeń.

NED Als de 'encoder' de 'decoder' onjuiste informatie geeft, kan de decoder het spel starten met een nieuwe code en krijgt hij ook 3 extra punten. De eerste speler die 45 punten heeft, wint.

Deskundige spelers kunnen het spel nog moeilijker maken door een 'negende kleur' te introduceren – door een gaatje open te laten. Hierdoor ontstaat een 'neutrale' kleur, waardoor de code moeilijker te ontcijferen is.

Interessante feiten:

Met 4 combinaties pinnen in 8 verschillende kleuren zijn er 4.096 mogelijke combinaties;

Met 5 combinaties pinnen in 8 verschillende kleuren zijn er 32.768 mogelijke combinaties;

Gebruikmakend van 5 combinaties pinnen en 9° kleuren (* waarbij de negende kleur overeenkomt met de mogelijkheid om een gat (leeg te laten)) zijn er 59.049 mogelijke combinaties.

Sea Battle

ITA Che cos'è "Sea Battle"?
Un'avvincente battaglia navale ricca di colpi di scena, in cui serviranno logica, deduzione e strategia per sconfiggere l'avversario e proteggere la propria flotta. Un ottimo esercizio per imparare a leggere ed interpretare le **coordinate cartesiane**, utile per un futuro approccio alla **geometria** e all'**orientamento**.





1x

1x

**Contenuto - Contents - Contenu - Inhalt
Contenido - Conteúdo - Zawartość - Inhoud**



2x



4x



8x



12x



8x



12x



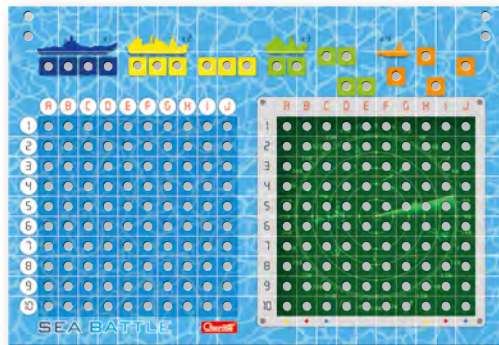
160x



80x



2x



2x

Plancia di gioco

Game Board
Plateau de jeu
Spielbrett
Juego de mesa
Tabuleiro de jogo
Rozdzielacz
Verdeler

Griglia Flotta - Fleet Grid

Grille de flotte - Flottengitter
Cuadrícula de flota - Fleet Grid
Fleet Grid - Vlootraaster

Flotta - Fleet

Flotte - Flotte
Flota - Frota
Flota - Vloot

1x



2x



3x



4x



Divisorio - Divider

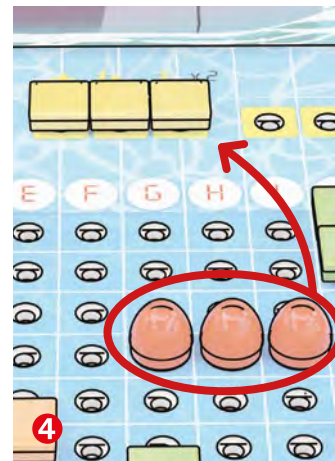
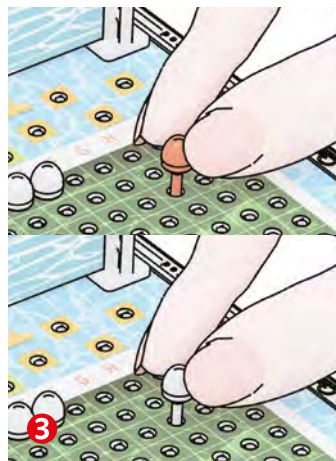
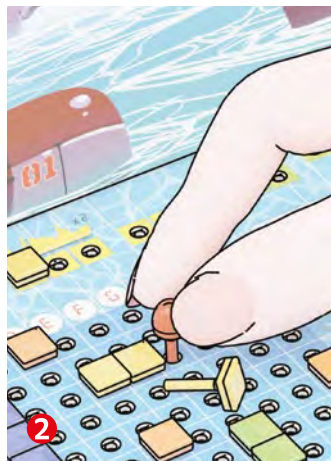
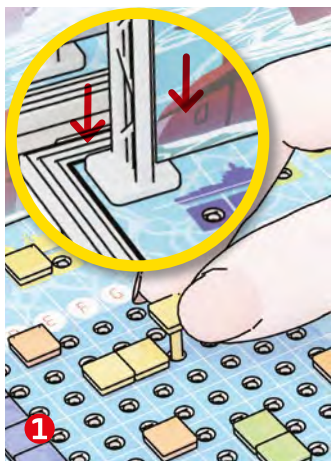
Diviseur - Teiler
Divisor - Divisor
Gra planszowa - Spelbord

Segna Relitti

Wreck Marker
Marqueur d'épave
Wrackmarker
Marcador de naufragio
Marcador de destroços
Znacznik wraku
Wrackmarkering

Griglia Radar

Radar Grid
Grille radar
Radarraster
Cuadrícula de radar
Grade de radar
Siatka radarowaolandese
Radar Grid



ITA Come si gioca:

Per prima cosa posizionare la plancia in cartoncino sulla tavoletta traforata, inserire i tralicci e lo schermo divisorio per nascondere la propria area di gioco.

1 All'inizio della partita i giocatori devono posizionare le proprie navi nella **Griglia Flotta** utilizzando i **chiodi colorati quadrati**. Le navi possono essere posizionate in orizzontale o in verticale ma **NON in diagonale**. Una volta iniziata la partita non è più possibile eseguire spostamenti.

2 A turno ogni giocatore "*spara un colpo*" chiamando delle **coordinate cartesiane**. L'avversario risponde con "*colpito!*" se quella cella è occupata da una sua nave e sostituisce il chiodo quadrato con un **chiodino rosso**. In caso negativo risponde

semplicemente "*mancato*".

3 Sulla **Griglia Radar** i giocatori prendono nota dei colpi che hanno sparato e del loro esito; **rosso** se colpito, **bianco** se mancato.

4 Quando viene colpita l'ultima porzione di una nave, il giocatore che subisce il colpo dovrà dichiarare "*colpito e affondato!*" e la nave è considerata persa. Nel **Segna Relitti** vengono messi i chiodi corrispondenti delle navi colpite. Vince il giocatore che fa affondare tutte le navi dell'avversario per primo.

Hang man

ITA **Che cos'è "Hangman"?**
Nell'impiccato servono **logica** e conoscenza della lingua per indovinare la parola segreta dell'avversario. Inventato in epoca vittoriana, con poche e semplici regole è in grado di coinvolgere e divertire bambini ed adulti. Un gioco che porterà i giocatori ad esercitarsi nello "**spelling**", migliorare il **vocabolario** ed affinare le **capacità analitiche** per vincere questo duello all'ultima...lettera!



**Contenuto - Contents - Contenu - Inhalt
 Contenido - Conteúdo - Zawartość - Inhoud**

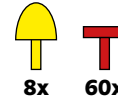


1x

1x

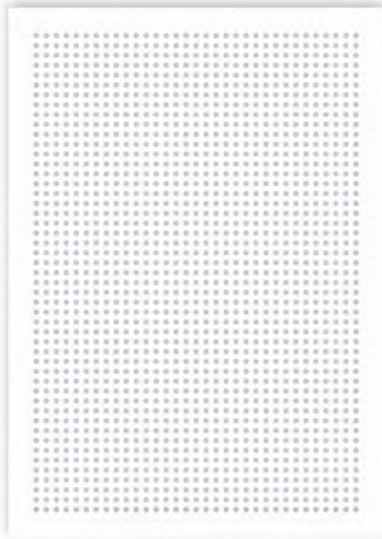


1x



8x

60x



1x



1x



1x

1x

Forca - Gallows

Potence - Galgen
Horca - Forca
Szubienica - Galg

Chiodo-lettera - Peg letter

Plot lettre - Nagelbrief
Carta de uñas - Carta de prego
List do paznokci - Nagel brief

T + K = T



Cowboy - Cowboy

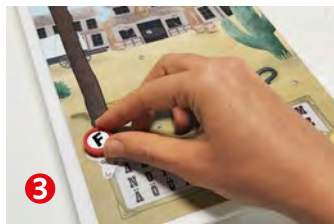
Cow-boy - Cowboy
Vaquero - Vaquero
Kowboj - Cowboy

Base della forca

Base of the gallows
Base de la potence
Basis des Galgens
Base de la horca
Base da forca
Podstawa szubienicy
Basis van de galg

Alfabeto - Radar Grid

francese - tedesco
spagnolo - portoghese
polacco - olandese



ITA Come si gioca:

Per prima cosa applicare gli adesivi sui chiodini tondi per formare i chiodi-lettera.
Preparare l'area di gioco posizionando la plancia del percorso scelto sulla tavoletta traforata.

1 Il boia pensa ad una parola e la trascrive alla **base della forca** (sotto i fori per le lettere) con il **pennarello a secco** usando il **simbolo "+"** per le consonanti e "+" per le vocali.

2 L'avversario dichiara una lettera sbarrandola dall'**alfabeto** della plancia di gioco.

3 Se questa è presente nella parola il boia posizionerà il chiodo-lettera nello spazio corrispondente alla posizione della lettera indovinata.

4 Se invece non è presente il boia

aggiungerà una parte del cowboy sulla forca.

5 Se l'avversario completa la parola prima che tutti i pezzi del cowboy siano attaccati alla forca vince.

6 Se il cowboy viene completato prima che l'avversario indovini la parola, vince il boia.

Per aumentare la difficoltà del gioco, al punto 1 si può usare il **simbolo "+"** per segnare qualsiasi lettera.

Grand Prix

ITA Che cos'è "Grand Prix"?
16 avvincenti Gran Premi da disputare con i chiodini che si trasformano in macchine di Formula 1.

Un gioco di simulazione, che riesce a ricreare l'accelerazione e l'effetto di inerzia dei veicoli e dove una buona pianificazione può fare la differenza.

Le regole che consentono di elaborare le mosse permettono, con un approccio ludico, di assimilare concetti astratti e di per sé non facili come baricentro, vettori e cinetica.

Allacciate le cinture!



Grand Prix



1x

1x



1x

Contenuto - Contents - Contenu - Inhalt Contenido - Conteúdo - Zawartość - Inhoud



1x

1x



100x

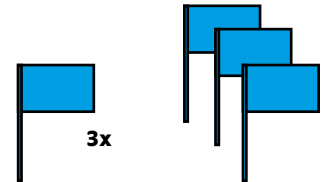
1x



100x



1x



3x

Bandierine - Flags

*Fra - Ted
Spa - Por
Pol - Ol*

Pista - Track

*Fra - Ted
Spa - Por
Pol - Ol*

Fuoripista - Peg letter

*Fra - Ted
Spa - Por
Pol - Ol*

Linea di partenza - Starting line

*Fra - Ted
Spa - Por
Pol - Ol*

Fuoripista - Off-piste

*Fra - Ted
Spa - Por
Pol - Ol*

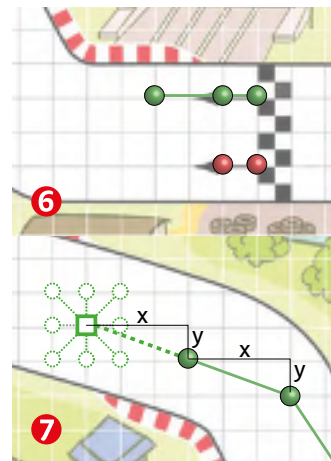
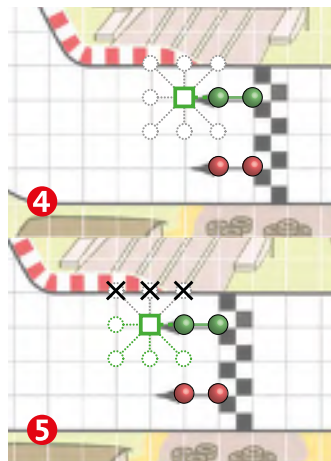
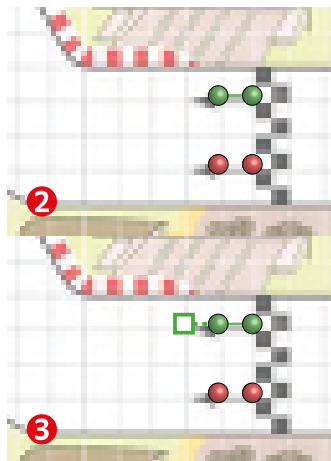
Bandiera di partenza/arrivo

*Fra - Ted
Spa - Por
Pol - Ol*

Traguardo - Finish line

*Fra - Ted
Spa - Por
Pol - Ol*





ITA Come si gioca:

Scegliere e posizionare correttamente il circuito sulla tavoletta traforata, utilizzando le apposite bandierine per fermarlo.

1 Ogni giocatore posiziona sulla **linea di partenza** un chiodino del proprio colore (verde o rosso) per rappresentare le proprie **macchinine**.

A turno si avanza posizionando un nuovo chiodino del proprio colore su uno spigolo della griglia presente sulla pista.

2 Al primo turno si inserisce un nuovo chiodino di uno spigolo in avanti (angolo successivo alla propria posizione).

3 Per giocare le mosse seguenti bisogna determinare il **"baricentro"**; si ipotizza di ripetere la stessa mossa precedente, ovvero ripetere le medesime coordinate cartesiane usando la

griglia sulla pista (il quadrato verde nell'immagine rappresenta il baricentro).

4 Una volta determinato il baricentro, vanno individuati gli **8 angoli adiacenti** in linea orizzontale, verticale e diagonale (cerchi grigi).

5 Di questi si ritengono giocabili solo ed unicamente quelli che rientrano all'**interno della pista** (cerchi verdi).

6 Il giocatore fa la sua mossa, inserendo un chiodino in uno di questi punti o nel baricentro stesso.

7 Si prosegue in questo modo, riproducendo le coordinate cartesiane per individuare il baricentro e di conseguenza gli 8 spigoli adiacenti e giocabili.

Attenzione:

- Il baricentro può anche non appartenere alla pista, ma è importante che il punto di arrivo della macchina ne faccia parte (a).

- Due chiodini non possono essere messi nello stesso punto.

- Nessuna macchina può mai muoversi su un punto non appartenente alla pista (b), altrimenti viene dichiarata **"fuori pista"**.

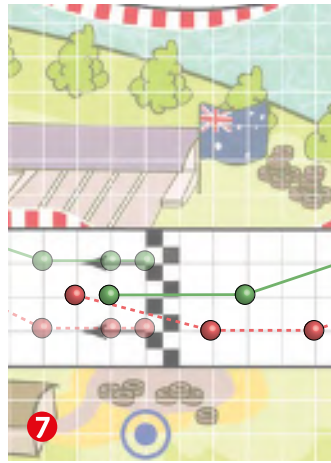
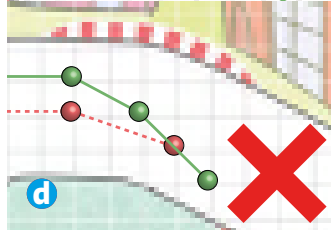
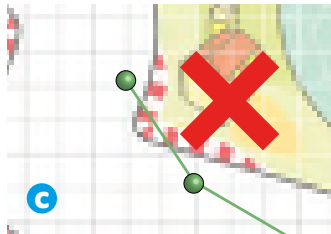
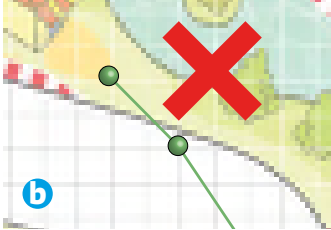
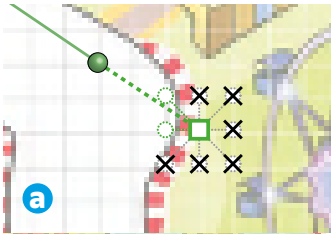
- La linea che collega la posizione precedente con quella in corso non può mai toccare o tagliare il bordo della pista (c). In questo caso si tratta di un **"fuori pista"**.

- La linea che collega la posizione precedente con quella in corso non può travolgere un'altra macchina lungo il percorso (d).

- Se una macchina viene dichiarata **"fuori pista"** è eliminata dal gioco e vince automaticamente l'avversario.

8 Il vincitore della gara è colui che per primo completa un giro di pista,

superando il traguardo. Oppure colui che a fine turno ha superato il traguardo con il maggior numero di quadretti.



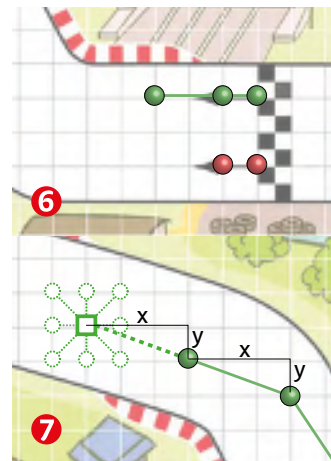
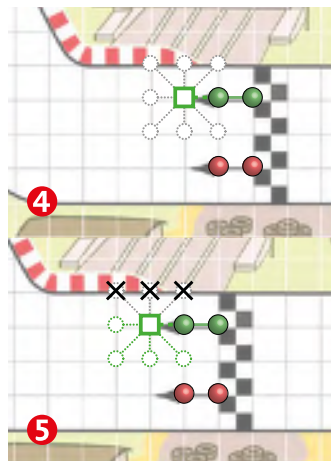
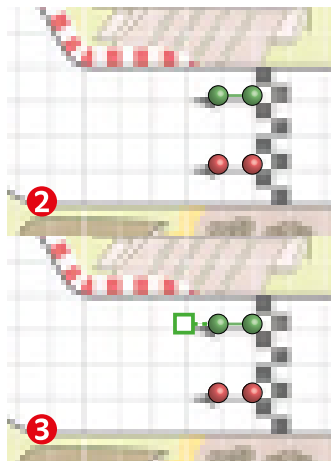
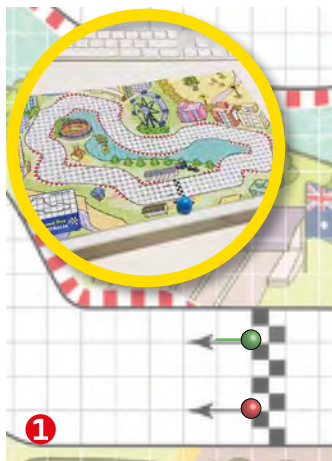
Dots & Boxes

ITA Che cos'è "Dots & Boxes"?

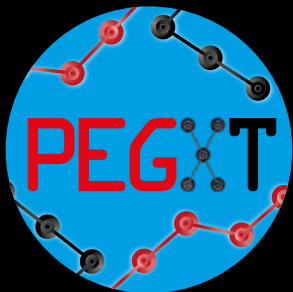
Dots & Boxes è un sofisticato gioco di strategia per 2 giocatori con più livelli di gioco a seconda dell'età.

Sulla tavoletta traforata si allestisce il "campo di gara" con i chiodini neri che, a loro volta, andranno collegati con pareti, in due colori, a formare "recinti" o quadratini. Vince chi riesce a chiudere, con astuzia e ragionamento, il maggior numero di quadratini che verranno poi marcati da un chiodino-bottone del colore corrispondente a ciascun giocatore.





- ITA** **Come si gioca:**
 Posizionare la plancia sulla tavoletta fraforata, inserire i chiodini neri nell'area di gioco e le pareti rosse e gialle negli appositi spazi laterali.
- 1** A turno ogni giocatore inserisce una parete orizzontale o verticale tra due chiodini neri non ancora collegati.
 - 2** Quando uno dei giocatori traccia il quarto lato del quadrato, vi posiziona un chiodo tondo all'interno e guadagna un punto.
 - 3** La partita termina quando non è più possibile aggiungere altre pareti all'interno dello schema e vince il giocatore che ha totalizzato più punti.



giocare intelligente