

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



pag 4



pag 12



pag 18



pag 24



pag 32



pag 40

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.

ENG What's the "Family Game" line?

In this age of computers and video games, there is still a great desire for a good old classic board game for the whole family. All these games stem from universally known games that can be played with paper and a pencil, therefore with very simple rules that can be learnt in a minute and that are very easy to remember. However, the winning strategies and tactics are not often as easy and quick: a child can have fun and play without giving it too much thought, whereas

a young man or an adult, that decides to apply themselves with commitment, will discover nearly countless possibilities for further insight. Games are the gym of the mind and a game from the new line Family Game is surely a special gym.

(FRA) Qu'est-ce que la ligne "Family Game"?

À l'ère de l'informatique et des jeux vidéo, persiste encore ce désir de jouer à un jeu de société classique avec toute la famille.

Tous sont inspirés de jeux universellement connus qui se jouent avec papier et crayon et comportent donc des règles très simples qui s'apprennent en une minute à peine et dont on se rappelle sans difficulté.

Cependant, bien souvent, les stratégies et les tactiques pour gagner ne sont pas aussi faciles et immédiates qu'il y paraît: si un jeune enfant peut s'amuser à jouer sans trop y penser, un adolescent ou à un adulte qui décideraient de s'y appliquer avec sérieux, pourraient découvrir des possibilités presque inépuisables à approfondir. Le jeu est la salle de sport de l'esprit et un jeu de la nouvelle ligne Family Game est certainement une salle de sport spéciale.

(DEU) Was ist die Produktgruppe "Family Game"?

Im Zeitalter der Computer und Videospiele hat man trotzdem noch Lust auf ein nettes Brettspiel für die

ganze Familie. Die Spiele dieser Produktgruppe wurden aus weltbekanntem Stift- und Papier-Spielen hergeleitet. Die Spielregeln sind sehr einfach (man braucht höchstens eine Minute, um sie zu lernen) und bleiben leicht in Erinnerung. Es ist aber oft nicht so leicht, die richtige Strategie oder Taktik zu finden, die zum Sieg führt: Kinder können zwar Spaß haben, ohne viel darüber nachzudenken, aber Jugendlichen oder Erwachsene, die mit großem Engagement spielen, werden praktisch unzählige Spielmöglichkeiten entdecken. Spiele trainieren das Gehirn und die Spiele der neuen Produktgruppe "Family Game" stellen zweifellos ein sehr spezielles Training dar.

(ESP) ¿Qué es la línea de "Family Game"?

En la era de los ordenadores y los videojuegos todavía hay un fuerte deseo de un buen juego de mesa clásico para toda la familia. Todos derivados de juegos universalmente conocidos que están hechos con papel y lápiz, con reglas muy simples, que pueden ser aprendidas en un minuto como máximo y que son fáciles de recordar. Sin embargo, a menudo las estrategias y tácticas para ganar no son tan fáciles e inmediatas: si un niño puede divertirse jugando sin pensar demasiado en ello, un adolescente o un adulto que decidan aplicarse con compromiso descubrirán posibilidades casi inagotables

de profundización. El juego es el gimnasio de la mente y un juego de la nueva línea "Family Game" es seguramente un gimnasio especial.

(POR) O que é a linha "Family Game"?

Na era do computador e dos videogames ainda há muita vontade de se divertir com um clássico jogo de tabuleiro para toda a família.

Todos os jogos de "Family Game" são baseados em jogos conhecidos universalmente que necessitam apenas de papel e lápis, com regras muito simples, para serem aprendidos em 1 minuto e serem lembrados com facilidade. Muitas vezes, no entanto, as estratégias e táticas para vencer não são tão fáceis e imediatas: se uma criança pode se divertir sem pensar muito, um jovem ou um adulto que quiser se empenhar, vai descobrir possibilidades quase inesgotáveis de aprofundamento. O jogo é a ginástica da mente, e um jogo da linha "Family Game" é certamente uma ginástica especial!

(POL) Co to jest seria gier "Family Game"?

W dobie komputerów i gier wideo wciąż istnieje wielkie pragnienie posiadania dobrej, klasycznej gry planszowej dla całej rodziny. Wszystkie te gry wywodzą się z powszechnie znanych gier, w które można grać za pomocą kartki papieru i ołówka, a więc z bardzo prostymi zasadami,

których można nauczyć się w ciągu minuty i są łatwe do zapamiętania. Zastyczą jednak, strategie i taktyki umożliwiające wygraną nie są równie łatwe i szybkie do nauczania: dziecko może się bawić w grę bez przykładania do tego większej uwagi, gdzie młoda osoba lub dorosły, który zdecyduje się zaangażować, odkryje praktycznie niezliczone możliwości dalszych spozstrzeń. Gry są siłownią dla umysłu, a gra z nowej serii "Family Game" jest zdecydowanie siłownią wyjątkową.

(NED) Wat is de "Family Game" lijn?

In dit tijdperk van computers en videogames is er nog steeds een groot verlangen naar een goed oud klassiek bordspel voor het hele gezin. Al deze spellen komen voort uit algemeen bekende spellen die gespeeld kunnen worden met papier en potlood, dus met zeer eenvoudige regels die in een minuut geleerd kunnen worden en die heel gemakkelijk te onthouden zijn. De winnende strategieën en tactieken zijn echter vaak niet zo gemakkelijk en snel, zo kan kind kan plezier hebben en spelen zonder er te veel over na te denken. Terwijl juist een jonge man of een volwassene, die besluit zich met toewijding toe te leggen, de bijna ontelbare mogelijkheden zal ontdekken. Games zijn de sportschool van de geest en een game(s) uit de nieuwe lijn Family Game zijn dat zeker.

SECRET CODE



(ITA) Che cos'è il "Secret Code"?

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.

(ENG) What is the "Secret Code"?

It's a strategy game for two players or more with two difficulty levels. By use of **inductive** reasoning and **logic**, the "code breaker" will have to crack the "secret code" created by their opponent, the "code maker", with the least attempts possible. It will be paramount each time to evaluate the **probabilities**, the possible **combinations** and to **analyse** the clues. In this way the mind remains alert and agile, by refining scientific thinking.

(FRA) Qu'est-ce que le "Secret Code"?

Jeu de stratégie pour deux joueurs ou plus avec deux

niveaux de difficulté. En utilisant un **raisonnement inductif** et la logique, le "décrypteur" doit découvrir le "code secret" composé par son adversaire, "l'encodeur", en moins de tentatives possibles. Il sera important, à chaque fois, d'évaluer les **probabilités**, les combinaisons possibles et de bien **analyser** les indices. De cette façon, l'esprit reste attentif et entraîné en affinant la pensée scientifique.

(DEU) Was ist "Secret Code"?

Secret Code ist ein Strategiespiel für 2 oder mehr Personen mit zwei Schwierigkeitsgraden. Mithilfe von **Logik** und **Deduktion** soll ein Spieler (der "Codeknacker") den "Geheimcode" seines Mitspielers (der "Codierer") mit so wenigen Rateversuchen wie möglich entschlüsseln. Es ist wichtig, jedes Mal die **Wahrscheinlichkeit** zu berechnen, sowie die möglichen **Kombinationen** und die Hinweise gut zu **analysieren**. So wird unser Gehirn trainiert und das wissenschaftliche Denken gefördert.

(ESP) ¿Qué es "Secret Code"?

Es un juego de estrategia para dos o más jugadores con dos niveles de dificultad. Usando el

razonamiento **inductivo** y la **lógica**, el “descifrador” tendrá que descubrir el “código secreto” compuesto por su adversario, el “codificador”, con el menor número de intentos posible. Será importante, de vez en cuando, valorar las **probabilidades** y las posibles **combinaciones** y **analizar** bien las pistas. De esta manera, mantenemos una mente atenta y entrenada, afinando así el pensamiento científico.

(POR) O que é “Secret Code”?

Jogo de estratégia para dois ou mais jogadores com dois níveis de dificuldade. Usando o raciocínio **indutivo** e a **lógica**, o “decifrador” terá que descobrir o “código secreto” composto por seu adversário, o “codificador”, com o menor número de tentativas possível. De vez em quando será importante avaliar as **probabilidades**, as combinações possíveis e analisar bem as pistas. Desta forma é possível manter a mente aberta e treinada, desenvolvendo o pensamento científico.

(POL) Co to jest “Sekretny Kod”?

Gra strategiczna dla dwóch lub więcej graczy, z dwoma poziomami trudności. Korzystając z rozumowania **indukcyjnego** i **logiki**, “łamacz kodów” będzie musiał złamać

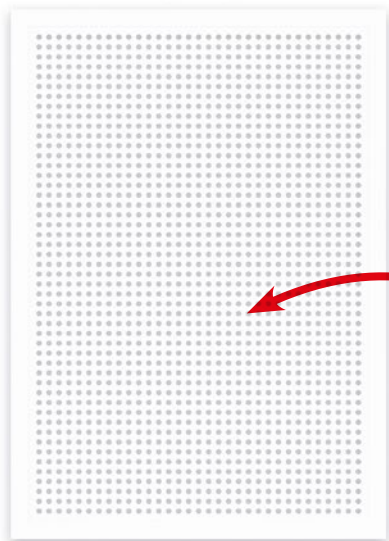
“sekretny kod”, stworzony przez swojego przeciwnika “twórcy kodów”, przy jak najmniejszej liczbie prób. Ważne będzie, by za każdym razem ocenić **prawdopodobieństwo**, możliwe **kombinacje** i dobrze **przeanalizować** wskazówki. W ten sposób umysł pozostaje czujny i sprawny, poprzez udoskonalanie naukowego myślenia.

(NED) Wat is de “Geheime code”?

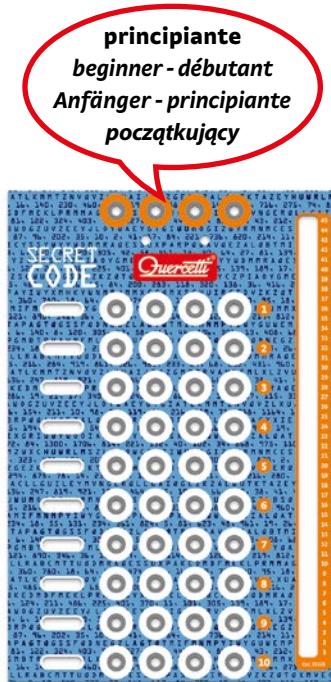
Het is een strategiespel voor twee of meer spelers met twee moeilijkheidsgraden. Door gebruik te maken van **inductieve** redenering en **logica**, zal de “codebreker” de “geheime code” moeten kraken die door zijn tegenstander, de “codemaker” is gemaakt. Dit natuurlijk met zo min mogelijk pogingen. Het zal elke keer van het grootste belang zijn om: de kansen, de **mogelijke combinaties** te evalueren en/of de aanwijzingen te analyseren. Op deze manier blijft de geest alert en wendbaar, door wetenschappelijk denken te verfijnen.



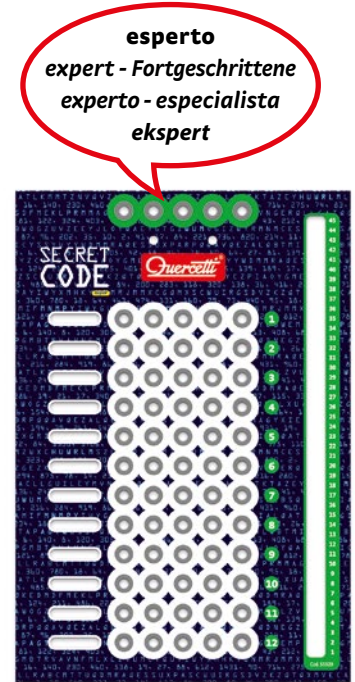
**Contenuto - Contents - Contenu - Inhalt
Contenido - Conteúdo - Zawartość - Inhoud**



1x



1x



1x

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

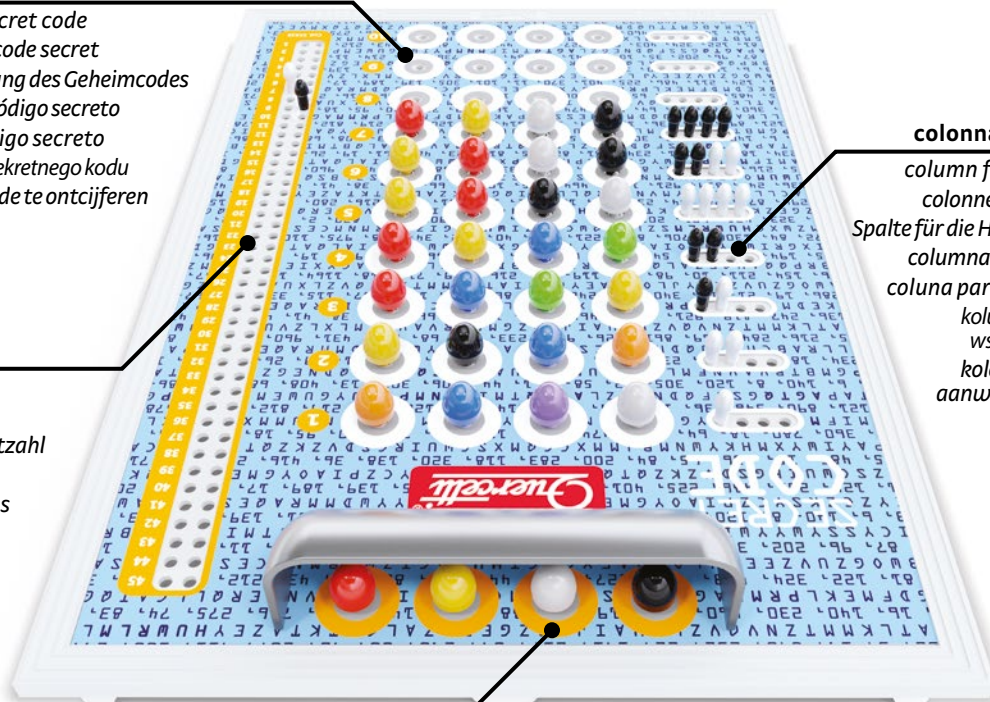
colonna punti

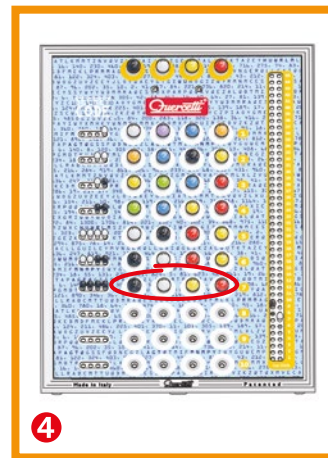
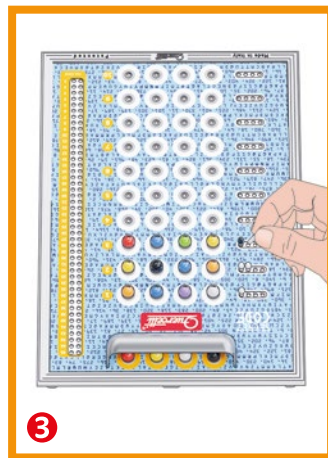
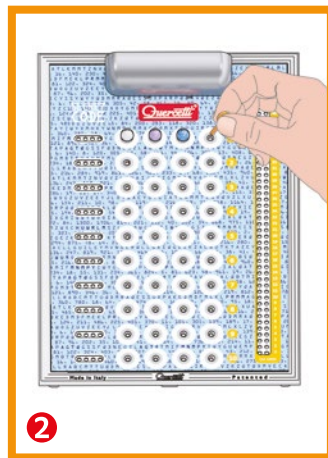
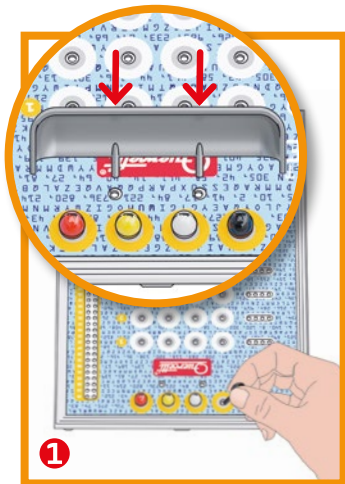
column for points
colonne points
Spalte für die Punktzahl
columna puntos
coluna para pontos
kolumna na punkty
kolom voor punten

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 plots 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 plots, verte pour les codes à 5 plots), 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 plots dans la première rangée.

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

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

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

Pour ne pas trop faciliter le travail du *déchiffreur*, les plots-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 plots. Une fois que le *codeur* a inséré 4 plots 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 plot blanc et l'autre le plot 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 *déchiffrier* 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 5 farbigen 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 equivocada**
- 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) Jugar:

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, escolhendo 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 un 9° couleur hypothétique. En effet, en laissant un trou libre on crée un 9° couleur neutre, rendant ainsi le travail du déchiffreur encore plus difficile.

Curiosité:

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

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

En utilisant 5 combinaisons de plots 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 neunte “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.

Facts 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 błędna informację, osoba odszyfrująca 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 koleczków w 8 różnych kolorach, istnieje 4096 możliwych połączeń;

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

Używając 5 kombinacji koleczków 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 servono 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**.

(ENG) **What's "Sea Battle"?**
It's a compelling sea battle with many plot twists, that will require logics, deduction and strategy in order to defeat your opponent and protect your fleet. It's an excellent exercise to learn how to read and understand the **Cartesian coordinates**, and useful for a potential approach to **geometry** and **orientation**.

(FRA) **Qu'est-ce que "Sea Battle"?**
Une bataille navale palpitante pleine de rebondissements, dans laquelle la logique, la déduction et la stratégie seront nécessaires pour vaincre l'adversaire et protéger sa propre flotte. Un excellent exercice pour apprendre à lire et à interpréter les **coordonnées cartésiennes**, utile pour une approche future de la **géométrie** et de l'**orientation**.

(DEU) **Was ist "Sea Battle"?**
Eine spannende Seeschlacht mit vielen Überraschungen, in der man Logik, Deduktion und Strategie braucht, um den Mitspieler zu besiegen und die eigene Flotte zu schützen. Eine hervorragende Übung, um mit den **kartesischen Koordinaten** vertraut zu werden, die später nützlich sind, um **Geometrie** und **Orientierung** zu lernen.

(ESP) **¿Qué es "Sea Battle"?**
Se trata de una apasionante batalla naval llena de sorpresas en la que se necesita aplicar la lógica y la estrategia para vencer al adversario y proteger a la flota. Un excelente ejercicio para aprender a leer e interpretar las **coordenadas cartesianas**, y útil para una futura aproximación a la **geometría** y a la **orientación**.

(POR) **O que é "Sea Battle"?**
Uma emocionante batalha naval cheia de reviravoltas, na qual lógica, dedução e estratégia serão necessárias para derrotar o adversário e proteger a frota. Um excelente exercício para aprender a ler e interpretar **coordenadas cartesianas** e muito útil para uma futura abordagem à **geometria** e à **orientação**.

(POL) Co to jest "Bitwa Morska"?

To fascynująca bitwa morska, pełna zwrotów akcji, w której logika, dedukcja i strategia będą potrzebne do pokonania przeciwnika i ochrony twojej floty. Jest to wyśmienite ćwiczenie, aby nauczyć się odczytywać i rozumieć **kartezjański układ współrzędnych**, przydatny do **geometrii** i **orientacji** w przyszłości.

(NED) Wat is "Sea Battle"?

Het is een meeslepende zeeslag met veel plotwendingen, die logica, deductie en strategie vereisen om je tegenstander te verslaan en je vloot te beschermen. Het is een uitstekende oefening om te leren hoe u de **Cartesiaanse coördinaten** moet lezen en begrijpen, en nuttig voor een mogelijke benadering van **geometrie** en **oriëntatie**.





1x

1x

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



1x



4x



8x



12x



8x



12x



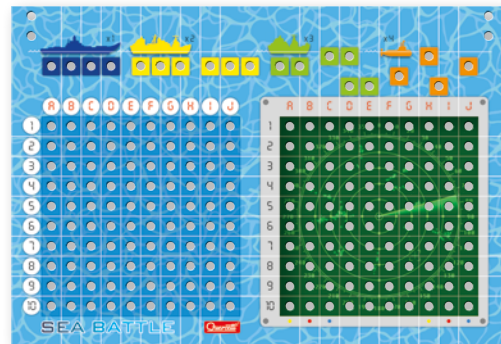
160x



80x



2x



2x

Plancia di gioco

Game Board
Planche de jeu
Spielbrett
Tablero del juego
Tabuleiro do xogo
Plansza do gry
Spelbord

Griglia Flotta - Fleet Grid

Grille de flotte - Flotte-Brett
Cuadrícula de la flota - Grade frota
Siatka Floty - Vlootraster

Flotta - Fleet

Flotte - Flotte
Flota - Frota
Flota - Vloot

1x



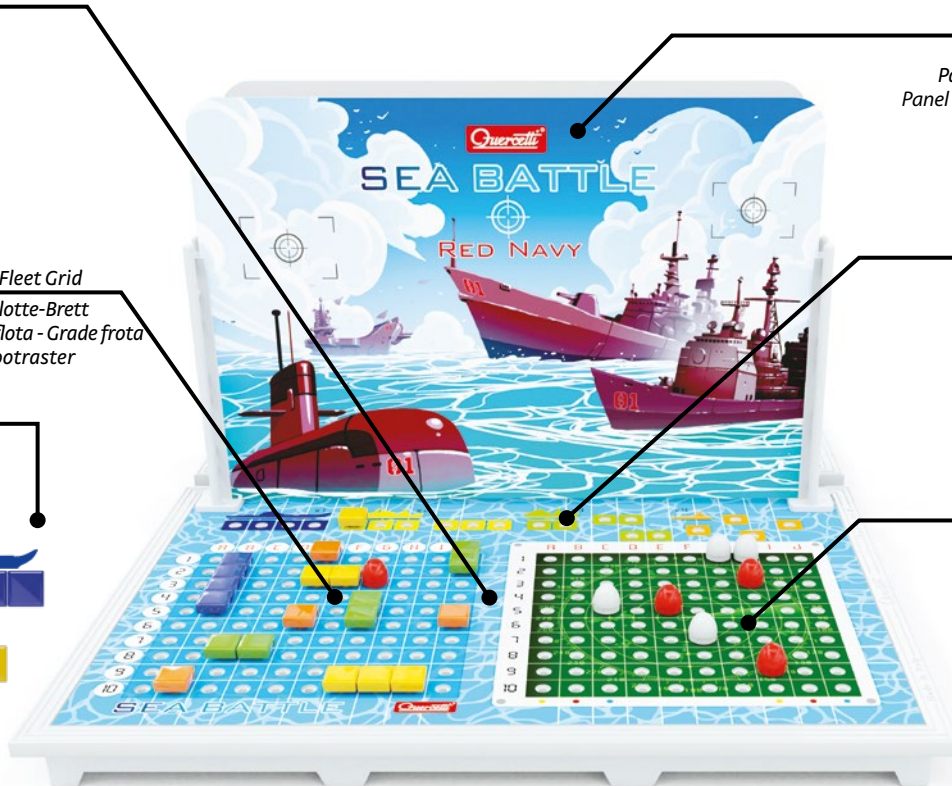
2x



3x



4x



Divisorio - Divider

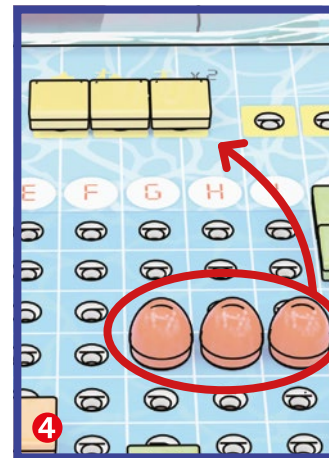
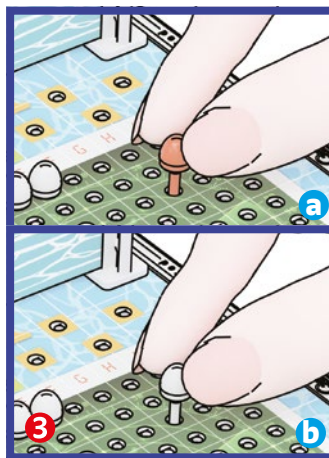
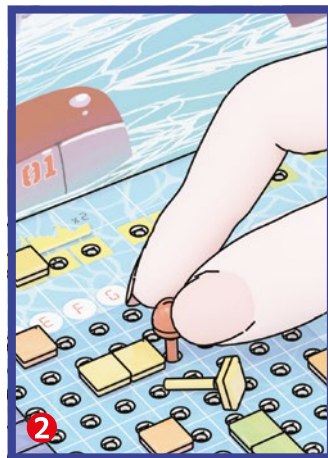
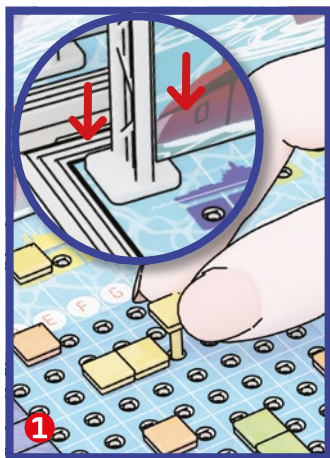
Cloison - Trennwand
Panel divisorio - Divisória
Panel oddzielający - Verdeler

Segna Relitti

Wreck Marker
Marqueur d'épave
Wrack-Zähler
Marcador de naufragio
Marcador de destroços
Znacznik Wraków
Wrakken marker

Griglia Radar

Radar Grid
Grille radar
Radar-Brett
Cuadrícula del radar
Grade radar
Siatka Radarowa
Radarrooster



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.

ENG How to play:

First of all place the cardboard game board on the pierced board, set up the framework and the divider so as to hide your playing area.

1 At the beginning of the game the players must position their ships on the **Fleet Grid** by using the small **colour square pegs**. The ships can be placed horizontally

or vertically but **NOT diagonally**. Once the game has started you can't make any changes.

2 Each player in turn will "shoot" by calling the relevant **Cartesian coordinates**.

Their opponent will reply "hit" if the corresponding cell is occupied by one of their ships and then will replace the square peg with a **red peg**. Otherwise they will simply reply "miss".

3 On the **radar grid** the players make note of their shots and their outcome: **red** for "hit" and **white** for "miss".

4 Once the last section of a ship has been hit the player that is on the receiving end of the shot will have to declare "you've sunk my battleship" and the ship is lost.

The pegs corresponding to the sunk ships will be placed in the **Wrecks marker**. The winner is the player that can sink all of their opponent's ships first.

FRA Comment jouer:

Placez d'abord la planche en carton sur la tablette perforée, insérez les portiques et la cloison de séparation pour cacher votre zone de jeu.

1 Au début du jeu, les joueurs doivent placer leurs navires dans la **grille de flotte** à l'aide des **plots carrés de couleur**.

Les navires peuvent être positionnés horizontalement ou verticalement, mais **pas en diagonale**. Une fois le jeu commencé, il n'est plus possible d'effectuer de déplacements.

2 Chaque joueur, tour à tour "lance une attaque" en indiquant des **coordonnées cartésiennes**. L'adversaire répond par "touché!" si cette cellule est occupée par l'un de ses navires puis remplace le plot carré par un **plot rouge**. Dans le cas contraire, il suffit de répondre "manqué".

3 Sur la **grille radar**, les joueurs prennent

note des coups de feu qu'ils ont tirés et de leur résultat; rouge pour "touché", blanc pour "manqué".

4 Lorsque la dernière partie d'un navire est touchée, le joueur qui subit le tire doit déclarer "touché et coulé!" et le navire est considéré comme perdu. On place dans le **marqueur d'épave** les plots correspondants aux navires touchés. Le premier joueur qui coule tous les navires de son adversaire gagne

DEU Spielanleitung:

Kartontafel auf das durchlöcherete Brett legen, danach Gittermaste und Trennwand in Position stellen, um das eigene Spielfeld zu verstecken.

1 Vor dem ersten Zug muss jeder Spieler seine Schiffe auf das **Flotte-Brett** platzieren. Dafür nutzen die Spieler die **rechteckigen Buntstecker**. Die Schiffe dürfen horizontal oder vertikal aber **NICHT diagonal** platziert werden. Wenn das Spiel beginnt, darf man die Position der Schiffe nicht mehr ändern.

2 Bei jedem Zug soll der Spieler "schießen", in dem er **kartesische Koordinaten** angibt. Der Mitspieler antwortet "Treffer!", wenn auf diesem Feld sich eines seiner Schiffe befindet und ersetzt den rechteckigen Stecker durch einen **roten Stecker**. Ansonsten sagt er einfach "Wasser".

3 Auf dem **Radar-Brett** notiert der Spieler die Schüsse, die er abgefeuert hat: **Rot** für Treffer, **weiß** für Wasser.

4 Wenn das letzte Feld eines Schiffes getroffen wird, soll der beschossene Spieler "Treffer und versenkt!" sagen und das Schiff gilt so als versenkt. Im **Wrack-Zähler** befinden sich die Stecker, die den getroffenen Schiffen entsprechen. Wer als Erster alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, ist Sieger.

ESP Cómo se juega:

En primer lugar, colocar la tabla de cartón en la tablilla perforada, introducir los postes y el panel divisor para esconder la propia área de juego.

1 Al principio de la partida, los jugadores tienen que colocar sus barcos en la **cuadrícula de la flota** utilizando los **clavos cuadrados de colores**. Los barcos pueden colocarse en horizontal o en vertical pero **NUNCA en diagonal**. Una vez iniciada la partida no está permitido realizar movimientos.

2 En cada turno un jugador "dispara un golpe" usando las coordenadas cartesianas. El adversario responde con "¡tocado!" si la celda está ocupada por uno de sus barcos y sustituye el clavo cuadrado con una clavija roja. En caso negativo, simplemente responde "fallido".

3 En la **cuadrícula del radar**, los jugadores toman nota de los golpes que han disparado y de su resultado; **rojo** si han gopeado y **blanco** si han fallado.

4 Cuando se golpea la última parte de un barco, el jugador que recibe el golpe tendrá que declararse "tocado y hundido" y el barco se considera perdido.

En el **marcador de naufragio** se ponen los clavos correspondientes a los barcos golpeados. Gana el jugador que hunda primero todos los barcos del adversario.

POR Como jogar:

Em primeiro lugar, os jogadores colocam o tabuleiro sobre a placa perfurada, inserindo as colunas e a divisória para esconder a área do jogo de cada um.

1 No início do jogo, os jogadores devem colocar seus navios na **área da frota** usando os **pinos quadrados coloridos**. Os navios podem ser colocados horizontalmente ou verticalmente, mas **NÃO diagonalmente**.

Depois de iniciado o jogo, não é mais possível movimentar os navios.

2 Na sua vez, cada jogador "dá um tiro" chamando as coordenadas cartesianas. O adversário responde com "acerto!" se aquela cela estiver ocupada por um de seus navios, e substitui o pino quadrado por um pino vermelho. Caso contrário, ele simplesmente responde "perdido".

3 Na **grade radar**, os jogadores observam os tiros que dispararam e o resultado; **vermelho** se for atingido, **branco** se errar.

4 Quando a última parte de um navio for atingida, o jogador que sofreu o ataque deve declarar "acertou e afundou!" e o navio é considerado perdido. No marcador de destroços são colocados os pinos correspondentes aos **navios afundados**. Vence o jogador que afundar todos os navios do adversário primeiro.

POL Zasady gry:

Przed wszystkim umieść kartonową planszę do gry na perforowanym panelu do gry, ustaw ramę i panel oddzielający graczy w taki sposób, aby ukryć swój obszar gry.

1 Na początku gry gracze muszą umieścić swoje statki na **Siatce Floty** za pomocą **małych, kolorowych, kwadratowych kołków**. Statki można ustawiać poziomo lub pionowo, ale NIE po przekątnej. Po rozpoczęciu gry nie można dokonywać żadnych zmian.

2 Następnie po kolei, gracze "strzelają", wywołując odpowiednie **współrzędne kartezyjskie**. Przeciwnik odpowiada "trafiony", jeżeli na odpowiadającym mu polu posiada swój statek, a następnie zastępuje kwadratowy **kołek czerwonym**. W przeciwnym razie odpowiada po prostu "pułdo".

3 Na **siatce radarowej** gracze odnotowują swoje strzały i ich wynik: **czerwony** oznacza

"trafienie", a **biały** "pułdo".

4 Kiedy ostatnia część statku zostanie trafiona gracz, któremu statek został zatopiony wymawia "Trafiony, zatopiony!", a statek uważa się za stracony. Kołki odpowiadające zatopionym statkom są umieszczone na **Znaczniku Wraków**. Wygrywa ten, który zatopi wszystkie statki przeciwnika jako pierwszy.

NED Hoe te spelen:

Plaats allereerst het kartonnen bord op het doorboorde bord, plaats het frame en de verdeler zo dat je speelruimte wordt verborgen.

1 Aan het begin van het spel moeten de spelers hun schepen op het **vlootraster plaatsen** met behulp van de **kleine gekleurde vierkante pinnen**. De schepen kunnen horizontaal of verticaal geplaatst worden, maar **NIE diagonaal**. Als het spel eenmaal is gestart, kun je geen wijzigingen meer aanbrengen.

2 Elke speler zal op zijn beurt "schieten" door de relevante Cartesiaanse coördinaten op te roepen. Zijn tegenstander antwoordt "hit" als de corresponderende cel bezet is door een van hun schepen en vervangt dan de vierkante pin door een rode pin. Anders antwoorden ze gewoon "missen".

3 Op het **radarraster** noteren de spelers hun schoten en hun uitkomst: **rood** voor "hit" en **wit** voor "missen".

4 Zodra de laatste sectie van een schip is geraakt, moet de speler die zich aan de ontvangende kant van het schot bevindt verklaren "je hebt mijn slagschip tot zinken gebracht" en het schip zal verloren gaan. De pinnen die overeenkomen met de gezonken schepen worden in het **Wrakkenfiche** geplaatst.

De winnaar is de speler die als eerste alle schepen van zijn tegenstander kan laten zinken.

Hangman



(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 porta i giocatori ad esercitarsi nello "**spelling**", migliorare il **vocabolario** ed affinare le **capacità analitiche** per vincere questo duello all'ultima...lettera!

(ENG) What's "Hangman"?

In "Hangman" you need **logic** and knowledge of the language so as to guess your opponent's secret word. Invented in the Victorian age, with just a few simple rules this game can engage and entertain both adults and children. This game will lead the players to practice their **spelling**, improve their **vocabulary** and refine their **analytical skills** in order to fight this "battle of the letters" till the bitter end!

(FRA) Qu'est-ce que "Hangman"?

Dans le pendu, il faut de la **logique** et des connaissances de la langue pour deviner le mot secret de l'adversaire. Inventé à l'époque victorienne, avec quelques règles simples, il est

en mesure d'intéresser et de divertir les enfants et les adultes. Un jeu qui conduira les joueurs à pratiquer l'**orthographe**, à améliorer le **vocabulaire** et à parfaire les **compétences analytiques** pour remporter ce duel jusqu'à la dernière... lettre !

(DEU) Was ist "Hangman"?

Bei diesem Spiel braucht man **Logik** und gute Sprachkenntnisse, um das Geheimwort des Mitspielers zu erraten. Das Spiel wurde im viktorianischen Zeitalter erfunden und hat wenige einfache Regeln, die Kindern und Erwachsenen gleichermaßen Spaß bereiten. Die Spieler üben dabei das **Buchstabieren**, verbessern ihren **Wortschatz** und trainieren ihre **analytischen Fähigkeiten**, um diesen Kampf bis zum letzten... Buchstaben zu gewinnen!

(ESP) ¿Qué es "Hangman"?

En el juego del ahorcado se necesita la **lógica** y el conocimiento de la lengua para adivinar la palabra secreta del adversario. Inventado durante la época victoriana, con unas pocas y simples reglas, este juego capta la atención de niños y adultos proporcionándoles una gran diversión. Se trata de un juego que lleva a los jugadores a

practicar el **deletreo**, a mejorar el **vocabulario** y a afinar la **capacidad analítica** para ganar este duelo con la última... ¡letra!

(POR) O que é “Hangman”? No jogo da forca são necessários **lógica** e **conhecimento da língua** para adivinhar a palavra secreta do adversário. Inventado na era vitoriana, é capaz de entreter crianças e adultos com simples regras. Um jogo que estimula os jogadores a praticar a **ortografia**, a melhorar o **vocabulário** e a afiar as **capacidades analíticas** para vencer este duelo até a última... letra!

(POL) Co to jest “Wisielec”? W grze “Wisielec” potrzeba **logiki** i znajomości języka, aby odgadnąć sekretne słowo przeciwnika. Wynaleziona w epoce wiktoriańskiej, gra z kilkoma prostymi zasadami, która może angażować i bawić zarówno dorosłych, jak i dzieci. Gra, która spowoduje u graczy ćwiczenie **ortografii**, doskonalenie **słownictwa** i **umiejętności analitycznych**, aby toczyć ten pojedynek do ostatniej... litery!

(NED) Wat is “Hangman”? In “Hangman” heb je **logica** en kennis **van de taal**

nodig om het geheime woord van je tegenstander te raden. Uitgevonden in het Victoriaanse tijdperk, met slechts een paar eenvoudige regels. Dit spel kan zowel volwassenen als de kinderen boeien en vermaken. Dit spel zal de spelers ertoe brengen hun **spelling** te oefenen, hun **vocabulaire** te verbeteren en hun **analytische vaardigheden** te verfijnen om deze “strijd van de letters” tot het bittere einde te bestrijden!

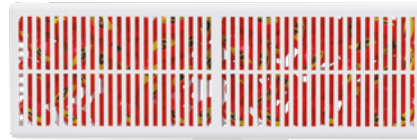


**Contenuto - Contents - Contenu - Inhalt
 Contenido - Conteúdo - Zawartość - Inhoud**



1x

1x



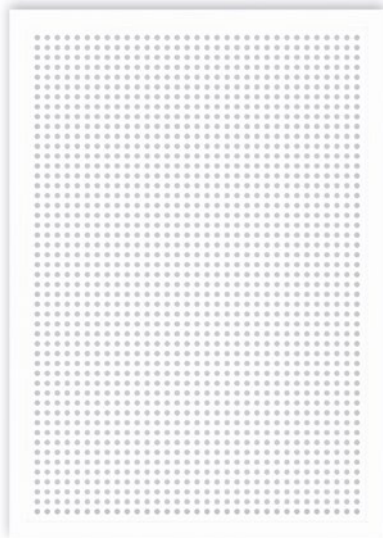
1x



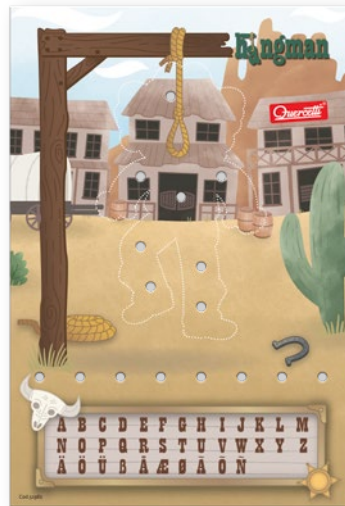
8x



60x



1x



1x



1x



1x

Forca - Gallows

Potence - Galgen

Horca - Forca

Szubienica - Galg

Chiodo-lettera - Letter-peg

Plot-lettre - Buchstabenstecker

Clavo-letra - Pino-letra

Kolek literę - Letterharingen



Impiccato - Cowboy

Pendu - Galgenmännchen

Ahorcado - Enforcado

Kowboj - Cowboy

Pezzi del Cowboy

Cowboy parts

Pièce de cowboy

Cowboyteile

Pieza del Cowboy

Peça do cowboy

Części Kowboja

Cowboy-nderdelen

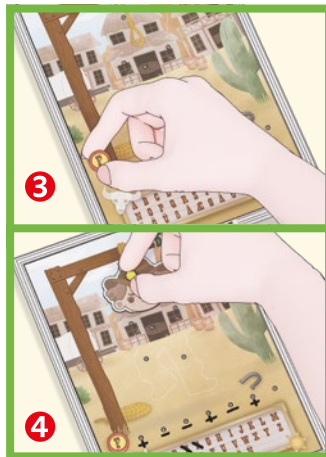
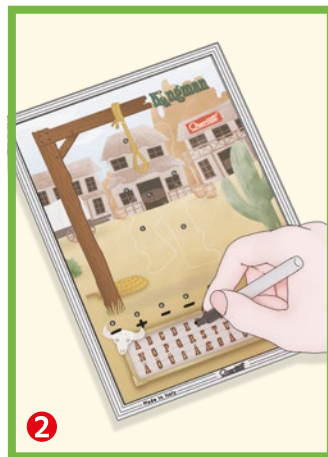
Alfabeto - Alphabet

Alphabet - Alphabet

Alfabeto - Alfabeto

Alfabet - Alfabet





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 un **pezzo 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.

ENG How to play:

First apply the stickers to the pegs so as to create the letter-pegs. Prepare the playing area by placing the board of the chosen path over the pierced board.

- 1 The Hangman picks a word and writes it at the **bottom of the gallows** (under the holes for the letters) with a **dry marker** and uses the **“-” symbol** for the

consonants and the **“+” symbol** for the vowels.

- 2 The opponent declares a letter and crosses it off the **alphabet** on the board game.
 - 3 If such letter is part of the word, the Hangman will place the **letter-peg** in the space corresponding to the position of this letter within the word.
 - 4 If the letter is not present then the Hangman will add a **part of the Cowboy** on the gallows.
 - 5 If the opponent completes the word before all the parts of the Cowboy are placed on the gallows, then they win.
 - 6 If the Cowboy is completed before the opponent is able to guess the word, the Hangman wins.
- To increase the game's difficulty level you can use the **“-” symbol** for any letter in point 1 above.

FRA Comment jouer :

Appliquez d'abord les autocollants sur les plots ronds pour former les plots-lettere. Préparez l'aire de jeu en plaçant la planche du parcours choisi sur la tablette perforée.

- 1 Le bourreau pense à un mot et le retranscrit aux pieds de la **potence** (sous les trous pour les lettres) à l'aide du **marqueur à sec** en utilisant le **symbole “-”** pour les consonnes et **“+”** pour les voyelles.
- 2 L'adversaire annonce une lettre en la barrant de l'alphabet de la **planche de jeu**.
- 3 Si celle-ci est présente dans le mot, le bourreau positionnera le **plot-lettere** dans l'espace correspondant à la position de la lettre devinée.
- 4 Si celle-ci ne figure pas dans le mot, le

bourreau ajoutera un **morceau du cow-boy** sur la potence.

5 Si l'adversaire complète le mot avant que toutes les pièces de cow-boy soient attachées à la potence, il gagne.

6 Si le cow-boy est terminé avant que l'adversaire ait deviné le mot, le bourreau gagne.

Pour augmenter la difficulté du jeu, au point 1, vous pouvez utiliser le **symbole “+”** pour marquer n'importe quelle lettre.

DEU Spielanleitung:

Zuerst die Aufkleber mit den Buchstaben auf die Stecker kleben. Dann Spielfläche vorbereiten, in dem man die ausgewählte Tafel auf das durchlöchernte Brett legt.

1 Der erste Spieler (der “Henker”) überlegt sich ein Wort und schreibt es **mit dem Filzstift unter den Galgen** (unter die Löcher für die Buchstaben). Dabei soll er das **Symbol “+”** für die Konsonanten und “+” für die Vokale nutzen.

2 Der Mitspieler nennt einen Buchstaben und streicht ihn in seinem **Alphabet** durch.

3 Wenn der Buchstabe im Wort vorkommt, wird der Henker den entsprechenden **Buchstabenstecker** an die Stelle stecken, an der der Buchstabe vorkommt.

4 Wenn der Buchstabe nicht vorkommt, hängt der Henker ein **Teil des Cowboys** auf dem Galgen.

5 Sollte der zweite Spieler das Wort herausfinden, bevor alle Cowboyteile auf dem Galgen hängen, dann hat er gewonnen.

6 Wenn der ganze Cowboy auf dem Galgen hängt, bevor der Mitspieler das Wort herausfindet, dann hat der Henker gewonnen.

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen,

kann man beim Punkt 1 das **Symbol “+”** für alle Buchstaben nutzen.

ESP Cómo se juega:

En primer lugar, pegar los adhesivos en las clavijas redondas para formar los clavos-letra. Preparar el área de juego colocando el tablero del campo elegido en la tabilla perforada.

1 El verdugo piensa una palabra y la escribe en la **base de la horca** (bajo los agujeros de las letras) con el **rotulador borrable** usando el **símbolo “+”** para las consonantes y “+” para las vocales.

2 El adversario declara una letra tachándola del **alfabeto** en el tablero del juego.

3 Si esta está presente en la palabra, el verdugo colocará el **clavo-letra** en el espacio correspondiente a la posición de la letra adivinada.

4 En cambio, si no está presente, el verdugo añadirá una **pieza del cowboy** en la horca.

5 El adversario gana si completa la palabra antes de que todas las piezas del cowboy estén en la horca.

6 Si el cowboy se completa antes de que el adversario adivine la palabra, gana el verdugo.

Para aumentar la dificultad del juego, en el punto 1 se puede usar el **símbolo “+”** para señalar cualquier letra.

POR Como jogar:

Primeiro os jogadores devem colar os adesivos nos pinos redondos para formar os pinos-letras e preparar a área do jogo colocando o tabuleiro escolhido sobre a placa perfurada.

1 O carrasco pensa em uma palavra e a transcreve na **base da forca** (sob os orifícios das letras) com um **marcador**, usando o **símbolo “+”** para consoantes e

“+” para vogais.

2 O adversário declara uma letra riscando-a do **alfabeto** no tabuleiro do jogo.

3 Se estiver presente na palavra, o carrasco deve colocar o **pino-letra** no espaço correspondente à posição da letra adivinhada.

4 Mas se a letra não estiver presente na palavra, o carrasco deve colocar um **pedaço do cowboy** na forca.

5 Se o adversário completar a palavra antes de todas as peças do cowboy serem colocadas na forca, ele vence.

6 Mas se todas as peças do cowboy forem colocadas na forca antes que o adversário adivine a palavra, o carrasco vence.

Para aumentar a dificuldade do jogo, no passo 1 é possível usar o **símbolo “+”** para marcar qualquer letra (consoante ou vogal).

POL Zasady gry:

Najpierw przyklej naklejki na kołki, tak aby utworzyć kołki imitujące litery.

Przygotuj obszar gry, umieszczając plansze wybranej ścieżki na perforowanym panelu do gry.

1 Gracz w roli kata wymyśla słowo i zapisuje go **pod spodem szubienicy** (pod otworami na litery) **suchym markerem** i używa **symbolu “+”** dla spółgłosek i symbolu “+” dla samogłosek.

2 Przeciwnik wymawia literę, a następnie wykreśla ją z **alfabetu**, na planszy do gry.

3 Jeżeli ta litera jest częścią słowa, kat umieszcza **kołek literę** w miejscu odpowiadającym pozycji tej litery w słowie.

4 Jeżeli litery nie ma w słowie, kat dokłada **część Kowboja** na szubienicy.

5 Jeśli przeciwnik dokończy słowo,

zanim wszystkie części Kowboja zostaną umieszczone na szubienicy, wygrywa.

6 Jeśli Kowboj zostanie dokończony zanim przeciwnik będzie w stanie odgadnąć słowo, kat wygrywa.

Aby zwiększyć poziom trudności gry, można użyć **symbolu “+”** w przypadku dowolnej litery w punkcie 1 powyżej.

NED Hoe te spelen:

Plak eerst de stickers op de pinnen om zo de letterpinnen te maken. Bereid het speelveld voor door het bord van het gekozen pad over het doorboorde bord te plaatsen.

1 De beul kiest een woord en schrijft het **onderaan de galg** (onder de gaten voor de letters) met een **droge stift** en gebruikt het **“+” symbool** voor de medeklinkers en het **“+” symbool** voor de klinkers.

2 De tegenstander geeft een letter aan en kruist deze van het **alfabet** op het bordspel.

3 Als zo'n letter deel uitmaakt van het woord, zal de beul de **letterharingen** in de ruimte plaatsen die overeenkomt met de positie van deze letter binnen het woord.

4 Als de letter niet aanwezig is, zal de beul een **deel van de Cowboy** aan de galg toevoegen.

5 Als de tegenstander het woord voltooid voordat alle delen van de cowboy aan de galg zijn geplaatst, wint deze.

6 Als de cowboy is voltooid voordat de tegenstander het woord kan raden, wint de Hangman.

Om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen, kunt u het **“+” symbool** gebruiken voor elke letter in punt 1 hierboven.

PEGXT



(ITA) **Che cos'è "PegXt"?**
PegXt è un gioco da tavolo strategico di **connessione** per due giocatori che si ispira ad un famoso gioco del grande game designer americano Alex Randolph.

Scopo del gioco è collegare i due lati opposti del tabellone modulare traforato, con una linea continua formata da chiodini e barrette di collegamento dello stesso colore.

Le regole sono semplicissime ma la strategia complessa quindi non solo i bambini possono cimentarsi ma anche gli adulti.

(ENG) **What's "PegXt"?**
PegXt is a strategic **connection** game for two players, inspired by one of the great American game designer Alex Randolph's games.

The aim of the game is to connect the two opposite ends of the pierced modular board through a continuous line that is made out of pegs and connective strips of the same colour.

The rules are very easy but the strategy behind it is very complex so adults as well as children can engage with it.

(FRA) **Qu'est-ce que "PegXt"?**
PegXt est un jeu de plateau stratégique **d'assemblage** pour deux joueurs qui s'inspire d'un jeu célèbre inventé par le grand concepteur

de jeu américain Alex Randolph. Le but du jeu est de relier les deux côtés opposés de la tablette modulaire perforée avec une ligne continue formée de petits plots et de barres de raccordement de même couleur.

(DEU) **Was ist "PegXt"?**
PegXt ist ein strategisches **Verbindungsspiel** für zwei Personen, das von einem berühmten Spiel des amerikanischen Game-Designers Alex Randolph inspiriert wurde. Ziel des Spieles ist es, die zwei gegenüberliegenden Seiten des durchlöcherten Spielbrettes mit einer einzigen Linie aus gleichfarbigen Steckern und Riegeln zu verbinden.

Die Spielregeln sind sehr einfach, die Strategie aber deutlich komplexer, daher ist dieses Spiel nicht nur für Kinder, sondern auch für Erwachsene interessant.

(ESP) **¿Qué es "PegXt"?**
PegXt es un juego de mesa estratégico de **conexión** para dos jugadores que está inspirado en un famoso juego del gran diseñador de juegos americano Alex Randolph. El objetivo del juego es conectar los dos lados opuestos del tablero modular perforado con una línea continua formada por clavijas y barras de conexión del mismo color.

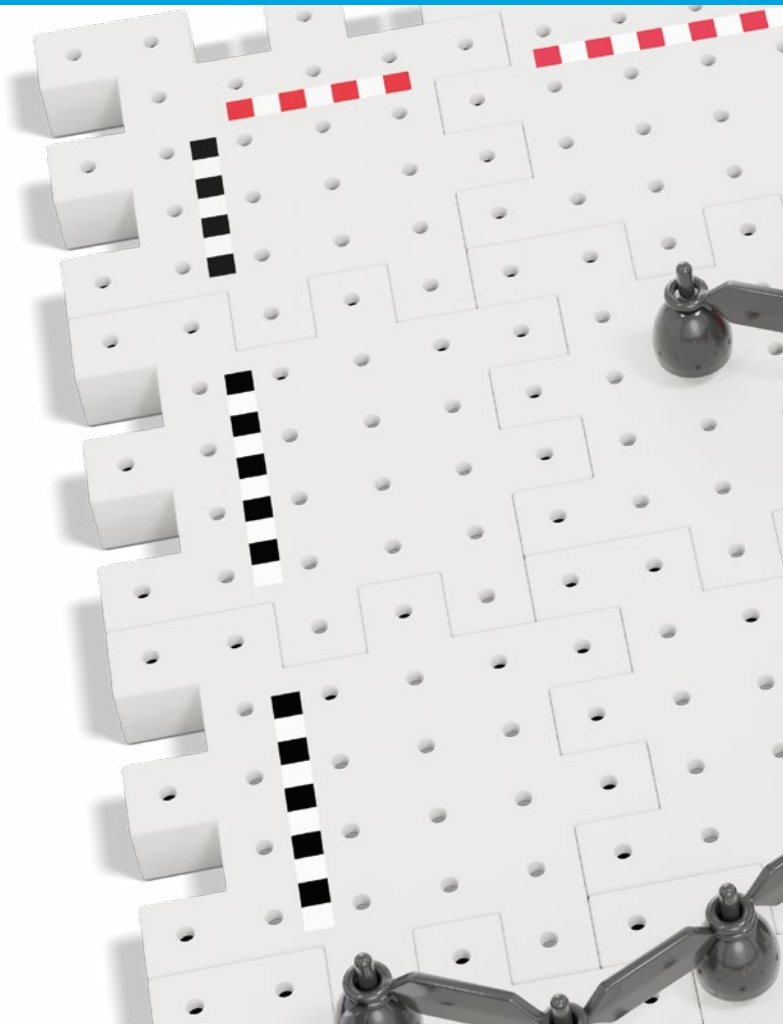
Las reglas son muy simples, pero

la estrategia es compleja. Por lo tanto, este juego es apto tanto para niños como para adultos.

(POR) **O que é “PegXt”?**
PegXt é um jogo de tabuleiro de **conexão** estratégica para dois jogadores inspirado em um famoso jogo do designer de games americano Alex Randolph. O objetivo do jogo é conectar os dois lados opostos do tabuleiro modular perfurado com uma linha contínua formada por pinos e barras de conexão da mesma cor.
Um jogo de regras muito simples mas de estratégias complexas, capaz de entreter crianças e adultos!

(POL) **Co to jest “PegXt”?**
PegXt to strategiczna **łącząca** gra planszowa dla dwóch graczy, inspirowana gramí jednego z największych amerykańskich twórców gier – Alexa Randolpha.
Celem gry jest połączenie dwóch przeciwnych końców modułowej, perforowanej planszy do gry, poprzez utworzoną ciągłą linię wykonaną z kołków i pasków łączących w tym samym kolorze. Zasady są proste, ale strategia stojąca za nimi jest bardzo złożona, więc nie tylko dzieci mogą spróbować swoich sił, ale także dorośli.

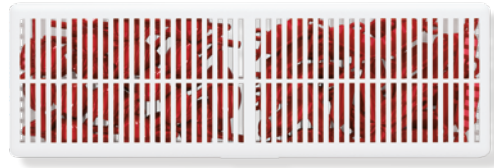
(NED) **Wat is “PegXt”?**
PegXt is een strategisch **verbindingsspel** voor twee spelers, geïnspireerd door een van de spellen van de grote Amerikaanse spelontwerper Alex Randolph.
Het doel van het spel is om de twee tegenoverliggende uiteinden van het doorboorde modulaire bord met elkaar te verbinden, dit via een doorlopende lijn die is gemaakt van pinnen en verbindingstroken van dezelfde kleur. De regels zijn erg eenvoudig, maar de strategie erachter is erg complex, zodat zowel volwassenen als kinderen ermee kunnen omgaan!



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



1x



2x



40x

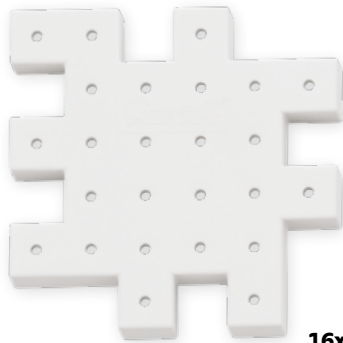


40x

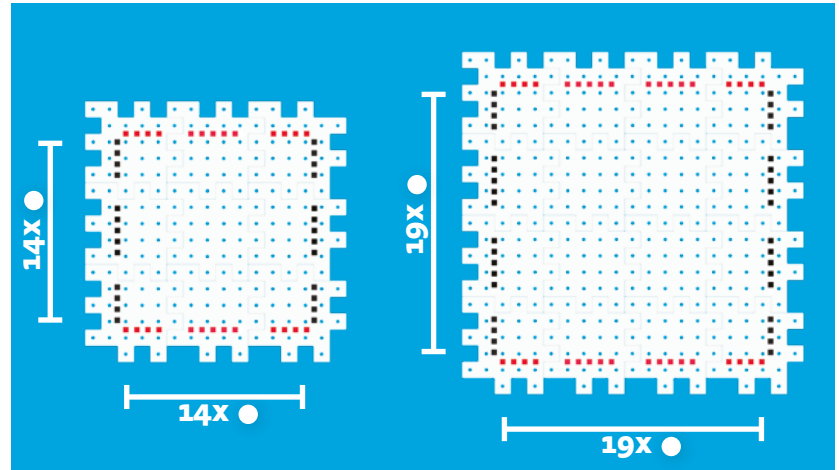
39x



39x



16x



Bordi - Borders

*Bords - Ränder
Bordes - Bordas
Granice - Borders*

Barretta di collegamento

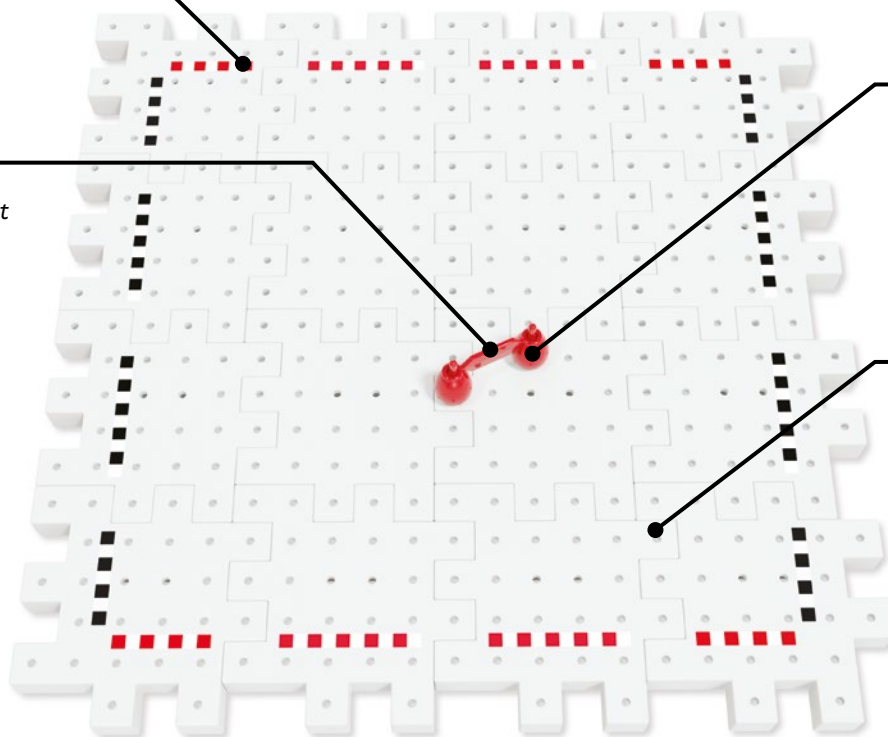
*Connection bars
Barre de raccordement
Verbindungsriegel
Barra de conexión
Barras de conexão
Pasek łączący
Verbindungsstaven*

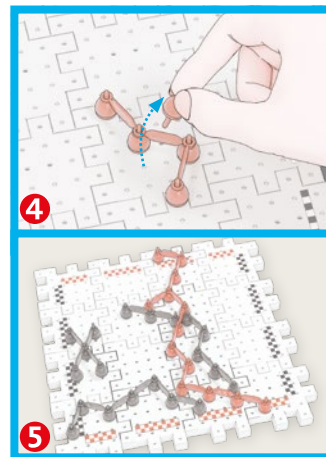
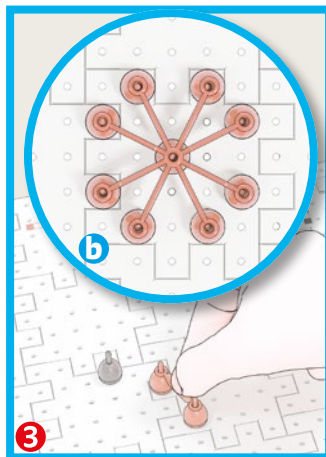
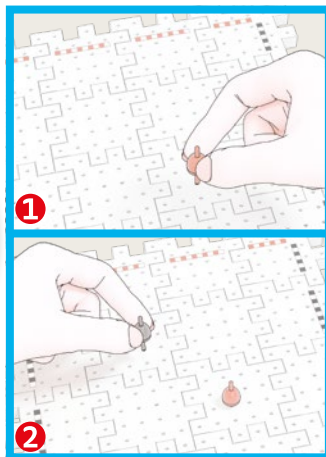
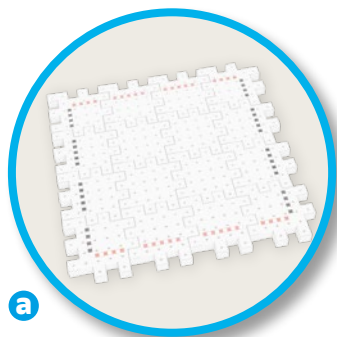
Chiodino - Pegs

*Plots - Stecker
Clavija - Pinos
Kotki - Haring*

Area di gioco

*Playing area
Aire de jeu
Spielbrett
Tablero
Área do jogo
Obszar gry
Speelveld*





ITA Come si gioca:

Montare il **tabellone di gioco** incastrando 16 piastre in una griglia quadrata 19x19 fori oppure solo 9 piastre in una griglia 14x14 fori per i principianti, applicando gli adesivi lungo i lati come in figura **a**.

- 1** Il primo giocatore inserisce un **chiodino rosso** nel tabellone. Chi fa la prima mossa, soprattutto se inserisce il chiodo in un **foro centrale** del tabellone, partirebbe in **vantaggio** per cui, per compensare, il secondo giocatore può decidere se giocare lui con i chiodini rossi, oppure no. In ogni caso il chiodino rosso rimane dov'è e la partita prosegue.
- 2** A turno ogni giocatore inserisce un chiodino in un qualsiasi foro libero ma non al di là dei bordi colorati dell'avversario.
- 3** Due chiodini dello stesso colore

possono essere uniti dalle **barrette di collegamento** quando sono posizionati a distanza di una mossa del cavallo degli scacchi e cioè sulla diagonale di un rettangolo di 6 fori (fig. **b**). Una serie di chiodini collegati dalle barrette forma una **catena**. Le catene non si possono incrociare.

- 4** Prima di ogni mossa si possono togliere a volontà chiodini e barrette del proprio colore cioè fare uno **sgombero** dei pezzi; ciò può essere decisivo in certi finali di partita specialmente quando il piano di gioco è affollato di pezzi.
- 5** Vince il giocatore che riesce a collegare i suoi 2 lati con una **catena continua, seguendo qualunque percorso** e sbarrando la strada all'avversario. Se non ci riesce nessuno dei due la partita è patta.

ENG How to play:

Set up the **game board** by slotting 16 plates in a square 19x19 grid or 9 plates in a 14x14 grid for beginners, and apply the stickers along the sides like in picture **a**.

- 1** The first player puts a **red peg** on the game board. Whoever makes the first move, particularly if they put the peg in the central slot of the board, would have an advantage, therefore the second player, to be fair, can decide whether to choose the red pegs for themselves or not. In any case, the red peg stays where it is and the game carries on.
- 2** Upon their turn each player puts their peg in any of the free slots, but not beyond their opponent's coloured borders.
- 3** Two pegs of the same colour can be joined by the **connection bars** when

they are positioned at knight's chess-move distance, that is on the diagonal of a 6 pegholes rectangle (pic **b**). A row of pegs connected by bars make a **chain**. Chains cannot cross.

- 4** Before each move pegs and bars can be removed at will, that means all the pieces can be **cleared**; this can be key in some games, particularly when the game board is crowded with pieces.
- 5** The winner is the player that can connect their two sides with a **continuous chain** by **following any path** and blocking their opponents. If none of the two players succeeds, it's a draw.

FRA Comment jouer:

Monter le **tableau de jeu** en encastrant 16 plaques dans une grille carrée de 19x19 trous ou seulement 9 plaques dans une grille de 14x14 trous

pour les débutants, en appliquant les autocollants sur les côtés comme sur la figure **a**.

1 Le premier joueur insère un plot **rouge** dans le plateau. Celui qui joue en premier, surtout s'il insère le plot dans un **trou central** du plateau, partirait avec un avantage donc, pour compenser, le deuxième joueur peut décider de jouer avec les plots rouges, ou non. Dans tous les cas, le plot rouge reste où il est et le jeu continue.

2 À son tour, chaque joueur insère un plot dans n'importe quel trou libre, mais pas au-delà des bords colorés de l'adversaire.

3 Deux plots de la même couleur peuvent être joints par **les barres de raccordement** quand ils sont placés à distance d'un déplacement du cheval aux échecs, c'est-à-dire sur la diagonale d'un rectangle de 6 trous (fig. **b**).

Une série de plots reliés par les barres forme une **chaîne**. Les chaînes ne peuvent pas se croiser.

4 Avant chaque tour, si vous le souhaitez, il est possible d'enlever des plots et des barres de votre propre couleur c'est-à-dire faire un nettoyage des pièces ; cela peut être décisif dans certaines finales de match, surtout lorsque le plan de jeu est bonifié de pièces.

5 Le joueur qui parvient à connecter ses 2 côtés avec une **chaîne continue** en suivant n'importe quel chemin et en barrant la route à l'adversaire remporte la partie. Si aucun des joueurs n'y parvient, le match est nul.

DEU **Spielanleitung:**
Spielbrett zusammenbauen, in dem man 16 Platten zusammenbaut, aus denen sich ein quadratisches Brett mit 19x19 Löchern ergibt. Alternativ

können Anfänger lediglich 9 Platten nutzen, um ein Quadrat mit 14x14 Löchern zu bilden. Aufkleber den Rand entlang kleben (s. Bild **a**).

1 Der erste Spieler steckt einen **roten Stecker** in das Brett. Der Spieler, der den ersten Zug macht, wäre im **Vorteil**, vor allem wenn er den Stecker in ein **zentrales Loch** steckt. Aus diesem Grund kann der zweite Spieler entscheiden, ob er mit den roten Steckern spielen möchte oder nicht. Auf jeden Fall bleibt der rote Stecker, da wo er ist und das Spiel wird fortgesetzt.

2 Bei jedem Zug stecken die Spieler weitere Stecker in ein freies Loch ihrer Wahl, es sei denn, das Loch befindet sich hinter den farblich markierten Grenzen des Mitspielers.

3 Zwei Stecker derselben Farbe können durch **Verbindungsriegel** verbunden werden, wenn ihre Entfernung einem Springer-Schachzug entspricht, d.h. sie befinden sich auf der Diagonale eines Rechtecks mit 6 Löchern (s. Bild **b**).

Aus einer Reihe von mit Riegeln verbundenen Steckern entsteht eine **Kette**. Ketten dürfen sich nicht kreuzen.

4 Vor jedem Zug kann ein Spieler Stecker und Riegel seiner Farbe entfernen, so viele er will. Diese Option heißt **Räumung** und kann am Ende des Spiels entscheidend sein, insbesondere wenn zu viele Teile auf dem Brett sind.

5 Wer als Erster seine 2 gegenüberliegenden Seiten mit einer **ununterbrochenen Kette** auf **irgendeinem Weg** verbindet und dem Mitspieler den Weg versperrt, gewinnt. Wenn keiner es schafft, dann ist das Spiel unentschieden.

ESP **Cómo se juega:**
Montar el tablero del juego encajando 16 placas en una cuadrícula de 19x19 agujeros o solo 9 placas en una cuadrícula de 14x14 agujeros para los principiantes, pegando los adhesivos en los lados como en la figura **a**.

1 El primer jugador introduce una **clavija roja** en el tablero. El que haga el primer movimiento, especialmente si introduce la clavija en uno de los **agujeros centrales**, empezaría el juego con **ventaja**, por lo que, para compensar, el segundo jugador puede decidir si jugar con las clavijas rojas o no. En cualquier caso, la clavija roja se queda donde está y la partida continúa.

2 En cada turno, cada jugador introduce una clavija en cualquier agujero libre pero nunca fuera de los bordes de colores del adversario.

3 Se puede unir dos clavijas del mismo color con las **barras de conexión** cuando están posicionadas a distancia de un movimiento como el del caballo del ajedrez, es decir, en diagonal en un rectángulo de 6 agujeros (figura **b**). Una serie de clavijas conectadas con las barras forma una **cadena**. Las cadenas no pueden cruzarse.

4 Antes de cualquier movimiento se pueden retirar clavijas y barras del color del jugador. Es decir, se puede hacer una **retirada** de las piezas, lo cual puede ser decisivo, a veces, al final de la partida; especialmente cuando el tablero está lleno de piezas.

5 Gana el jugador que consiga conectar sus dos lados con una **cadena continua**, siguiendo cualquier **recorrido** y bloqueando el camino del adversario. Si ninguno de los dos lo consigue, la partida acaba en empate.

POR **Como jogar:**
Os jogadores devem montar o **tabuleiro do jogo** inserindo 16 placas em uma grade quadrada de 19 x 19 buracos ou, para os iniciantes, apenas 9 placas em uma grade de 14 x 14 buracos. Depois devem colar os adesivos nas laterais como na figura **a**.

1 O primeiro jogador coloca um **pino vermelho** no tabuleiro. Quem fizer a primeira jogada, principalmente se colocar o pino num **buraco central** do tabuleiro, terá uma **vantagem** e por isso, para compensar, o segundo jogador pode decidir se jogar com os pinos vermelhos ou não. Independente de qualquer situação, o pino vermelho deve permanecer onde está, e assim o jogo continua.

2 Na sua vez, cada jogador coloca um pino em qualquer buraco livre do tabuleiro, mas não além das bordas do adversário.

3 Dois pins da mesma cor podem ser unidos pelas **barras de conexão** quando estão posicionados a uma distância de um movimento do cavalo do xadrez, ou seja, na diagonal de um retângulo de 6 buracos (fig. **b**). Uma série de pinos conectados pelas barras formam uma **corrente**. As correntes não podem se cruzar.

4 Antes de cada movimento, o jogador pode **retirar** a vontade pinos e barras da sua cor; isso pode ser decisivo em certas finais de jogo, especialmente quando o tabuleiro do jogo estiver lotado de peças.

5 Vence o jogador que conseguir conectar seus 2 lados opostos com uma **corrente contínua**, seguindo qualquer **percurso** e bloqueando o percurso do adversário. Se nenhum dos jogadores tiver sucesso, o jogo está empatado.

(POL) Zasady gry:
Przygotuj **planszę do gry**, umieszczając 16 płytek w kwadratowej siatce 19x19 lub 9 płytek w siatce 14x14 dla początkujących, a następnie przyklej naklejki wzdłuż boków, jak na rysunku **a**.

1 Pierwszy gracz umieszcza **czerwony kołek** na planszy do gry. Osoba, która wykona pierwszy ruch, szczególnie jeśli umieści kołek w **środkowej części** planszy, będzie mieć **przewagę** więc, aby gra była uczciwa, drugi gracz może zdecydować czy będzie grać czerwonymi kołkami, czy nie. W każdym przypadku czerwony kołek pozostaje na swoim miejscu, a gra toczy się dalej.

2 Podczas swojego ruchu, gracz wbija kołek w dowolne wolne miejsce, ale nie poza kolorowymi granicami przeciwnika.

3 Dwa kołki tego samego koloru można połączyć za pomocą **łączących pasków**, gdy są one ustawione w odległości jednego ruchu skoczka szachowego, to znaczy na przekątnej prostokąta z 6 otworami na kołki (rys. **b**).

Rząd połączonych kołków przez paski łączące tworzy **łańcuch**. Łańcuchy nie mogą się krzyżować.

4 Przed każdym ruchem, można dowolnie usuwać kołki i paski swojego koloru co oznacza, że każdy element może być **usunięty**; Może to mieć decydujące znaczenie w niektórych momentach gry, zwłaszcza gdy plansza jest zapełniona pionkami.

5 Zwycięzcą zostaje gracz, któremu uda się połączyć swoje dwie strony **ciągłym łańcuchem, podążając dowolną ścieżką** i blokując przeciwników.
Jeśli żaden z dwóch graczy nie odniesie sukcesu, oznacza to remis.

(NED) Hoe te spelen:
Stel het **speelbord** op door 16 borden in een vierkant raster van 19x19 of 9 borden in een raster van 14x14 voor beginners te plaatsen, en plak de stickers langs de zijanten zoals in afbeelding **a**.

1 De eerste speler legt een **rode speld** op het speelbord. Degene die de eerste zet doet, vooral als hij de pin in de **centrale gleuf** van het bord steekt, zou een **voordeel** hebben, daarom kan de tweede speler, om eerlijk te zijn, beslissen of hij de rode pinnen voor zichzelf kiest of niet. In ieder geval blijft de rode pin staan en gaat het spel verder.

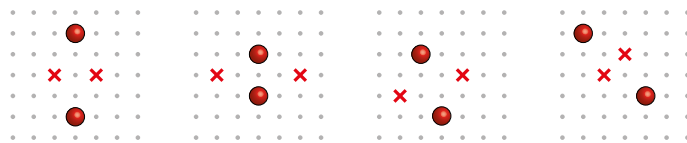
2 Bij hun beurt steekt elke speler zijn pin in een van de vrije slots, maar niet buiten de gekleurde randen van de tegenstander.

3 Twee pinnen van dezelfde kleur kunnen worden **verbindingsstaven** door de verbindingsstroken wanneer ze op de schaakbewegingsafstand van het paard zijn geplaatst, dat wil zeggen op de diagonaal van een rechthoek met 6 gaatjes (foto **b**).

Een rij pinnen die verbonden is door strips vormt een **ketting**. De ketens mogen elkaar niet kruisen.

4 Voor elke beweging kunnen de pinnen en strips naar believen worden verwijderd, d.w.z. **schoonmaken**; dit kan cruciaal zijn in sommige spellen, vooral als het bord vol met stukken is.

5 De winnaar is de speler die zijn twee zijdes met een aaneengesloten **ketting kan verbinden door een pad te volgen** en zijn tegenstanders te blokkeren. Als geen van de twee spelers slaagt, is het gelijkspel.



(ITA) Schemi tattici:
È molto utile conoscere certi schemi in 3 mosse che portano a due alternative diverse, potenzialmente insidiose per l'avversario. Il **punto strategico** di questi schemi tattici è che la terza mossa andrebbe fatta quando uno dei due collegamenti è minacciato dall'avversario; farla prima potrebbe essere una perdita di tempo e, in PegXt, ogni perdita di tempo può costare la partita.
Un altro **consiglio tattico** che vale sempre è che ogni **buona mossa** deve essere allo stesso tempo un **passo avanti** verso la propria meta e un **ostacolo** sulla strada dell'avversario.

(ENG) Tactical schemes:
It's very useful to know some 3 moves schemes that can lead to two different alternatives that can potentially be detrimental to your opponent. The **strategic point** of these tactical schemes is that the third move should be made when one of the two connections is threatened by your opponent: making this move sooner could be a waste of time and, in PegXt, wasting time can cost you the victory.
Another piece of **tactical advice** that is always valid, is that a **good move** must be a **step forward** toward your goal as well as an **obstacle** on your opponent's trajectory.

(FRA) Schémas tactiques:
Il est très utile de connaître certains schémas en 3 coups qui conduisent à deux alternatives différentes, potentiellement insidieuses pour l'adversaire.
Le **point stratégique** de ces schémas tactiques se situe au moment du troisième coup car celui-ci doit être fait quand l'un des deux raccordements est menacé par l'adversaire; le faire avant pourrait être une perte de temps et, dans PegXt, toute perte de temps peut coûter le match.
Un autre **conseil tactique** qui s'applique toujours est que chaque **bon mouvement** est à la fois un **pas vers son objectif** et un **obstacle** sur le chemin de l'adversaire.

(DEU) Taktische Spielweisen:
Es ist sehr nützlich, einige Drei-Zug-Strategien zu kennen, die zu zwei Alternativen führen, die für den Mitspieler gefährlich sein können.
Der **zentrale Punkt** dieser Strategien ist, dass der dritte Zug nur zu machen ist, wenn eine der zwei Verbindungen vom Mitspieler gefährdet wird, ansonsten könnte er nur eine Zeitverschwendung sein und bei PegXt kann jede Zeitverschwendung den Sieg kosten.
Eine andere immer gültige **taktische Empfehlung** ist, dass jeder **sinnvolle Zug** gleichzeitig ein **weiteren Schritt** Richtung Ziel und ein **Hindernis** für den Mitspieler sein sollte.

(ESP) Esquemas tácticos:
Es muy útil conocer ciertos esquemas de tres movimientos que llevan a dos alternativas diferentes que son potencialmente perjudiciales para el adversario.

La **base estratégica** de estos esquemas tácticos es que el tercer movimiento tiene que hacerse cuando una de las dos conexiones está amenazada por el adversario. Hacerlo antes podría suponer una pérdida de tiempo y, en PegXt, cualquier pérdida de tiempo podría suponer una derrota.

Otro **consejo táctico** que funciona siempre es que cada **buen movimiento** tiene que ser, al mismo tiempo, un **paso adelante** hacia la propia meta y un **obstáculo** en el recorrido del adversario.

(POR) Esquemas tácticos:
É muito útil conhecer algumas táticas em 3 movimentos que levam a duas alternativas diferentes, potencialmente perigosas para o adversário.

O **ponto estratégico** desses esquemas tácticos é que o terceiro movimento deve ser feito quando uma das duas conexões for ameaçada pelo adversário; fazer isso antes pode ser uma perda de tempo porque no PegXt, qualquer perda de tempo pode custar o jogo. Outro **conselho tático** que vale a pena ser dito é que todo **bom movimento** deve ser ao mesmo tempo um **passo em direção ao objetivo** e um **obstáculo** para o percurso do adversário.

(POL) Schematy taktyczne:
Bardzo przydatne jest poznanie 3 schematów ruchów, które mogą prowadzić do dwóch różnych alternatyw, które następnie mogą być potencjalnie szkodliwe dla przeciwnika.

Strategicznym punktem w tych schematach taktycznych jest to, że trzeci ruch powinien być wykonany, kiedy jeden z dwóch łączy jest zagrożone przez przeciwnika: wykonanie tego ruchu wcześniej może okazać się stratą czasu, a w PegXt strata czasu może kosztować Cię zwycięstwo.

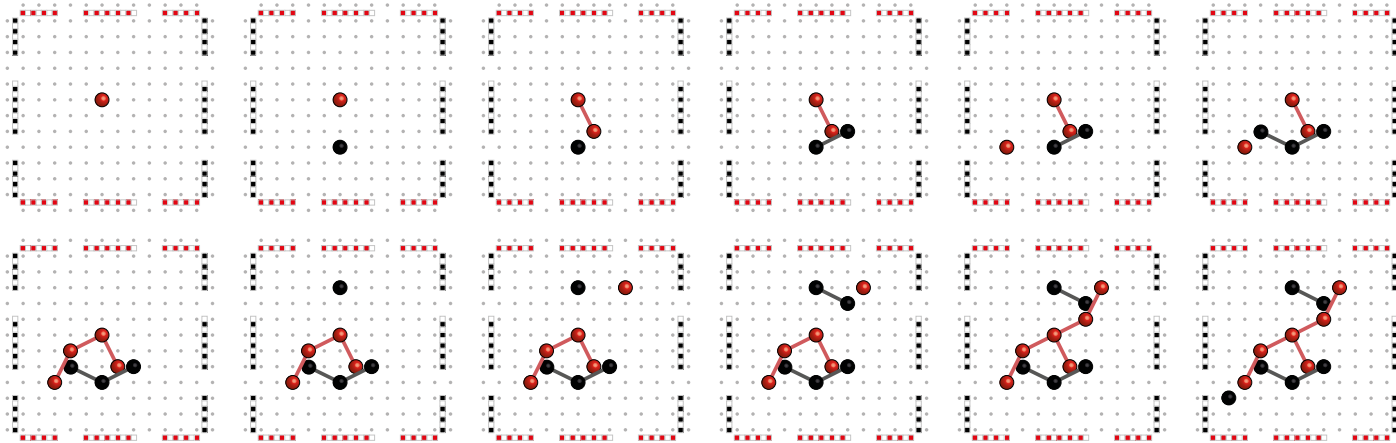
Inną **radą taktyczną**, która zawsze się sprawdza, jest to, że każdy **dobry ruch** musi być jednocześnie **krokiem na przód do mety i przeszkodą** na drodze przeciwnika.

(NED) Tactisch schema's:
Het is erg handig om een aantal drie zetten-schemata te kennen die kunnen leiden tot twee verschillende alternatieven en zo dus mogelijk nadelig kunnen zijn voor je tegenstander.

Het **strategische punt** van deze tactische schema's is dat de derde zet moet worden gedaan wanneer een van de twee verbindingen wordt bedreigd door je tegenstander: het eerder maken van deze zet kan tijdsverspilling zijn en, in PegXt, kan tijdsverspilling je de overwinning kosten.

Een ander **tactisch advies** dat altijd geldig is, is dat een **goede zet** zowel een **stap voorwaarts** in de richting van je doel moet zijn als een **obstakel** op het traject van je tegenstander.

Esempio di partita su tabellone 14 x 14 fori - Example of a game on a 14 x 14 hole board - Exemple de match sur une planche de 14 x 14 trous - Beispiel eines Spiels auf einem 14 x 14 Lochbrett - Ejemplo de un juego en un tablero de 14 x 14 hoyos - Exemplo de um jogo em um tabuleiro de 14 x 14 buracos - Przykład gry na planszy 14 x 14 dołkowej - Voorbeeld van een spel op een bord van 14 x 14 holes



Grand Prix



(ITA) Che cos'è "Grand Prix"?

È un famoso gioco di simulazione che imita il comportamento, in una corsa automobilistica, di un'automobile che può **accelerare, frenare e curvare** con i limiti imposti dalla fisica. Sono ben 16 i circuiti dei più famosi Gran Premi del mondo, a disposizione per avvincenti gare con i chiodini trasformati in velocissime macchine di Formula 1. Il meccanismo del gioco consente di assimilare facilmente, con un approccio ludico, concetti scientifici astratti come vettore, inerzia, velocità. Allacciate le cinture!

(ENG) What's "Grand Prix"?

It's a notorious simulation game that imitates a car's behaviour in a race setting, it can **accelerate, decelerate and turn** according to the actual laws of physics. 16 racetracks of the most popular Grand Prix in the world are available for compelling races with pegs that turn into the fastest formula one cars. This game system allows you to easily grasp abstract scientific concepts such as speed, inertia and vector with a clear approach. Buckle your seatbelts!

(FRA) Qu'est-ce que "Grand Prix"?

Il s'agit d'un célèbre jeu de simulation dans une course automobile, qui reproduit la

conduite d'une voiture pouvant **accélérer, freiner et tourner** en tenant compte des limites imposées par la physique. On y retrouve 16 circuits de Grand Prix parmi les plus célèbres au monde, disponibles pour des courses passionnantes avec des plots transformés en voitures de Formule 1 très rapides. Le mécanisme du jeu permet d'assimiler facilement, avec une approche ludique, des concepts scientifiques abstraits tels que vecteur, inertie, vitesse. Accroche ta ceinture !

(DEU) Was ist "Grand Prix"?

Grand Prix ist ein bekanntes Spiel, das das Verhalten eines Wagens beim Rennen simuliert. Ein Auto kann nämlich **beschleunigen, bremsen und abbiegen**. Dabei untersteht es den Grenzen der Physik. Zur Verfügung stehen die 16 bekanntesten Rennstrecken der Welt: Für spannende Grand Prix mit den in Formel-1-Autos verwandelten Steckern! Beim Spielen kann man so einige abstrakte Begriffe der Wissenschaft (wie z.B. Vektor, Trägheit, Geschwindigkeit) einfach lernen. Gurt anschnallen und los!

(ESP) ¿Qué es "Grand Prix"?

Es un famoso juego de simulación que imita el comportamiento, en una carrera automobilística,

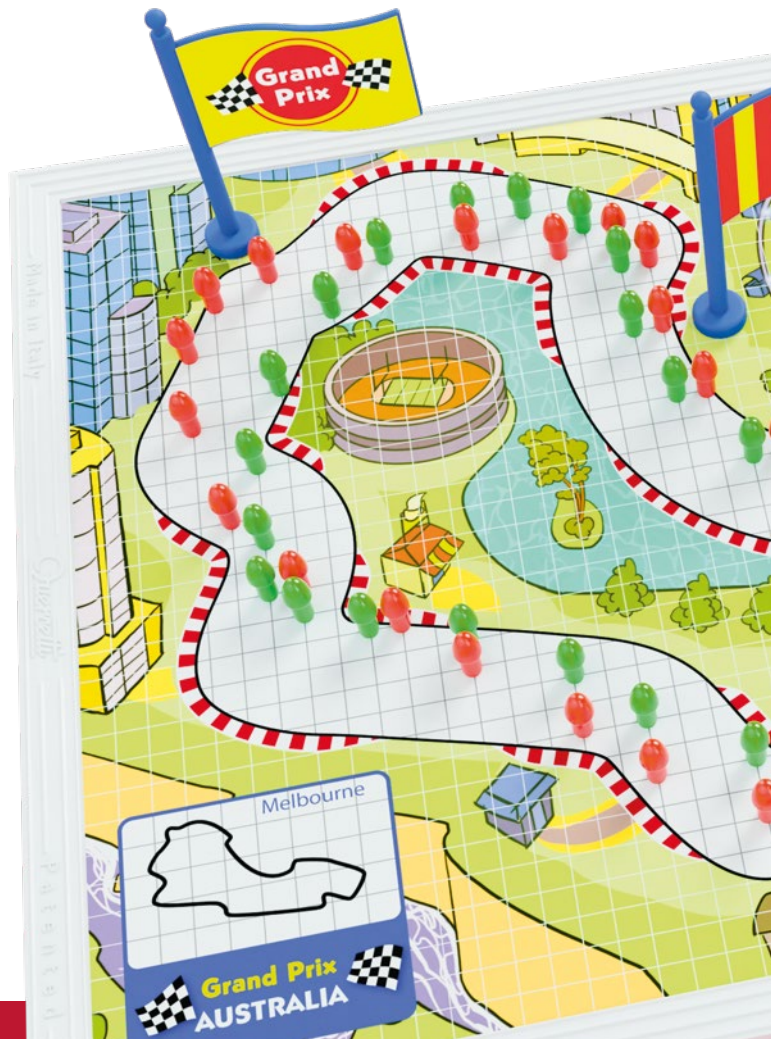
de un coche que puede **acelerar**, **frenar** y **tomar curvas** con los límites impuestos por la física. Hay 16 de los circuitos más famosos del Gran Premio del mundo a disposición para apasionantes carreras con las clavijas transformadas en rápidos coches de Fórmula 1. El mecanismo del juego consiste en asimilar fácilmente, con un objetivo lúdico, conceptos científicos abstractos como lo vectores, la inercia y la velocidad. ¡Abrochaos el cinturón!

(POR) O que é “Grand Prix”? É um famoso jogo de simulação que imita o comportamento de uma corrida de Fórmula 1! Os carros podem **acelerar**, **frenar** e **fazer curvas** dentro dos limites impostos pela física. São 16 circuitos de famosos “Grandes Prêmios” mundiais para emocionantes corridas com pinos que se transformam em carros velozes como nas pistas de Fórmula 1! O mecanismo do jogo permite assimilar facilmente, com uma abordagem lúdica, conceitos científicos abstratos como Vetor, Inércia e Velocidade. Apertem os cintos!

(POL) Co to jest “Grand Prix”? To słynna gra symulacyjna, która imituje zachowanie samochodu podczas wyścigu, może **przyspieszać**, **hamować** i **skręcać**, zgodnie z

prawami fizyki. 16 torów wyścigowych najpopularniejszego Grand Prix na świecie dostępnych dla ekscytujących wyścigów z kółkami do gry, które zamieniają się w najszybsze samochody Formuły 1. Ten system gry pozwala łatwo przyswoić pojęcia naukowe takie jak wektor, bezwładność czy prędkość. Zapnijcie pasy!

(NED) Wat is “Grand Prix”? Het is een berucht simulatiespel dat het gedrag van een auto in een raceomgeving nabootst, het kan **versnellen**, **vertragen** en **draaien** volgens de feitelijke wetten van de fysica. 16 racebanen van de meest populaire Grand Prix ter wereld zijn beschikbaar voor meeslepende races met pins die veranderen in de snelste Formule 1-auto's. Met dit spelsysteem kun je gemakkelijk abstracte wetenschappelijke concepten zoals snelheid, traagheid en vector begrijpen met een duidelijke aanpak. Doe je veiligheidsgordels om!



Grand Prix

Grand Prix

Quercetti



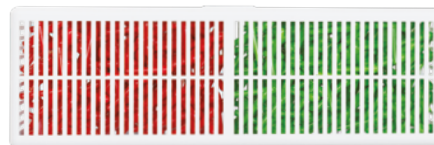
1x

1x



1x

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



1x

1x



1x



100x 100x



1x



3x



Bandierine - Flags

*Drapeaux - Flaggen
Banderitas - Bandeirinhas
Flagi - Vlaggen*

Pista - Track

*Piste - Rennstrecke
Pista - Pista
Tor - Track*

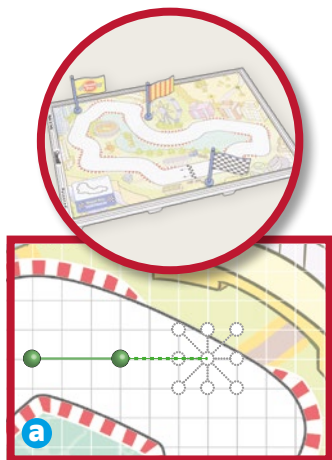


Fuoripista

*Off track
Hors-piste
Gelände
Área de fuera de pista
Fora da pista
Poza torem
Off Track*

Partenza/traguardo - Start/ Finish

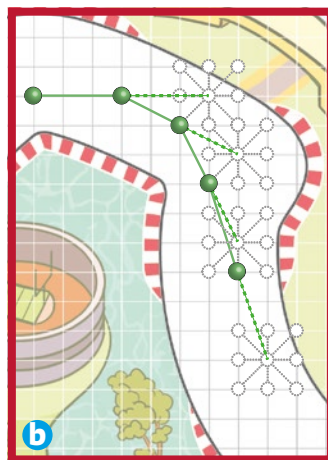
*Début/ligne d'arrivée - Start/Ziel
Línea de salida/meta - Largada / Chegada
Start/Meta - Startraster/finish*



ITA Come si gioca: Scegliere un circuito e posizionarlo correttamente sulla tavoletta traforata, utilizzando le apposite bandierine per bloccarlo.

1 Ogni giocatore posiziona sulla **griglia di partenza** un chiodino (verde o rosso), sull'incrocio dei quadretti e poi, a turno, ciascun giocatore muove la "macchina" secondo le regole del gioco.

2 Nella **figura a** si vede il meccanismo; quando la macchina si muove non potrà che continuare a muoversi con la stessa direzione e velocità (il **principio di inerzia** di Newton). Il pilota, ad ogni mossa, può farla **accelerare, frenare o curvare** ma limitatamente al **quadrato delle 9 possibilità** evidenziato a partire

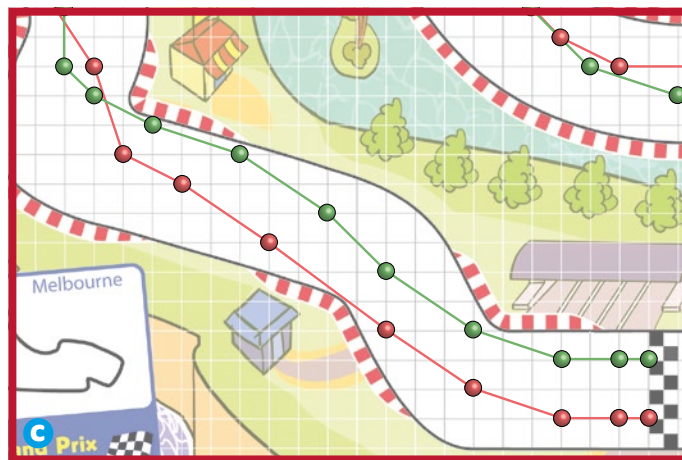


dalla posizione che ripete la mossa precedente.

Quindi, se in una mossa mi sono spostato in avanti di 3 quadretti nella successiva potrò scegliere uno qualunque dei 9 punti del quadrato centrato 3 quadretti più avanti dalla mia posizione attuale.

3 Nella **figura b** abbiamo un esempio di una **serie di mosse**. Nella prima mossa la macchina stava andando dritta alla velocità di 3 quadretti, quindi il **quadrato delle 9 possibilità** è 3 quadretti avanti.

Il giocatore ha però scelto di curvare e rallentare occupando l'angolo inferiore sinistro. La mossa è così diventata avanti di 2 quadretti e 1 quadretto in basso. Quindi la curva è proseguita



rallentando in orizzontale e accelerando in verticale: 1 quadretto a destra e 2 quadretti verso il basso, cioè l'angolo inferiore sinistro del **quadrato delle 9 possibilità**.

A questo punto ricomincia ad accelerare con 3 quadretti verso il basso e mantenendone 1 verso destra. Il prossimo **quadrato delle 9 possibilità** è quindi 3 quadretti in basso e 1 a destra.

4 Nella **figura c** vediamo l'esempio di una gara in corsa. **Attenzione, è bene ricordare alcune regole:**

- Alla partenza ci si può muovere di 1 solo quadretto.
- Una macchina non può avanzare di più di 6 quadretti per volta.
- Se una macchina oltrepassa

i bordi del tracciato, al turno successivo riparte con velocità 1 quadretto in quanto si considera che si sia fermata.

- Due macchine non possono fermarsi contemporaneamente sullo stesso quadretto.
- Vince la gara chi per primo taglia il traguardo dopo aver completato il giro della pista.

ENG How to play: Choose a track and correctly place it onto the pierced board by using the appropriate flags to lock it in place.

1 Each player places a small peg (green or red) on their **start grid** where the squares meet, in turn, each player moves their car according to the rules of the game.

2 In picture a you can see the game system: when the car moves it will inevitably carry on moving at the same speed and in the same direction (Newton's **inertia law**). The pilot with each move can **speed up, decelerate or turn** but only according to the **9 possibilities square** that is highlighted at the start of the position that repeats the previous move.

Therefore, if on my turn I have moved forward 3 squares, on my next move I will only be able to choose any of the 9 points of the square that is placed 3 squares further than my current position.

3 In picture b we have an example of a set of moves. In the first move the car is heading straight at the speed of 3 squares, therefore the **9 possibilities square** is 3 squares ahead. The player has chosen to turn and slow down and therefore occupy the lower left corner. The move is now forward by 2 squares and 1 square below. So the bend is followed by slowing down horizontally and by speeding up vertically: 1 square on the right and 2 squares down, that is the lower left corner of the **9 possibilities square**.

At this point you can start to speed up with 3 squares downwards and by keeping one on the right. The next **9 possibilities square** is 3 squares down and 1 on the right.

4 In picture c we see the example of a competitive race. **Warning, please remember these rules:**

- At the start you can only move by one square
- A car cannot move up more than 6 squares at a time
- If a car crosses over the border of the track on their next turn it will start again at 1 square speed since it is considered to have pulled over
- Two cars cannot stop at the same time on the same square
- The race winner is the one that crosses the finish line after completing the racetrack.

(FRA) Comment jouer :

Choisissez un circuit et placez-le correctement sur la tablette perforée, en utilisant les drapeaux appropriés pour le fixer.

1 Chaque joueur place un plot (vert ou rouge) sur la **grille de départ**, sur le croisement des carrés et puis, tour à tour, chaque joueur déplace la "voiture" selon les règles du jeu.

2 Dans la **figure a**, le principe est illustré ; lorsque la voiture se déplace, elle ne peut continuer à se déplacer que dans la même direction et à la même vitesse (le **principe d'inertie** de Newton). Le pilote, à chaque tour, peut faire **accélérer, freiner ou tourner** son véhicule, mais dans les limites des **9 possibilités** du carré mis en évidence à partir de la position qui répète le déplacement précédent. Donc, si lors d'une action je me suis déplacé vers l'avant de 3 carrés à la prochaine, je peux choisir l'un des 9 points du carré, situé 3 carrés plus loin de ma position actuelle.

3 La **figure b**, illustre un exemple

d'une série de déplacements. Dans le premier déplacement, la voiture allait tout droit à une vitesse de 3 carrés, donc le carré des **9 possibilités** se trouve 3 carrés en avant. Le joueur a cependant choisi de tourner et de ralentir en occupant l'angle inférieur gauche. Le déplacement est ainsi passé à 2 carrés en avant et 1 carré vers le bas. Ainsi, la courbe s'est poursuivie en ralentissant horizontalement et en accélérant verticalement : 1 carré à droite et 2 carrés vers le bas, c'est-à-dire l'angle inférieur gauche du carré des **9 possibilités**.

À ce stade, la voiture accélère de nouveau de 3 carrés vers le bas et en garde 1 vers la droite. Le prochain **carré des 9 possibilités** se trouve donc 3 carrés vers le bas et 1 sur la droite.

4 La **figure c**, illustre l'exemple d'une partie en cours.

Attention, il important de se rappeler quelques règles:

- Au début, vous ne pouvez vous déplacer que d'un carré.
- Une voiture ne peut pas avancer plus de 6 carrés à la fois.
- Si une voiture dépasse les bords de la piste, au tour suivant, elle repart avec une vitesse de 1 carré puisque l'on considère qu'elle s'est arrêtée.
- Deux voitures ne peuvent pas s'arrêter en même temps sur le même carré.
- La course est remportée par celui qui franchit en premier la ligne d'arrivée après avoir effectué le tour de la piste.

(DEU) Spielanleitung:

Rennstrecke auswählen, auf das durchlöcherete Brett legen und mit den dafür vorgesehenen Flaggen befestigen

1 Jeder Spieler platziert einen Stecker (grün oder rot) auf die **Startlinie**, da wo die Felder sich kreuzen, dann einer nach dem anderen bewegen die Spieler ihre "Autos" laut Spielregeln.

2 Der Mechanismus wird auf dem **Bild a** erklärt: Wenn das Auto fährt, kann es sich nur weiter in diese Richtung und bei dieser Geschwindigkeit bewegen (Newtonsches **Trägheitsgesetz**). Bei jedem Zug kann der Fahrer **beschleunigen, bremsen oder abbiegen**, aber nur innerhalb des sogenannten "**Quadrats der 9 Möglichkeiten**", das sich aus der Position beim letzten Zug ergibt. D.h., wenn der Spieler das Auto 3 Felder nach vorne bewegt hat, kann er beim nächsten Zug das Auto in eines der 9 Felder des Quadrats stellen, dessen Mitte sich 3 Felder vor seiner aktuellen Position befindet.

3 Auf dem **Bild b** werden einige **einander folgende Züge** als Beispiel genannt. Beim ersten Zug fährt das Auto geradeaus mit einer Geschwindigkeit von 3 Feldern, d.h. das Quadrat der **9 Möglichkeiten** befindet sich 3 Felder nach vorne. Der Spieler beschließt aber abzubiegen und dementsprechend zu bremsen und stellt sein Auto in die untere linke Ecke. Das Auto fährt also 2 Felder nach vorne und 1 Feld nach

unten. In der Kurve hat das Auto also horizontal gebremst und vertikal beschleunigt: 1 Feld nach rechts und 2 Felder nach unten, was der unteren linken Ecke des **Quadrats der 9 Möglichkeiten** entspricht. Jetzt beschleunigt das Auto wieder 3 Felder nach unten und lässt dabei 1 Feld auf seiner rechten Seite. Das nächste **Quadrat der 9 Möglichkeiten** befindet sich also 3 Felder nach unten und 1 Feld nach rechts.

4 NeAuf dem Bild C sieht man ein Beispiel von Grand Prix.

Achtung, bitte folgende Regeln beachten:

- Am Start kann sich das Auto nur um 1 Feld bewegen.
- Ein Auto darf nicht mehr als 6 Felder am Stück nach vorne fahren.
- Gerät ein Auto außerhalb der Rennstrecke, so kann es beim nächsten Zug mit einer Geschwindigkeit von lediglich 1 Feld fahren, denn es wird angehalten, das Auto hat angehalten.
- Zwei Autos dürfen nicht gleichzeitig auf demselben Feld sein.
- Wer als Erster über die Ziellinie fährt, nach dem er einmal die ganze Rennstrecke gefahren ist, gewinnt.

ESP Cómo se juega:

Elegir un circuito y colocarlo correctamente en la tabla perforada utilizando las banderitas para bloquearlo.

1 Cada jugador posiciona en la **línea de salida** una clavija (verde o roja) en el cruce de los cuadraditos

y después, en cada turno, cada jugador mueve el “coche” siguiendo las reglas del juego.

2 En la figura a se ve el mecanismo; cuando el coche se mueve no puede dejar de moverse con la misma dirección y la misma velocidad (la **ley de inercia** de Newton).

El piloto, en cada movimiento, puede **acelerar, frenar o girar**, pero de manera limitada solo en el **cuadrado de las 9 posibilidades** y a partir de la posición que sigue al movimiento precedente.

Por lo tanto, si en un movimiento un jugador se ha movido hacia adelante 3 cuadraditos, en el siguiente turno podrá elegir cualquiera de los 9 puntos del cuadrado, 3 cuadraditos por delante de su posición actual.

3 En la figura b mostramos un ejemplo de una **serie de movimientos**.

En el primer movimiento, el coche estaba avanzando a la velocidad de 3 cuadraditos, por lo tanto, el cuadrado de las **9 posibilidades** está 3 cuadraditos por delante.

El jugador, en cambio, ha decidido girar y frenar ocupando el ángulo inferior izquierdo. Así, el movimiento produce un avance de 2 cuadraditos hacia adelante y 1 cuadradito hacia abajo. Por lo tanto, se toma la curva frenando en horizontal y acelerando en vertical: 1 cuadradito a la derecha y 2 cuadraditos hacia abajo, es decir, el ángulo inferior izquierdo del **cuadrado de las 9 posibilidades**.

Llegados a este punto, empieza

a acelerar con tres cuadraditos hacia abajo y manteniendo uno a la derecha. El próximo **cuadrado de las 9 posibilidades** es, por lo tanto, 3 cuadraditos hacia abajo y 1 hacia la derecha.

4 En la figura c mostramos un ejemplo de una carrera de competición.

¡Atención! Es importante recordar algunas reglas:

- En la salida solo podemos movernos 1 cuadradito.
- Un coche no puede avanzar más de 6 cuadraditos a la vez.
- Si un coche sobrepasa los bordes de la pista, en el siguiente turno empieza con la velocidad de 1 cuadradito, ya que se considera que se había parado.
- Dos coches no pueden pararse contemporáneamente en el mismo cuadradito.
- Gana la carrera el primero que llegue a la línea de meta tras haber completado el giro de la pista.

(POR) Como jogar:

Os jogadores escolhem um circuito e o posicionam corretamente na placa perforada, usando as bandeirinhas para bloqueá-lo.

1 Cada jogador coloca o seu pino (verde ou vermelho) na **largada**, no cruzamento dos quadrados, e então, cada jogador “dirige” o seu carro quando for a sua vez, de acordo com as regras do jogo.

2 A Figura a mostra o mecanismo do jogo; O carro só pode se mover na mesma direção e velocidade (**princípio da Inércia**

de Newton).

O piloto, a cada movimento, pode fazer com que o carro **acelere, freie ou faça** a curva, mas limitando-se ao **quadrado de 9 possibilidades**, a partir da posição anterior.

Portanto, se em um movimento eu avancei 3 quadrados, no próximo movimento posso escolher qualquer um dos 9 pontos do quadrado posicionado 3 quadrados mais longe da minha posição atual.

3 Na Figura b, temos um exemplo de uma série de movimentos.

No primeiro movimento, o carro estava indo em linha reta na velocidade de 3 quadrados, então o **quadrado das 9 possibilidades** está 3 quadrados à frente.

No entanto, o jogador optou por fazer a curva e desacelerar ocupando o ponto esquerdo inferior. O movimento então é de 2 quadrados à frente e 1 quadrado abaixo. Então a curva foi feita desacelerando horizontalmente e acelerando verticalmente: 1 quadrado para a direita e 2 quadrados para baixo, ou seja, no canto esquerdo inferior do **quadrado das 9 possibilidades**.

A partir desse ponto, começa a acelerar novamente com 3 quadrados para baixo e mantendo 1 à direita. O próximo **quadrado das 9 possibilidades** é, portanto, 3 quadrados abaixo e 1 à direita.

4 Na figura c vemos o exemplo de uma corrida.

Atenção, é bom lembrar algumas regras:

- Na largada é permitido avançar apenas de 1 quadrado.
- Um carro não pode avançar mais de 6 quadrados por vez.
- Se um carro cruzar as bordas da pista, na próxima rodada ele parte com velocidade de 1 quadrado somente, pois considera-se que o carro teve que parar.
- Dois carros não podem parar simultaneamente no mesmo ponto do quadrado.
- Vence a corrida quem cruzar a linha de chegada primeiro, após ter completado uma volta na pista.

POL Zasady gry:

Wybierz tor i prawidłowo umieść go na perforowanej planszy do gry, używając odpowiednich flag, w taki sposób, aby przymocować go na miejscu.

1 Każdy gracz umieszcza swój kołek (zielony lub czerwony) na **siatce startowej** do gry, na przecięciu pól, a następnie każdy gracz porusza się swoim samochodem zgodnie z zasadami gry.

2 **Rysunek a** przedstawia mechanizm gry: kiedy samochód porusza się, będzie nieuchronnie kontynuować przemieszczanie się z tą samą prędkością i w tym samym kierunku (**zasada dynamiki Newtona**).

Pilot przy każdym ruchu może **przyspieszyć, zahamować** lub **skręcić**, ale tylko z ograniczeniem do **9 możliwych pól** wyróżnionych na początku pozycji, która powtarza poprzedni ruch.

Więc, jeśli podczas mojego ruchu przesunąłem się do przodu o 3 pola, to w następnym ruchu do wyboru mam jeden z **9 możliwych pól**, który jest umieszczony o 3 pola dalej niż moja aktualna pozycja.

3 **Rysunek b** przedstawia przykład **zestawu ruchów**. W pierwszym ruchu samochód jedzie prosto z prędkością 3 pól, więc **9 możliwych pól** znajduje się o 3 pola dalej do przodu. Jednak gracz zdecydował się skręcić lub zwolnić, a zatem zajmuje lewy dolny róg. W ten sposób ruch następuje teraz o 2 pola do przodu i jedno pole w dół. Po zakręcie mamy więc zwolnienie w poziomie i przyspieszenie w pionie: 1 pole na prawo i 2 pola w dół, czyli dolny lewy róg **9 możliwych pól**.

W tym momencie możesz zacząć przyspieszać o 3 pola w dół i utrzymując 1 po prawej stronie. Następnie **9 możliwych pól** poruszania się to 3 pola w dół i 1 na prawo.

4 **Rysunek c** przedstawia przykład wyścigu.

Uwaga, pamiętaj o kilku zasadach:

- Na startcie możesz poruszyć się tylko o 1 pole.
- Samochód nie może poruszać się o więcej niż 6 pól podczas jednego ruchu.
- Jeśli samochód przekroczy granicę toru, w następnym ruchu zacznie ponownie z prędkością jednego pola, ponieważ uważa się, że samochód zatrzymał się.
- Dwa auta nie mogą zatrzymać się jednocześnie na tym samym polu.

• Wygrywa wyścig ten, kto jako pierwszy przekroczy metę po przejechaniu całego toru wyścigowego.

NED Hoe te spelen:

Kies een baan en plaats deze op de juiste manier op het doorboorde bord met behulp van de juiste vlaggen om hem op zijn plaats te vergrendelen.

1 Elke speler plaatst een kleine speld (groen of rood) op zijn **startraster** waar de vierkanten elkaar raken, elke speler verplaatst zijn auto volgens de regels van het spel.

2 Op **afbeelding a** kun je het spelsysteem zien: als de auto beweegt, zal hij onvermijdelijk met dezelfde snelheid en in dezelfde richting blijven rijden (Newtons **traagheidswet**).

De bestuurder kan bij elke beweging **versnellen, vertragen** en **draaien**, maar alleen volgens het **vak met 9 mogelijkheden** dat is gemarkeerd aan het begin van de positie die de vorige zet herhaalt.

Daarom, als ik tijdens mijn beurt 3 vakjes vooruit ben gegaan, kan ik bij mijn volgende zet alleen een van de 9 punten kiezen van het vak dat 3 vakjes verder is geplaatst dan mijn huidige positie.

3 In **afbeelding b** hebben we een voorbeeld van een **reeks zetten**. In de eerste beweging gaat de auto rechtdoor met een snelheid van 3 vakjes, daarom ligt het **vak met 9 mogelijkheden** 3 vakjes voor.

De speler heeft ervoor

gekozen om te draaien en te vertragen en neemt daarom de linkerbenenhoek in. De zet is nu 2 vakjes vooruit en 1 vak eronder. De bocht wordt dus gevolgd door horizontaal vertragen en verticaal versnellen: 1 vierkant rechts en 2 vierkantjes naar beneden, dat is de linkerbenenhoek **van het 9 mogelijkheden** vierkant. Op dit punt kun je beginnen te versnellen met 3 vakjes naar beneden en door er één rechts te houden. Het volgende vierkant met **9 mogelijkheden** is 3 vierkantjes naar beneden en 1 aan de rechterkant.

4 Op **afbeelding c** zien we het voorbeeld van een competitieve race.

Waarschuwing, onthoud deze regels:

- Aan het begin kun je maar één veld verplaatsen
- Een auto kan niet meer dan 6 vakjes tegelijk omhooggaan.
- Als een auto bij zijn volgende beurt de grens van de baan overschrijdt, zal hij opnieuw starten met een snelheid van 1 vierkant, omdat hij wordt beschouwd als te hebben gestopt
- Twee auto's kunnen niet tegelijkertijd op hetzelfde plein stoppen
- De winnaar van de race is degene die de finish passeert na het voltooiën van het circuit.

Dots & Boxes



(ITA) Che cos'è "Dots&Boxes"?

Dots & Boxes è un classico gioco di strategia per 2 giocatori, pubblicato la prima volta alla fine del XIX secolo dal matematico francese Eduard Lucas che lo chiamò la "Pipopipette".

Si può giocare a livelli diversi di complessità strategica, dai bambini alle prime armi con collegamenti più o meno casuali fino ai giovani e agli adulti esperti che adottano sofisticate strategie dove termini come doublecross, catena, e sacrificio hanno un preciso significato.

(ENG) What's "Dots&Boxes"?

Dots & Boxes is a classic strategy game for 2 players, that was published for the first time at the end of the XIX century by the French mathematician Eduard Lucas, who called it "Pipopipette".

It can be played at different strategic difficulty levels, both by children that are first time players and use more or less random connections and by advanced young and adult players that adopt sophisticated strategies where words like double-cross, chain and sacrifice have a specific meaning.

(FRA) Qu'est-ce que "Dots & Boxes"?

Dots & Boxes est un jeu de stratégie classique à deux

joueurs, élaboré pour la première fois à la fin du XIXe siècle par le mathématicien Français Eduard Lucas qui l'appela la "Pipopipette".

Il peut se jouer à différents niveaux de complexité stratégique, des enfants qui débutent effectuant des raccords plus ou moins aléatoires aux jeunes et aux adultes expérimentés qui adoptent des stratégies sophistiquées donnant un sens précis à des termes comme doublecross, chaîne, et sacrifice.

(DEU) Was ist "Dots & Boxes"?

Dots & Boxes ist ein klassisches Strategiespiel für 2 Personen. Das Spiel wurde zum ersten Mal am Ende des 19. Jahrhunderts vom französischen Mathematiker Eduard Lucas herausgebracht, der es "Pipopipette" nannte.

Es gibt verschiedene Niveaus strategischer Schwierigkeit, so dass sowohl Kinder mit mehr oder weniger zufälligen Spielzügen als auch Jugendliche und Erwachsene mit bestimmten Strategien spielen können. Dabei hört man Begriffe wie "Doublecross", "Kette" und "Opfer", die in diesem Spiel eine sehr spezifische Bedeutung haben.

(ESP) ¿Qué es "Dots&Boxes"?

Dots & Boxes es un

clásico juego de estrategia para dos jugadores, publicado por primera vez a finales del siglo XIX por el matemático francés Eduard Lucas, que lo llamó la **“Pipipipette”**.

Se puede jugar con diferentes niveles de complejidad estratégica. Este juego es apto tanto para los más pequeños, con conexiones más simples, como para jóvenes y adultos expertos que cuentan con estrategias sofisticadas donde términos como doublecross, cadena y sacrificio tienen un significado concreto.

(POR) O que é **“Dots&Boxes”**?

Dots&Boxes é um clássico jogo de estratégia para 2 jogadores publicado pela primeira vez no final do século 19 pelo matemático francês Eduard Lucas, que o chamou de **“Pipipipette”**.

É possível adotar diversos níveis de estratégia. Um jogo capaz de entreter crianças novatas, que realizam conexões mais ou menos aleatórias, até jovens e adultos experientes que adotam estratégias sofisticadas, onde termos como doublecross, corrente e sacrificio têm um significado preciso.

(POL) Co to jest **“Kropki i Pudełka”**?

Kropki i Pudełka to klasyczna gra strategiczna dla dwóch graczy,

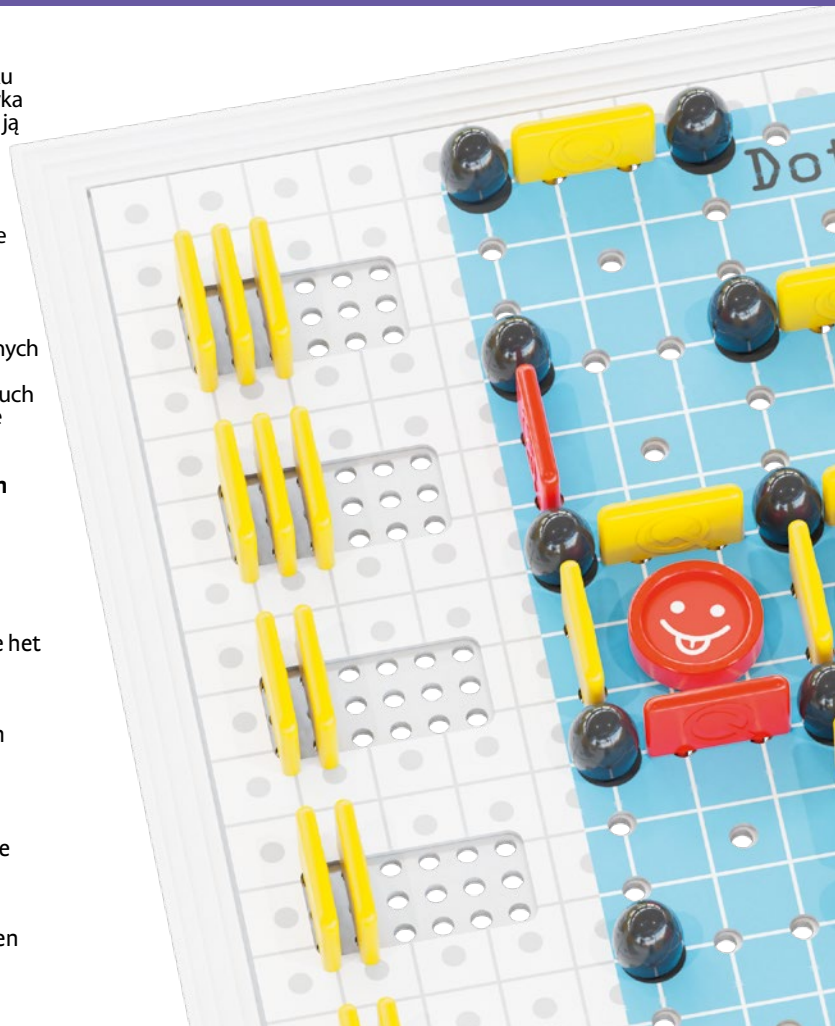
która została wydana po raz pierwszy pod koniec XIX wieku przez francuskiego matematyka Eduarda Lucasa, który nazwał ją **“Pipipipette”**.

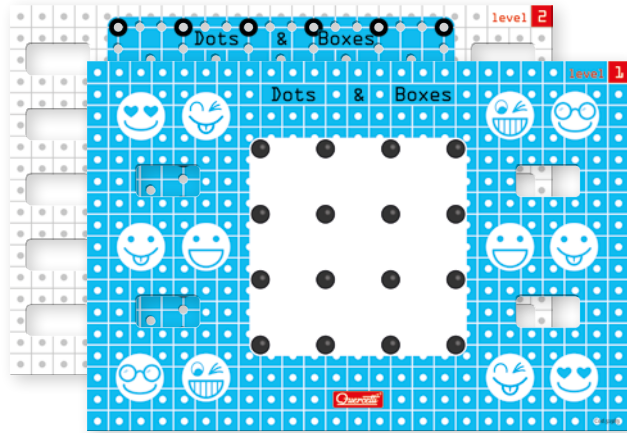
Mozna w nią grać na różnych poziomach trudności strategicznych, zarówno z początkującymi dziećmi, które używają mniej lub bardziej przypadkowych powiązań, jak i przez zaawansowanych młodych i dorosłych graczy, którzy używają skomplikowanych strategii, gdzie terminy jak podwójne skrzyżowanie, łańcuch i poświęcenie mają konkretne znaczenie.

(NED) Wat zijn **“Stippen en vierkanten”**?

Dots & Boxes is een klassiek strategyspel voor 2 spelers, dat voor het eerst aan het einde van de 19e eeuw werd gepubliceerd door de Franse wiskundige Eduard Lucas, die het **“Pipipipette”** noemde.

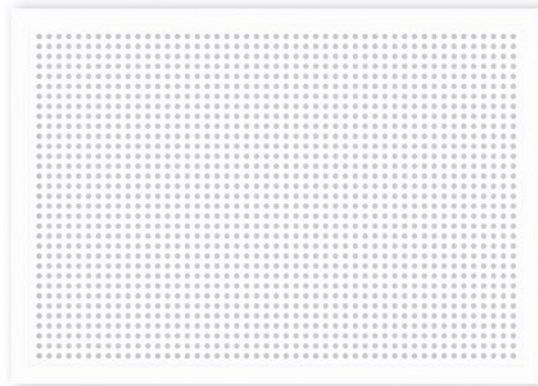
Het kan op verschillende strategische moeilijkheidsniveaus worden gespeeld, dus zowel door kinderen die voor het eerst spelers zijn er min of meer willekeurige verbindingen te gebruiken en door gevorderde jonge en volwassen spelers geavanceerde strategieën, waarbij woorden als dubbel kruis, ketting en opoffering een specifieke betekenis hebben.





1x

1x



1x

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



2x



36x



50x



50x



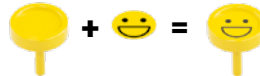
50x



50x



2x



Area di gioco - Playing area

Plateau de jeu - Spielbrett

Tablero del juego - Área do jogo

Obszar gry - Speelveld

Porta pareti

Wall-keeper

Porte-cloison

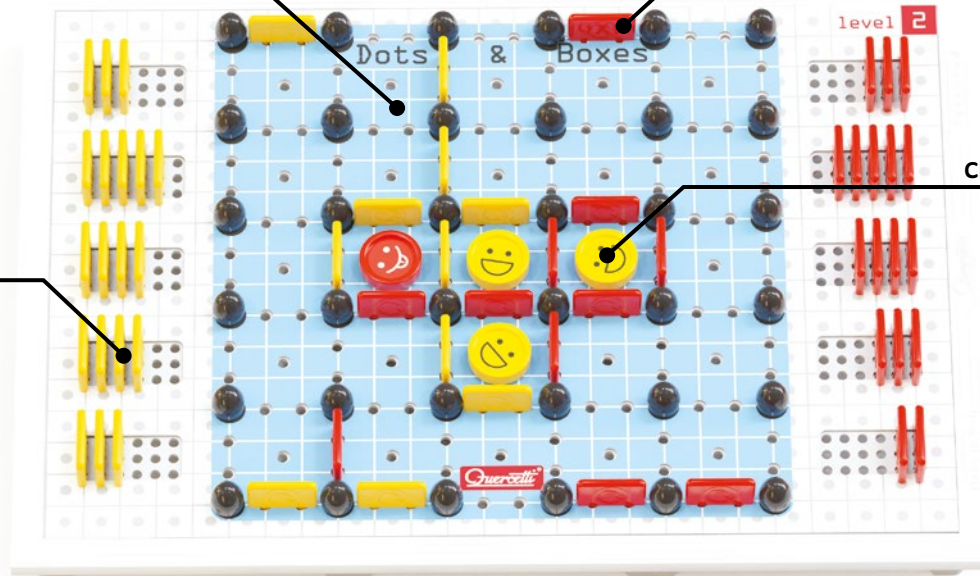
Riegelhalter

Puerta-pared

Porta-parede

Ściana - drzwi

Muur keeper



Parete - Wall

Cloison - Riegel

Pared - Parede

Ściana - Muur

Chiodo bottone

Button-peg

Plot-bouton

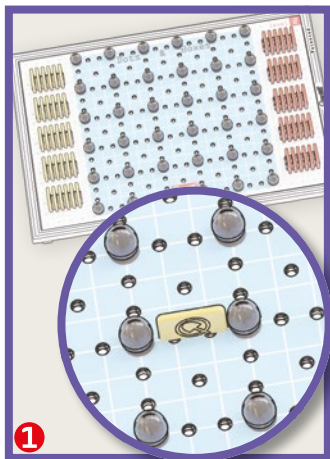
Knöpfe

Clavija botón

Pino-botão

Przypinka

Knoopharingen



1

ITA Come si gioca:

Scegliere una plancia di gioco (*level 1* per i **principianti** e *level 2* per i più **esperti**) e posizionarla sulla tavoletta traforata, inserendo 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 Un giocatore che completa il quarto lato di un **quadrato** inserisce all'interno un chiodo-bottone del proprio colore e guadagna 1 punto oltre a dover fare un'altra mossa.

3 Il gioco termina quando non è più possibile posizionare pareti e vince il giocatore che ha totalizzato più punti.

Strategie e tattiche:

Per la maggior parte dei giocatori alle prime armi il gioco si sviluppa con l'inserimento delle **pareti** in modo più o



2

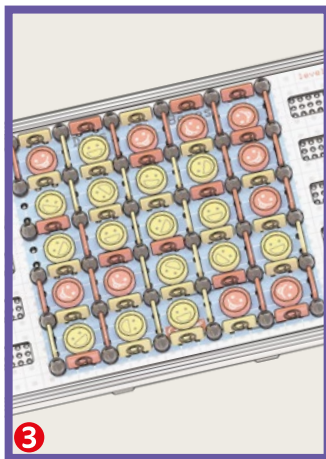
meno casuale; l'unica strategia è evitare di aggiungere il terzo lato a qualsiasi quadrato fino a quando tutti i quadrati rimanenti sono inevitabilmente uniti insieme in **catene** aperte (gruppi di uno o più quadrati adiacenti come in **figura a**) per cui con una sola mossa l'avversario può chiudere tutti i quadrati).

Tra giocatori **esperti** diventa invece una battaglia per il **controllo** che significa ricorrere sistematicamente alla strategia **doublecross** per costringere l'avversario ad aprire, per primo, **catene** più lunghe che lo portano a perdere la partita (vedi "**esempio di partita**"). Anche l'utilizzo corretto della tattica del **sacrificio** porta l'avversario, poco accorto, a consegnare all'altro giocatore catene abbastanza lunghe tali da garantire una vittoria finale

ENG

How to play:

Pick a board game (*level 1* for **beginners** and *level 2* for **advanced**) and



3

place it on the pierced board, insert the **black pegs** in the playing area and the red and yellow walls in the appropriate side spaces.

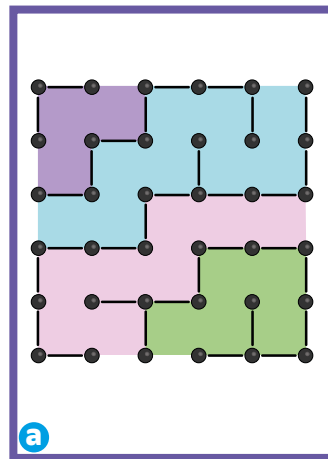
1 On their turn each player places a horizontal and a vertical wall between two black pegs that are yet to be connected.

2 The player that completes the fourth side of a **square** will place within it a button-peg of their colour and will score 1 point as well as having to make another move.

3 The game ends when you can no longer place any wall and the winner is the one with the most points

Tactical strategies:

For most first time players, the game unfolds through the rather random placing of the **walls**: the only strategy is to avoid adding the third side to any square until all the remaining squares are inevitably connected as open **chains**



a

(groups of one or more adjacent squares like in **picture a**), where the opponent can close all the squares with only one move).

However for an **advanced** player the game becomes a battle for **control**, which means systematically resorting to the **doublecross** strategy in order to force one's opponent to open longer **chains** first, which in turn will lead them to lose the game (see "**sample match**"). The correct application of the **sacrifice** tactic can lead the less attentive player to hand over to the other player chains that are long enough to guarantee their opponent's victory.

FRA

Comment jouer:

Choisissez un plateau de jeu (*niveau 1* pour les **débutants** et *niveau 2* pour les plus **expérimentés**) et placez-les sur la tablette perforée, en **insérant** les plots noirs dans le plateau de jeu et les

cloisons rouges et jaunes dans les espaces latéraux appropriés.

1 Tour à tour, chaque joueur insère une cloison horizontale ou verticale entre deux plots noirs encore non-reliés.

2 Un joueur qui complète le quatrième côté d'un carré insère un plot-bouton de sa propre couleur à l'intérieur, il gagne 1 point et la possibilité de rejouer.

3 Le jeu se termine quand il n'est plus possible de placer de cloisons et le joueur qui a marqué le plus de points gagne.

Stratégies et tactiques :

Pour la plupart des joueurs novices, le jeu se développe avec l'insertion des **cloisons** de manière plus ou moins aléatoire ; la seule stratégie consiste à éviter l'ajout du troisième côté à un carré jusqu'à ce que tous les carrés restants soient inévitablement reliés en **chaînes** ouvertes (groupes d'un ou plusieurs carrés adjacents comme dans la **Figure a**), de sorte qu'un seul mouvement permet à l'adversaire de fermer tous les carrés).

Parmi les joueurs **expérimentés**, cependant, le jeu devient une lutte pour le **contrôle** ce qui signifie recourir systématiquement à la stratégie du **doublecross** pour forcer l'adversaire à ouvrir en premier des **chaînes** plus longues qui le conduisent à perdre la partie (voir "**exemple de partie**"). Même l'utilisation correcte de tactiques de **sacrifice** conduit l'adversaire imprudent à céder à l'autre joueur des chaînes assez longues susceptibles de garantir une victoire finale.

DEU **Spielanleitung:**
Spielvariante auswählen
(Level 1 für **Anfänger** und Level 2 für **Fortgeschrittene**), dann die entsprechende Tafel auf das durchlöchernte Brett legen. Danach

schwarze **Stecker** auf die Spielfläche und rote/gelbe Riegel an die dafür vorgesehenen Stellen am Rande platzieren.

1 Bei jedem Zug stecken die Spieler einen Riegel (horizontal oder vertikal) zwischen zwei schwarzen Steckern, die noch nicht verbunden sind.

2 Wenn ein Spieler ein ganzes **Quadrat** gebildet hat, kann er in seine Mitte einen Knopf seiner Farbe legen. Er gewinnt 1 Punkt und muss einen weiteren Zug machen.

3 Das Spiel ist beendet, wenn es keinen freien Platz mehr für weitere Riegel gibt. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt.

Strategien und Taktik::

Die meisten Anfänger stecken ihre **Riegel** auf mehr oder weniger zufälliger Weise ein. Die einzige wichtige Strategie in diesem Fall ist, die dritte Seite eines Quadrats nicht hinzuzufügen, bevor alle übrige Quadrate unvermeidlich mit offenen **Ketten** zusammenverbunden sind (Gruppen von einem oder mehreren nebeneinanderliegenden Quadraten, wie auf dem **Bild a**), so dass der Mitspieler mit einem einzigen Zug alle Quadrate schließen kann).

Für **fortgeschrittene** Spieler handelt es sich eher um einen Kampf um die **Kontrolle** über die Spielfläche. Sie greifen systematisch auf die **Doublecross**-Strategie zurück, um den Mitspieler dazu zu zwingen, als Erster längere **Ketten** zu bilden, die zu seiner Niederlage führen (s. "**Beispiel eines Spiels**").

Auch die richtige Anwendung der **Opfer**-Taktik kann dazu führen, dass der unvorsichtige Mitspieler Ketten bildet, die lang genug sind, damit der Spieler sie schließen und somit am Ende gewinnen kann.

ESP **Cómo se juega:**
Elegir una tabla de mando
(*nivel 1 para principiantes y nivel 2 para los más expertos*) y colocarla en la tabllilla perforada introduciendo los **clavijas negras** en el tablero del juego y las **paredes** rojas y amarillas en los espacios laterales.

1 En cada turno, cada jugador introduce una pared horizontal o vertical entre dos clavijas negras que no estén todavía unidas.

2 Un jugador que completa e cuarto lado de un **cuadrado** introduce en el interior una clavija-botón de su color y gana 1 punto y otro movimiento.

3 El juego termina cuando ya no se puede colocar paredes y gana el jugador que tenga más puntos.

Estrategias y tácticas:

Para la mayor parte de jugadores en edad infantil, el juego se desarrolla con la introducción de las **paredes** en modo más o menos casual; la única estrategia es evitar añadir el tercer lado a cualquier cuadrado hasta que todos los cuadrados que queden estén inevitablemente unidos con **cadena**s abiertas (grupos de uno o más cuadrados adyacentes como en la **figura a**), por lo que con un solo movimiento el adversario puede cerrar todos los cuadrados).

Entre jugadores **expertos**, el juego se convierte en una batalla por el **control**, que significa recurrir sistemáticamente a la estrategia **doublecross** para forzar al adversario a abrir **cadena**s más largas que lo lleven a perder la partida (ver "**ejemplo de partida**"). El uso de la táctica del **sacrificio** también puede llevar al adversario, sin darse cuenta, a proporcionar al otro jugador **cadena**s lo suficientemente largas como para garantizarle la victoria final.

POR **Como jogar:**
Os jogadores escolhem o tabuleiro do jogo (*nível 1 para principiantes y nivel 2 para os mais experientes*) e o colocam na placa perfurada, inserindo os **pinos** pretos na área do jogo e as **paredes** vermelhas e amarelas nos espaços laterais apropriados.

1 Na sua vez, cada jogador coloca uma parede horizontal ou vertical entre dois pinos pretos ainda não conectados.

2 O jogador que completa o quarto lado de um **quadrado**, coloca no interior dele um pino-botão correspondente a sua cor e ganha 1 ponto, além de ter a chance de fazer outra jogada.

3 O jogo termina quando não for mais possível colocar paredes. O jogador com mais pontos vence.

Estratégias e táticas:

Para a maioria dos jogadores novatos, o jogo se desenvolve com a inserção de **paredes** de forma mais ou menos aleatória; a única estratégia é evitar adicionar o terceiro lado a qualquer quadrado até que todos os quadrados restantes estejam inevitavelmente unidos em **cadeias** abertas (grupos de um ou mais quadrados adjacentes como na **figura a**), então com um único movimento o adversário pode fechar todos os quadrados).

Entre os jogadores mais **experientes**, o jogo torna-se uma batalha pelo **controle**, o que significa recorrer sistematicamente à estratégia de **doublecross** para forçar o adversário a abrir **cadeias** mais longas primeiro que o levam a perder o jogo (ver "**exemplo de jogo**"). O uso correto da tática do **sacrifício** leva o adversário incauto a fazer correntes longas o suficiente para assim garantir a vitória do outro jogador.

(POL) Zasady gry:

Wybierz planszę do gry (poziom 1 dla początkujących i poziom 2 dla zaawansowanych), a następnie ułóż planszę na perforowanej tablicy do gry, umieść czarne kółki w obszar gry oraz czerwone i żółte ściany w odpowiednie boczne miejsca.

1 Podczas swojego ruchu, gracz umieszcza poziomo lub pionowo ścianę pomiędzy dwoma jeszcze niepołączonymi czarnymi kółkami.

2 Gracz, który ukończy czwartą ścianę kwadratu, przypina w środku przypinkę w swoim kolorze i zdobywa 1 punkt, a także wykonuje następny ruch.

3 Gra kończy się, gdy nie można postawić już żadnej ściany, a gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Strategie i taktyka:

Dla większości początkujących graczy, gra rozgrywa się poprzez przypadkowe rozmieszczanie **ścian**: jedyna strategia to unikanie dodawania trzeciej ściany do dowolnego kwadratu, dopóki wszystkie pozostałe kwadraty nie zostaną nieuchronnie połączone w otwarte **łańcuchy** (grupy jednego lub więcej sąsiednich kwadratów, jak na **wysunku a**), gdzie przeciwnik jednym ruchem może zamknąć wszystkie pozostałe kwadraty). Wśród **doświadczonych** graczy, gra staje się walką o **kontrolę**, co oznacza systematyczne uciekanie się do strategii **podwójnego skrzyżowania**, aby zmusić przeciwnika jako pierwszego do otwarcia dłuższych **łańcuchów**, co z kolei doprowadzi do przegranej (patrz **przykład gry**). Prawidłowe użycie taktyki **poświęcenia** może doprowadzić mniej ostrożnego gracza do przekazania innemu graczowi łańcuchów, które są wystarczająco długie, aby zapewnić zwycięstwo przeciwnikowi.

(NED) Hoe te spelen:

Kies een bordspel (*niveau 1 voor beginners en niveau 2 voor gevorderden*) en plaats het op het doorboorde bord, steek de zwarte **pinnen** in het speelveld en de rode en gele **muren** in de daarvoor bestemde zijvakken.

1 Tijdens een beurt plaatst elke speler een horizontale en een verticale muur tussen twee zwarte pinnen die nog moeten worden verbonden.

2 De speler die de vierde zijde van een **vierkant** voltooit, plaatst er een button-pin van zijn kleur in en scoort 1 punt en moet nog een zet doen.

3 Het spel eindigt als je geen meer kunt plaatsen en de winnaar is degene met de meeste punten

Tactische strategieën:

Voor de meeste spelers die voor het eerst spelen, ontvocht het spel zich door de vrij willekeurige plaatsing van de **muren**: de enige strategie is om te voorkomen dat de derde zijde aan een vierkant wordt toegevoegd totdat alle resterende vierkanten onvermijdelijk verbonden zijn als open **ketens** (groepen van een of meer aangrenzende vierkanten). Zie in **afbeelding a**, waar de tegenstander alle vierkanten kan sluiten met slechts één zet).

Voor een **gevoerde** speler wordt het spel echter een strijd om **controle**, wat betekent dat hij systematisch zijn toevlucht moet nemen tot de **doublecross** om zijn tegenstander te dwingen eerst langere **ketens** te openen, waardoor hij / zij het spel verliest (zie **“voorbeeldwedstrijd”**). De juiste toepassing van de **opofferingstactiek** kan ertoe leiden dat de minder oplettende speler ketens overhandigt aan de andere speler die lang genoeg zijn om de overwinning van de tegenstander te garanderen.

(ITA) Esempio di partita:

Qui riportiamo una partita con la plancia **Level 1** per **principianti** (fig. **b1**) in cui si comprende come una corretta **strategia di gioco** porti alla vittoria. Si vede come il **principiante** con il colore giallo, proprio perchè chiude subito tutti i quadrati di una catena (fig. **c1**), perde poi la partita 4 a 5 (fig. **d1**). Nella stessa situazione il giocatore **esperto** (fig. **b2**), invece, si limita a chiudere solo 2 quadrati su 4 (fig. **c2**), cioè fa un sacrificio obbligando però il giocatore con il rosso a chiudere gli altri 2 quadrati ma, dovendo egli fare un'ulteriore mossa, lo induce a commettere l'errore che gli farà perdere la partita (fig. **d2**) cioè ad aprire una catena più grande di quadrati che il giocatore giallo può facilmente chiudere vincendo la partita 7 a 2 (fig. **e2**). L'utilizzo evoluto della strategia **doublecross**, qui visualizzata, è la chiave vincente per il giocatore esperto di Dots&Boxes.

(ENG) Sample match:

Below you can find a match with a game board **Level 1** for **beginners** (picture **b1**), through which you can understand how a correct game strategy can lead you to victory.

You can see how the **beginner**, yellow coloured, loses the match with a 4-5 score (picture **d1**) by closing all the squares of a Chain (picture **c1**). On the contrary, when in the same position an **advanced** player (picture **b2**), will only resort to closing 2 out of 4 squares (picture **c2**), which means they will make a **sacrifice** by forcing the player with the colour red to close the other 2 squares. Since the latter would have to make a further move, in turn, they will inevitably be led to make the mistake that would cost them the game (picture **d2**), i.e. opening a bigger chain of squares that the yellow player can easily close and then

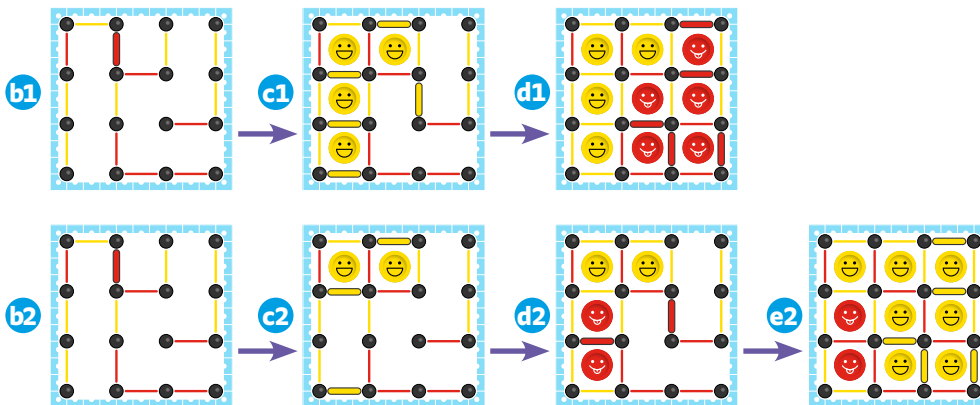
win the game 7-2 (picture **e2**). The refined use of the **doublecross** strategy, illustrated above is the winning key for the expert Dots&Boxes player.

(FRA) Exemple de partie:

Ici, est représentée une partie avec le plateau de jeu de **niveau 1** pour les **débutants** (fig. **b1**) où il est possible de comprendre comment une bonne **stratégie de jeu** mène à la victoire. Vous pouvez voir comment le **débutant** avec la couleur jaune, parce qu'il ferme immédiatement tous les carrés d'une chaîne (fig. **c1**), perd ensuite la partie 4 à 5 (fig. **d1**). Dans la même situation, le joueur **expérimenté** (fig. **b2**), lui, ne ferme que 2 carrés sur 4 (fig. **c2**), c'est un sacrifice obligeant le joueur rouge à fermer les 2 autres carrés mais, devant jouer un autre coup, cela le pousse à commettre l'erreur qui lui fait perdre le jeu (fig. **d2**), celle d'ouvrir une plus grande chaîne de carrés que le joueur jaune peut facilement fermer, remportant ainsi la partie 7 à 2 (fig. **e2**). L'utilisation avancée de la stratégie de **doublecross**, montrée ici, est la clé gagnante pour le joueur expert de Dots & Boxes.

(DEU) Beispiel eines Spiels:

Hier ist das Beispiel eines **Level-1**-Spiels für **Anfänger** (Bild **b1**), wo man sehen kann, wie die richtige **Spielstrategie** zum Sieg führt. Da der **Anfänger** mit den gelben Riegeln sofort alle Quadrate einer Kette (Bild **c1**) schließt, verliert er dann das Spiel 4 zu 5 (Bild **d1**). Ein **fortgeschrittener** Spieler (Bild **b2**) schließt stattdessen nur 2 von 4 Quadraten (Bild **c2**), d.h. er bringt ein **Opfer**. So ist der rote Spieler gezwungen, die anderen 2 Quadrate zu schließen, aber, da er einen weiteren Zug machen muss, begeht er



den Fehler, der ihm das Spiel kostet (Bild **d2**), d.h. er bildet eine längere Kette von Quadraten, die der gelbe Spieler einfach schließt und somit das Spiel 7 zu 2 gewinnt (Bild **e2**). Die erfolgreiche Anwendung der **Doublecross-Strategie**, die hier dargestellt wird, ist der Schlüssel zum Sieg des fortgeschrittenen Dots-&-Boxes-Spielers.

(ESP) Ejemplo de partida:

Aquí explicamos una partida con el tablero **Nivel 1** para principiantes (Figura **b1**) en la que se puede comprender cómo una correcta **estrategia de juego** puede llevar a la victoria. Podemos ver como el **principiante** con el color amarillo pierde la partida 4 a 5 (figura **d1**) por haber cerrado en seguida todos los cuadrados de una cadena (figura **c1**). En cambio, en la misma situación, el jugador **experto** (figura **b2**), se limita a cerrar solo dos cuadrados de 4 (figura **c2**), es decir, hace un **sacrificio** obligando al jugador con el color rojo a cerrar los otros dos cuadrados

pero teniendo que hacer un movimiento más, lo cual le lleva a cometer el error que le hará perder la partida (figura **d2**), es decir, a abrir una cadena más grande de cuadrados que el jugador amarillo puede cerrar fácilmente y ganar así la partida 7 a 2 (figura **e2**). El uso de la estrategia **doublecross**, aquí mostrada, es la clave para ganar para el jugador experto de Dots&Boxes.

(POR) Exemplo de jogo:

Aquí mostramos um jogo com o tabuleiro de **nível 1** para iniciantes (fig. **b1**) onde é possível observar como uma **estratégia de jogo** correta leva à vitória. Vemos como o **novato** com a cor amarela, só porque fecha imediatamente todos os quadrados de uma corrente (fig. **c1**), perde sucessivamente a partida 4 e 5 (fig **d1**). Na mesma situação, o jogador **experiente** (fig. **b2**), por outro lado, limita-se a fechar apenas 2 quadrados de 4 (fig. **c2**), ou seja, faz um **sacrifício** obrigando o jogador

vermelho a fechar os outros 2 quadrados. Assim, o jogador vermelho é induzido a realizar um outro movimento que o induz a cometer o erro que o fará perder o jogo (fig. **d2**), ou seja, abrir uma cadeia maior de quadrados que o jogador amarelo pode facilmente fechar, vencendo a partida 7 a 2 (fig. **e2**). O uso avançado da estratégia **doublecross** aqui evidenciada, é a chave da vitória para o jogador experiente de Dots&Boxes.

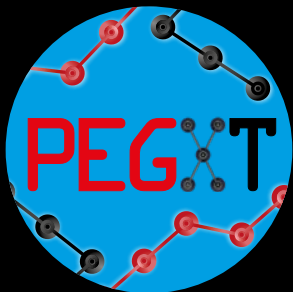
(POL) Przykład gry:

Poniżej znajduje się przykładowa gra z planszą do gry **poziomu 1**, dla **początkujących** (rys. **b1**), dzięki której można zrozumieć, w jaki sposób poprawna **strategia gry** może doprowadzić Cię do zwycięstwa. Możesz zobaczyć, jak **początkujący** gracz, koloru żółtego, przegrywa grę z wynikiem 4-5 (rys. **d1**), zamykając wszystkie kwadraty łańcucha (fig. **c1**). Z kolei gracz **zaawansowany**, w tej

samej sytuacji (rys. **b2**) ogranicza się do zamknięcia tylko 2 z 4 kwadratów (rys. **c2**), co oznacza **poświęcenie** się, zmuszając gracza z kolorem czerwonym do zamknięcia pozostałych 2 kwadratów. Ponieważ następny gracz musiałby wykonać kolejny ruch, który z kolei prowadzi go do nieuchronnego popełnienia błędów, który powoduje przegraną (rys. **d2**), tj. otwieranie większego łańcucha kwadratów, który gracz koloru żółtego może łatwo zamknąć, a następnie wygrać grę z wynikiem 7-2 (rys. **e2**). Zaawansowane używanie strategii **podwójnego skrzyżowania**, zilustrowane powyżej, jest kluczem do zwycięstwa dla eksperta w grze Kropki i Pudełka.

(NED) Voorbeeldwedstrijd:

Hieronder vind je een match met een speelbord **Level 1** voor **beginners** (afbeelding **b1**), waardoor je begrijpt hoe een juiste **spelstrategie** je naar de overwinning kan leiden. Je kunt zien hoe de **beginner**, geel van kleur, de wedstrijd verliest met een score van 4-5 (afbeelding **d1**) door alle vierkanten van een ketting te sluiten (afbeelding **c1**). In tegendeel, wanneer een **gevorderde** speler in dezelfde positie (afbeelding **b2**) slechts zijn toevlucht neemt tot het sluiten van 2 van de 4 vakjes (afbeelding **c2**), wat betekent dat hij een **offer** zal brengen door de speler met de kleur rood te dwingen de andere 2 vierkanten. Aangezien de laatste een verdere zet zou moeten doen, zullen ze op hun beurt onvermijdelijk ertoe worden gebracht de fout te maken die hen het spel zou kosten (afbeelding **d2**), dwz het openen van een grotere reeks vierkanten die de gele speler gemakkelijker kan sluiten en dan win het spel met 7-2 (foto **e2**). Het verjinde gebruik van de **doublecross**, hierboven geïllustreerd, is de winnende sleutel voor de ervaren Dots & Boxes-speler.



giocare intelligente