



**DA:** Hjernebryder  
**SV:** Huvudbry  
**NO:** Hjernebryter  
**EN:** Brain breaker  
**DE:** Superhirn  
**NL:** Breinbreker  
**ES:** Rompecabezas  
**IT:** Rompicapo  
**FR:** Casse-tête  
**EL:** Σπαζοκεφαλιά  
**PL:** Łamigłówka  
**LT:** Smegenų laužytojas  
**LV:** Prāta mežģis  
**RU:** Игра «Головоломка»  
**FI:** Aivopähkinä  
**PT:** Quebra-cabeças  
**CS:** Logik  
**SK:** Hlavoľam  
**ET:** Ajuragistaja  
**HU:** Szinkereső  
**BG:** Разбивач на мозъци  
**HR:** Mozgalica  
**RO:** Joc de logică

## DA: Hjernebryder

Kan du regne den ud?

### Spilleregler

Sådan gør I jer klar

Tag plads overfor hinanden. Den spiller, der skal lave farvekoden, skal have 'kodeskjulere' vendt mod sig. Spilleren vælger nu fire farver til sin kode – den samme farvebrik må gerne bruges flere gange. Når koden er lavet, overtager modstanderen de farvebrikker, som er tilbage. OBS: De lilla og lyserøde pinde er markører for rigtig/forkert – dem beholder den spiller, der har lavet koden.

Husk at aftale antal spillerunder, inden I går i gang.

### Sådan spiller I

Den spiller, der skal knække farvekoden, placerer sit bud i den første række, tættest på sig selv. Modstanderen skal herefter angive, hvor præcist budet var. Det sker ved hjælp af de lilla og lyserøde pinde: For hver farvet brik, der er sat korrekt, sættes en lilla pind. For hver brik hvor farven er rigtig, men hvor placeringen er forkert, sættes en lyserød pind.

Eksempel: Farvekoden blå-blå-grøn-rød er valgt. Der gættes på lyserød-blå-lyserød-grøn. Dette udløser en lilla pind for korrekt placeret farve (blå) og en lyserød pind for forkert placeret farve (grøn).

Herfra er det op til spilleren at kombinere sig frem. Når alle rækker er brugt op, er runden slut. Lykkedes det ikke at knække farvekoden, får modspilleren et point for hvert forsøg, plus et ekstra point.

### Sådan tæller I point

Når det aftalte antal runder er afsluttet, tæller hver spiller sine point. Den, som har flest point, vinder spillet.

## SV: Huvudbry

Kan du räkna ut det här?

### Spelregler

Så här gör ni er redo

Sätt er mitt emot varandra. Spelaren som ska skapa färgkoden ska ha "kodgömmaren" vänd mot sig. Spelaren väljer sedan fyra färger till sin kod – samma färgbricka får gärna användas flera gånger. När koden är klar får motståndaren de överblivna färgbrickorna. OBS! De lila och rosa pinnarna är markörer för rätt/fel – dem behåller spelaren som har skapat koden. Glöm inte att bestämma antal spelrundor innan ni börjar.

### Spelregler

Spelaren som ska knäcka färgkoden placerar sin gissning på första raden närmast sig själv. Motståndaren ska nu visa hur korrekt gissningen var. Det görs med hjälp av de lila och rosa pinnarna: För varje färgbricka som placerats korrekt sätts en lila pinne ut. För varje bricka vars färg stämmer men placering är fel sätts en rosa pinne ut.

Exempel: Färgkoden blå-blå-grön-röd har valts. Gissningen är rosa-blå-rosa-grön. Det ger en lila pinne för en korrekt placerad färg (blå) och en rosa pinne för en felplacerad färg (grön).

Sedan är det upp till spelaren att prova olika kombinationer. När alla rader är fulla är spelrundan slut. Om färgkoden inte knäcktes får motståndaren ett poäng för varje försök, plus ett extra poäng.

### Poängräkning

När det överenskomna antalet rundor är avslutade räknar varje spelare sina poäng. Den som har flest poäng vinner.

## NO: Hjernebryter

Kan du knekke koden?

### Spilleregler

Slik blir dere klare til å spille

Sett dere overfor hverandre. Spilleren som skal lage fargekoden, skal ha "kodeskjulere" vendt mot seg. Så velger spilleren fire farger til sin kode – pinner med den samme fargen kan godt brukes flere ganger. Når koden er laget, overtar motstanderen fargepinnene som er igjen. OBS: De lilla og rosa pinnene er markører for riktig/feil – spilleren som har laget koden beholder dem.

Husk å avtale hvor mange runder dere skal spille før dere starter.

### Slik spiller dere

Spilleren som skal knekke fargekoden plasserer forslaget sitt i rekken nærmest seg selv. Motstanderen skal så angi hvor presist forslaget var. Det gjøres ved hjelp av de lilla og rosa pinnene: For hver pinne med riktig farge som også er satt på riktig sted, settes det en lilla pinne. For hver pinne hvor fargen er riktig, men plasseringen er feil, settes det en rosa pinne.

Eksempel: Fargekoden blå-blå-grønn-rød er valgt. Det gjettes på rosa-blå-rosa-grønn. Dette utløser en lilla pinne for korrekt plassert farge (blå) og en rosa pinne for feil plassert farge (grønn).

Så skal spilleren prøve nye kombinasjoner i de neste rekkene. Når alle rekkene er brukt opp, er runden slutt. Lyktes det ikke å knekke fargekoden, får motspilleren ett poeng for hvert forsøk, pluss et ekstra poeng.

### Slik teller dere poeng

Når det avtalte antallet runder er avsluttet, teller hver spiller poengene sine. Den som har flest poeng vinner spillet.

## EN: Brain breaker

Can you figure it out?

### Rules

Getting ready to play

Sit down so you are facing each other. The player making the colour code must have the 'code shield' turned towards them. This player now chooses four colours for his or her code – and is allowed to use the same colour more than once. Once the code has been made, the opposing player takes the coloured pieces that are left. NOTE: The pink and purple sticks are markers for right/wrong – the player who has made the code should keep them. Remember to agree on the number of rounds you wish to play before getting started.

### How to play:

The player who has to crack the colour code places their offer in the first row, closest to themselves. Their opponent must then indicate how accurate this offer was. This is done with the help of the pink and purple sticks: A purple stick is placed on the board for each coloured piece that has been guessed correctly. If the colour is correct but the placing is wrong, then a pink stick is placed for each piece.

Example: The colour code blue-blue-green-red has been selected. The player guesses on pink-blue-pink-green. This triggers a purple stick for one correctly placed colour (blue) and one pink stick for an incorrectly placed colour (green).

It is then up to the player to combine these answers to get the correct code. Once all the rows have been used up, the round is over. If the player does not succeed in cracking the colour code, then the opposing player gets one point for each attempt, plus one extra point.

## How you count the points

Once the agreed number of rounds have been played, each player counts up his or her points. The one with the most points wins the game.

## DE: Superhirn

Wer kann den Farbcode knacken?

### Regeln

#### Spielvorbereitung

Die Spieler setzen sich gegenüber. Das Spielbrett wird so zwischen die beiden Spieler gestellt, dass die Seite mit der Code-Reihe und dem Sichtschutz vor dem Spieler liegt, der den Farbcode festlegt. Dieser Spieler wählt nun vier Farben für seinen Code. Dabei darf die gleiche Farbe auch mehrmals verwendet werden. Wenn der Code festgelegt wurde, nimmt der gegenüber sitzende Spieler die übrig gebliebenen farbigen Stecker. HINWEIS: Die pink- und lilafarbenen Stecker werden vom Spieler, der den Code festgelegt hat, als Signalstifte genutzt, um anzuzeigen, ob der Mitspieler richtig geraten hat.

Vor dem Spiel sollten sich die Spieler auf die Anzahl der zu spielenden Runden einigen.

#### Spielanleitung:

Der Spieler, der den Farbcode knacken muss, setzt seinen Lösungscode in die erste Reihe, die ihm am nächsten liegt. Der Gegner muss dann angeben, inwieweit der Lösungsvorschlag richtig war. Dazu nutzt er die pink- und lilafarbenen Stifte: Ein lilafarbener Stift signalisiert, dass ein geheimer Farbstecker richtig entschlüsselt wurde, also richtige Farbe und richtige Position. Wenn die Farbe korrekt ist, aber die Position falsch, dann wird dies mit einem pinkfarbenen Stift angezeigt.

Beispiel: Der Farbcode blau-blau-grün-rot wurde gewählt. Der Mitspieler schlägt als Lösung pink-blau-pink-grün vor. Mit einem lilafarbenen Stift wird ein korrekt platzierter Farbstecker (blau) angezeigt. Ein pinkfarbener Stift signalisiert einen falsch platzierten, aber farblich richtigen Stecker (grün).

Diese Hinweise muss der Spieler nun geschickt kombinieren, um den korrekten Code herauszufinden. Wenn alle Reihen verwendet wurden, ist diese Runde vorbei. Wenn der Spieler den Farbcode nicht knacken konnte, dann erhält der Gegner einen Punkt für jeden Versuch sowie einen Zusatzpunkt.

#### Zählen der Punkte

Nachdem die vorher vereinbarte Anzahl an Runden gespielt wurde, zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

## NL: Breinbreker

Weet jij het antwoord?

### Spelregels

#### Zo speel je het spel

Ga tegenover elkaar zitten. De speler die de kleurcode maakt, moet het codeschild voor zich plaatsen. Deze speler selecteert nu vier kleuren om een code mee samen te stellen. Je mag dezelfde kleur meerdere keren gebruiken. Zodra de code is ingesteld, gaan de resterende gekleurde staafjes naar de andere speler (de codekraker). LET OP: de roze en paarse staafjes worden tijdens het spel gebruikt om goed en fout aan te geven. Deze zijn dan ook voor de speler die de code heeft gemaakt. Spreek van tevoren af uit hoeveel rondes het spel zal bestaan.

#### Spelregels:

De speler die de kleurcode moet kraken, zet de staafjes bij de eerste poging in de eerste

rij, het dichtst bij zich. De tegenspeler geeft vervolgens aan in hoeverre deze poging goed of fout is. Dit gebeurt aan de hand van de roze en paarse staafjes: plaats een paars staafje op het speelbord voor elk gekleurde staafje dat goed is geraden. Als een kleur juist is geraden, maar op de verkeerde plek staat, geef dit dan per staafje aan met een roze staafje.

Voorbeeld: De kleurcode is blauw-blauw-groen-rood. De codekraker probeert de code te kraken met roze-blauw-roze-groen. Dus nu wordt er voor de enige juist geplaatste kleur (blauw) een paars staafje geplaatst en wordt er een roze staafje geplaatst voor de verkeerd geplaatste kleur (groen).

De codekraker moet deze antwoorden dan combineren om tot de juiste code te komen. Zodra alle rijen zijn gebruikt, is de ronde voorbij. Als het de codekraker niet lukt om de code te kraken, krijgt de andere speler een punt voor elke poging, plus nog een extra punt.

#### De puntentelling

Zodra het overeengekomen aantal rondes is gespeeld, telt elke speler zijn/haar punten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint.

## ES: Rompecabezas

¿Qué tal se te dan las matemáticas?

### Reglas

#### Preparación para jugar

Sentaos de forma que podáis veros todos. El jugador que crea el código de color debe tener el «escudo de código» girado hacia el resto. Este jugador elige cuatro colores para su código y puede usar el mismo color más de una vez. Una vez que se ha hecho el código, el jugador contrario coge las piezas de color que quedan. NOTA: Los palitos rosas y morados son marcadores de correcto/incorrecto y los guarda el jugador que ha creado el código. Recuerda establecer el número de rondas que queréis jugar antes de empezar.

#### Reglas del juego:

El jugador que tiene que descifrar el código de color coloca su propuesta en la primera fila, lo más cerca de sí mismo. Su oponente debe indicar cómo de precisa ha sido la propuesta. Para ello utiliza los palitos rosas y morados: coloca un palito morado en el tablero por cada pieza de color que haya acertado. Si el color es correcto pero la colocación es incorrecta, coloca un palito rosa por cada pieza.

Ejemplo: Se ha escogido el código de color azul-azul-verde-rojo. El jugador propone rosa-azul-rosa-verde. Se coloca un palito morado porque ha colocado bien el color (azul) y un palito rosa porque el color (verde) que ha colocado es incorrecto.

Dependerá del jugador combinar estas respuestas para obtener el código correcto. Una vez agotadas todas las filas, la ronda habrá terminado. Si el jugador no logra descifrar el código de color, su oponente consigue un punto por cada intento, más un punto extra.

#### Cómo contabilizar los puntos

Una vez jugado el número de rondas acordado, cada jugador cuenta sus puntos. El jugador con más puntos gana la partida.

## IT: Rompicapo

Riesci a indovinare il codice?

### Regole

Preparazione del gioco

I due giocatori si siedono uno di fronte all'altro. Il giocatore che creerà il codice a colori, posiziona il lato con il codice segreto rivolto verso sé. A questo punto questo stesso giocatore sceglie quattro colori con cui comporre il codice, con la possibilità di utilizzare lo stesso colore più di una volta. Una volta che il codice è stato creato, l'avversario prende le pedine colorate restanti. NOTA: I bastoncini rosa e viola servono a indicare i tentativi corretti e quelli sbagliati e devono essere conservati dal giocatore che ha composto il codice.

Prima di iniziare a giocare, concordare il numero di tentativi consentiti.

### Come si gioca:

Il giocatore che deve indovinare il codice a colori, posiziona il suo tentativo sulla prima riga più vicina a lui. L'avversario deve indicare quanto accurato sia il tentativo proposto. Lo fa aiutandosi con i bastoncini rosa e viola: posiziona un bastoncino viola per ogni pedina colorata indovinata correttamente. Posiziona un bastoncino rosa per ogni pedina del colore giusto, ma nella posizione sbagliata.

Esempio: Il giocatore sceglie il seguente codice colorato: blu-blu-verde-rosso. L'avversario fa un tentativo con rosa-blu-rosa-verde. Il giocatore posiziona un bastoncino viola per il colore posizionato correttamente (blu) e un bastoncino rosa per il colore non posizionato correttamente (verde).

L'avversario dovrà mettere insieme queste risposte per indovinare il codice corretto. La partita finisce quando sono state utilizzate tutte le righe. Se il giocatore non riesce a indovinare il codice colorato, l'avversario ottiene un punto per ogni tentativo, più un punto aggiuntivo.

### Come contare i punti

Una volta terminato il numero di tentativi concordato, ogni giocatore conta i propri punti. Vince il giocatore che ha totalizzato più punti.

## FR: Casse-tête

Vous avez la solution ?

### Règles

Préparation du jeu

Les deux joueurs s'assoient face à face. Le « cache-code » doit être tourné vers le joueur qui crée le code de couleur. Ce même joueur choisit alors quatre couleurs pour élaborer son code ; il peut utiliser la même couleur plus d'une fois. Une fois le code créé, le joueur adverse prend les pions de couleur restants. REMARQUE : les bâtonnets roses et violets indiquent si l'emplacement et la couleur du pion sont corrects ou non ; le joueur qui a élaboré le code doit les conserver.

N'oubliez pas de vous mettre d'accord sur le nombre de manches que vous souhaitez disputer avant de commencer.

### Déroulement du jeu

Le joueur qui doit déchiffrer le code de couleur place sa proposition dans la première rangée, la plus proche de lui. Son adversaire doit alors indiquer la correspondance de cette proposition avec le code qu'il a élaboré. Il utilise pour cela les bâtonnets roses et violets : un bâtonnet violet est placé sur le plateau pour chaque pion de couleur correctement placé. Si la couleur est exacte, mais que le pion est mal placé, le joueur place un bâtonnet rose.

Exemple : le code de couleur bleu-bleu-vert-rouge a été choisi. Le joueur adverse propose la combinaison rose-bleu-rose-vert. Un bâtonnet violet est donc placé pour un pion de couleur correctement positionné (le bleu) et un rose pour un pion de couleur mal positionné (le vert).

C'est alors au joueur qui devine d'associer ces réponses pour obtenir le code correct. Lorsqu'il ne reste plus de rangée à compléter, la manche est terminée. Si le joueur qui devine ne parvient pas à déchiffrer le code de couleur, le joueur adverse gagne un point par tentative, plus un point supplémentaire.

### Comment compter les points ?

Une fois que le nombre de manches convenu a été joué, chaque joueur compte le total de ses points. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points

## EL: Σπαζοκεφαλιά

Ξέρετε τις απαντήσεις;

### Κανόνες

Προετοιμασία παιχνιδιού

Καθίστε κάτω έτσι ώστε να βλέπετε ο ένας τον άλλο. Ο παίκτης που φτιάχνει το χρωματικό κώδικα πρέπει να έχει την "προστατευτική ασπίδα του κώδικα" στραμμένη προς το μέρος του. Ο παίκτης αυτός επιλέγει τώρα τέσσερα χρώματα για τον κώδικα – και μπορεί να χρησιμοποιήσει το ίδιο χρώμα περισσότερες φορές. Μόλις δημιουργηθεί ο κώδικας, ο αντίπαλος παίρνει τα χρωματιστά πόνια που απομένουν. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα ροζ και μωβ καρφάκια είναι δείκτες σωστού/λάθους –πρέπει να τα κρατήσει ο παίκτης που έφτιαξε τον κώδικα.

Μην ξεχάσετε να συμφωνήσετε τον αριθμό των γύρων που θα παίξετε πριν ξεκινήσετε.

### Πώς παίζεται:

Ο παίκτης που πρέπει να σπάσει το χρωματικό κώδικα τοποθετεί την πρότασή του στην πρώτη σειρά από τη μεριά που βρίσκεται πιο κοντά του. Ο αντίπαλος πρέπει τώρα να υποδείξει πόσο ακριβής ήταν αυτή η πρόταση. Αυτό γίνεται με τη βοήθεια των ροζ και των μωβ καρφιών: Το μωβ καρφάκι τοποθετείται στο ταμπλό για κάθε χρωματιστό πόνι που μαντεύθηκε σωστά. Αν το χρώμα είναι σωστό αλλά η θέση είναι λάθος, τοποθετείται σε κάθε πόνι ένα ροζ καρφάκι.

Παράδειγμα: Έχει επιλεγεί χρωματικός κωδικός μπλε-μπλε-πράσινο-κόκκινο. Ο παίκτης μαντεύει ροζ-μπλε-ροζ-πράσινο. Αυτό σημαίνει ότι θα τοποθετηθεί ένα μωβ καρφάκι για ένα σωστά τοποθετημένο χρώμα (μπλε) και ένα ροζ καρφάκι για ένα εσφαλμένα τοποθετημένο χρώμα (πράσινο).

Τώρα είναι σειρά του παίκτη να συνδυάσει αυτές τις απαντήσεις για να βρει το σωστό κώδικα. Μόλις χρησιμοποιηθούν όλες οι σειρές, ο γύρος τελειώνει. Αν ο παίκτης δεν καταφέρει να σπάσει το χρωματικό κώδικα, ο αντίπαλος παίρνει ένα βαθμό για κάθε προσπάθεια, συν έναν έξτρα βαθμό.

### Πώς μετράτε τους βαθμούς

Μόλις ο αριθμός γύρων που έχετε συμφωνήσει τελειώσει, κάθε παίκτης μετρά τους βαθμούς του. Ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς κερδίζει.

## PL: Łamigłówka

Rozwiążesz ją?

### Zasady

Przygotowania do gry

Usiądźcie naprzeciwko siebie. Strona planszy z osłoną musi znajdować się po stronie gracza ustalającego kod kolorystyczny. Gracz ten wybiera cztery kolory do swojego kodu – można użyć tego samego koloru więcej niż raz. Po ustaleniu kodu drugi gracz otrzymuje wszystkie pozostałe kolorowe pionki. UWAGA: Różowe i fioletowe patyczki oznaczają prawidłowy/ nieprawidłowy – gracz ustalający kod powinien je zatrzymać.

Pamiętajcie, aby przed rozpoczęciem gry uzgodnić określoną liczbę tur.

### Przebieg gry:

Gracz, który musi złamać kod kolorystyczny, układa propozycję w pierwszym rzędzie po swojej stronie planszy. Przeciwnik musi wskazać, na ile trafna jest ta propozycja. Robi się to za pomocą różowych i fioletowych patyczków: Fioletowy patyczek kładzie się na planszy dla każdego pionka umieszczonego na właściwym miejscu. Jeżeli kolor został odgadnięty trafnie, ale miejsce jest niewłaściwe, kładzie się różowy patyczek.

Przykład: Został ustalony kod niebieski-niebieski-zielony-czerwony. Gracz zgaduje różowy-niebieski-różowy-zielony. To oznacza jeden fioletowy patyczek za kolor umieszczony we właściwym miejscu (niebieski) i jeden różowy patyczek za kolor umieszczony w niewłaściwym miejscu (zielony).

Gracz musi wykorzystać te wskazówki do odgadnięcia właściwego kodu. Tura kończy się po zapelnieniu wszystkich rzędów. Jeżeli graczowi nie udało się złamać kodu kolorystycznego, oponent otrzymuje jeden punkt za każdą próbę i jeden punkt dodatkowo.

### Liczenie punktów

Po rozegraniu uzgodnionej liczby tur gracze podliczają swoje punkty. Zwycięża gracz z większą liczbą punktów.

## LT: Smegenų laužytojas

Ar galite išspręsti?

### Taisyklės

Pasiruoškite žaisti

Atsisėskite veidu vienas į kitą. Žaidėjas, sudarantis spalvų kodą, turi turėti į jį atsuktą „kodo apsaugą“. Dabar šis žaidėjas pasirenka keturias savo kodo spalvas – jis gali naudoti tą pačią spalvą kelis kartus. Sudarius kodą priešais sėdintis žaidėjas ima spalvotas detales, padėtas kairėje. PASTABA: Rožinės ir violetinės lazdelės skirtos teisingiems ir klaidingiems pasirinkimams žymėti – jas turi laikyti kodą sudaręs žaidėjas.

Nepamirškite prieš pradėdami sutarti, kiek ratų norite žaisti.

### Kaip žaisti

Žaidėjas, kuris turi atspėti spalvų kodą, sudeda savo pasiūlymą į pirmąją arčiausiai jo eilutę. Priešininkas turi nurodyti, kiek tikslus yra jo pasiūlymas. Tai daroma rožinių ir violetinių lazdelių pagalba: Violetinė lazdelė padedama ant lentos už kiekvieną teisingai atspėtą spalvinę detalę. Jei spalva teisinga, bet padėta ne toje vietoje, už kiekvieną tokią detalę padedama rožinė lazdelė.

Pavyzdys: pasirinktas spalvos kodas mėlyna-mėlyna-žalia-raudona. Žaidėjas spėja – rožinė-mėlyna-rožinė-žalia. Jis gauna violetinę lazdelę už vieną atspėtą spalvą teisingoje vietoje (mėlyna) ir vieną rožinę lazdelę už atspėtą spalvą neteisingoje vietoje (žalia).

Dabar žaidėjas pasinaudojęs šiais atsakymais bando atspėti teisingą kodą. Išnaudojus visas eilutes ratas baigiasi. Jei žaidėjui nepavyksta atspėti spalvos kodo, priešininkas gauna vieną tašką už kiekvieną bandymą, be to, vieną papildomą tašką.

### Kaip skaičiuoti taškus

Sutarus, kiek ratų bus žaidžiama, kiekvienas žaidėjas skaičiuoja savo taškus. Žaidimą laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

## LV: Prāta mežģis

Vai vari atšifrēt?

### Noteikumi

Sagatavošanās spēlei

Nosēdieties viens pretī otram. Spēlētājam, kurš gatavo krāsu šifru, pret sevi jāpagriež "šifra ekrāns". Šis spēlētājs izvēlas četras krāsas savam šifram, — un ir atļauts vienu krāsu izvēlēties vairākkārt. Kad šifrs ir izveidots, pretējais spēlētājs paņem atlikušos krāsainos gabaliņus. IEVĒRO! Rozā un violetie kociņi ir marķieri, kas norāda uz pareizu/nepareizu — tie jāpatur spēlētājam, kurš ir izveidojis šifru.

Pirms spēles sākuma atcerieties vienoties par spēles kārtu skaitu.

### Spēles gaita

Spēlētājs, kuram ir jāatšifrē krāsu kods, novieto savu piedāvāto variantu pirmajā rindā pret sevi. Pretinieka uzdevums ir norādīt, cik precīzs ir šis piedāvājums. Šajā nolūkā izmanto rozā un violetos kociņus: katram krāsainajam gabaliņam, kas uzminēts pareizi, uz dēļa tiek pielikts violetais kociņš. Ja krāsa ir pareiza, bet novietojums nav pareizs, tad pie gabaliņa tiek pielikts rozā kociņš.

Piemērs. Ir izvēlēts šāds krāsu šifrs: zils-zils-zaļš-sarkans. Spēlētāja minējums ir rozā-zils-rozā-zaļš. Līdz ar to ir jāuzliek violetais kociņš par pareizi novietoto krāsu (zilo) un viens rozā kociņš par nepareizi novietoto krāsu (zaļo).

Pēc tam spēlētājam no šīm atbildēm ir jāizseiciņa pareizais šifrs. Ja visas rindas ir izmantotas, spēles kārta ir beigusies. Ja spēlētājam neizdodas atšifrēt krāsu šifru, pretinieks saņem vienu punktu par katru mēģinājumu, kā arī vienu papildu punktu.

### Kā tiek skaitīti punkti

Kad ir izspēlēts norunātais kārtu skaits, spēlētāji saskaita savus punktus. Uzvar tas, kurš ir ieguvis visvairāk punktu.

## RU: Игра «Головоломка»

Сможешь разгадать?

### Правила игры

Подготовка к игре

Сядьте лицом друг к другу. Игрок, загадывающий цветовой код, прячется за «щитом». Этот игрок выбирает четыре цвета и составляет из них последовательность («цветовой код») — один и тот же цвет можно использовать несколько раз. Когда код придуман, игрок напротив забирает оставшиеся цветные значки. ПРИМЕЧАНИЕ. Розовые и фиолетовые палочки обозначают «верно» и «неверно» — они находятся у игрока, загадавшего код.

Перед началом игры договоритесь, сколько будет раундов.

### Правила игры:

Игрок, загадывающий код, располагает предполагаемый вариант в ближайшем к себе ряду. Загадывавший игрок показывает, насколько верно это предположение, с помощью розовых и фиолетовых палочек.

Фиолетовую палочку кладут к каждому верно угаданному цветному значку. Если цвет угадан верно, но значок расположен не в том месте, то к каждому такому значку кладут по розовой палочке.

Пример. Игрок загадывает код «синий-синий-зеленый-красный». Предположение игрока: розовый-синий-розовый-зеленый. Напротив синего цвета, который правильно угадан и расположен, кладут одну фиолетовую палочку, а напротив зеленого цвета, который правильно угадан, но расположен не там, кладут розовую палочку.

Основываясь на этих подсказках, игрок должен отгадать правильный код. Если игрок использовал все ряды, раунд заканчивается. Если игроку не удается разгадать цветовой код, загадавший игрок получает по одному очку за каждую попытку противника плюс одно дополнительное очко.

#### Подсчет очков

После того как все раунды будут сыграны, игроки подсчитывают полученные очки. Игрок, набравший больше очков, становится победителем.

## FI: Aivopähkinä

Osaatko ratkaista sen?

#### Säännöt

Peliin valmistautuminen  
Asettukaa istumaan vastatusten. "Koodisuoja" on osoitettava värikoodin tekevää pelaajaa kohden. Tämä pelaaja valitsee nyt koodiinsa neljä väriä – ja hän voi käyttää samaa väriä useammin kuin kerran. Kun koodi on valmis, vastapäinen pelaaja ottaa jäljellä olevat nappulat. HUOMAA: Pinkki ja violetti tikku ovat oikean/väärän merkkejä – koodin tehneen pelaajan tulee pitää ne itsellään. Muistakaa sopia ennen pelin aloittamista, kuinka monta kierrosta haluatte pelata.

#### Pelin kulku:

Pelaaja, jonka tehtävä on paljastaa värikoodi, asettaa ehdotuksensa ensimmäiseen riviin, lähimmäksi itseään. Vastustajan on ilmoitettava, kuinka oikea ehdotus oli. Tämä tehdään pinkkien ja violettien tikkujen avulla: Aina kun värillinen nappula on arvattu oikein, laudalle asetetaan violetti tikku. Jos väri on oikea mutta paikka väärä, kunkin nappulan kohdalle asetetaan pinkki tikku.

Esimerkki: On valittu värikoodi sininen-sininen-vihreä-punainen. Pelaajan arvaus on pinkki-sininen-pinkki-vihreä. Tällöin laudalle asetetaan violetti tikku yhden oikein arvatun värin (sininen) vuoksi ja yksi pinkki tikku väärin arvatun värin (vihreä) vuoksi.

Nyt pelaajan on näiden vastausten avulla saatava oikea koodi. Kun kaikki rivit on käytetty, kierros on ohi. Jos pelaaja ei onnistu arvaamaan värikoodia, vastustaja saa yhden pisteen jokaisesta yrityksestä sekä yhden lisäpisteen.

#### Pisteiden laskeminen

Kun sovittu määrä kierroksia on pelattu, jokainen pelaaja laskee omat pisteensä. Eniten pisteitä saanut voittaa.

## PT: Quebra-cabeças

Conseques descobrir?

#### Regras

Preparar o jogo  
Sentem-se frente a frente. O jogador que criar o código de cor tem de ter a "proteção do código" virada para si. Em seguida, o jogador escolhe quatro cores para o seu código e pode

usar a mesma cor mais do que uma vez. Assim que o código for escolhido, o outro jogador fica com as peças coloridas que sobrarem. NOTA: as varas em rosa e roxo são marcadores para certo/errado – o jogador que criou o código deve ficar com elas.

Lembrem-se de decidir o número de rodadas que querem jogar antes de começarem.

#### Como jogar:

O jogador que tiver de descobrir o código de cores, coloca a sua tentativa na primeira linha, mais perto de ambos. O adversário tem de indicar qual o correto foi a tentativa. Isto é feito com a ajuda das varas em rosa e roxo: Coloca uma vara roxa no tabuleiro para cada peça colorida adivinhada corretamente. Se a cor estiver certa, mas a posição estiver errada, coloca uma vara rosa para cada peça.

Exemplo: Foi escolhido o código azul-azul-verde-vermelho. O jogador tenta adivinhar com rosa-azul-rosa-verde. Neste caso, debes colocar uma vara roxa para uma cor certa colocada na posição certa (azul) e uma vara rosa para uma cor certa colocada na posição errada (verde).

O outro jogador tem de combinar estas respostas para tentar adivinhar o código certo. Assim que todas as linhas tiverem sido utilizadas, a rodada acaba. Se o jogador não tiver conseguido adivinhar o código de cor, o outro jogador ganha um ponto por cada tentativa mais um ponto extra.

#### Como contar os pontos

Assim que o número de rodadas combinado terminar, cada jogador conta os seus pontos. O jogador com mais pontos ganha o jogo.

## CS: Logik

Dokážeš uhodnout kombinaci?

#### Pravidla hry

##### Příprava hry

Dva hráči se posadí proti sobě. Konec desky se stříškou musí být natočen ke hráči, který volí kombinaci kuliček. Ten nyní vybere kombinaci kuliček ze čtyř barev, přičemž stejná barva se může opakovat vícekrát. Jakmile je kombinace zvolena, druhý hráč si vezme zbývající barevné kuličky. POZNÁMKA: Růžové a fialové tyčinky používá první hráč k označení správné či špatné pozice kuliček druhého hráče, který se snaží skrytou kombinaci uhádnout. Před zahájením hry se dohodněte na počtu kol, které si chcete zahrát.

#### Pravidla hry:

Hráč, který musí skrytou kombinaci uhádnout, umístí do prvního řádku nejbližší k sobě čtyři kuličky. Jeho protihráč označí, které z kuliček skryté kombinace se mu podařilo uhádnout. Použijte k tomu růžové a fialové tyčinky: Fialová tyčinka označuje správně uhádnutou barvu i pozici kuličku. Růžová tyčinka označuje správně uhádnutou barvu kuličku, ale nesprávně uhádnutou pozici v řádku.

Příklad: První hráč zvolil kombinaci modrý-modrý-zelený-červený kuliček. Druhý hráč umístil do řádku kombinaci růžový-modrý-růžový-zelený kuliček. První hráč proto použije fialovou tyčinku pro jednu správně umístěnou barvu (modrý kuliček) a jednu růžovou tyčinku pro nesprávně umístěnou barvu (zelený kuliček).

Na druhém hráči pak je, aby použil logiku a podle tyčinek správných pozic a barev kuliček se pokusil uhádnout skrytou kombinaci. Kolo končí, jakmile jsou zaplněny všechny řádky desky. Pokud se druhému hráči nepodaří skrytou kombinaci uhodnout, první hráč získává jeden bod za každý pokus a k tomu jeden bod navíc.

## Body

Po odehrání všech kol si hráči spočítají body. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává.

## SK: Hlavalom

Vyriešite ho?

### Pravidlá

Pripravte sa na hru

Sadnite si oproti sebe. Hráč, ktorý vytvára farebný kód, musí mať k sebe natočený „kódový štít“. Hráčov kód musí obsahovať štyri farby a môže aj viackrát použiť rovnakú farbu. Po vytvorení kódu si druhý hráč vezme zvyšné farebné dieliky. POZNÁMKA: Ružové a purpurové paličky slúžia na značenie správnych/nesprávnych odpovedí – ponechá si ich hráč, ktorý vytvoril kód.

Pred začiatkom hry sa nezabudnite dohodnúť na počte kôl.

### Pravidlá hry:

Hráč, ktorý sa snaží uhádnuť farebný kód, vloží svoju navrhovanú kombináciu do prvého riadku čo najbližšie k sebe. Protivník mu potom povie, aký presný bol jeho odhad. Urobí to pomocou ružovej a purpurovej paličky: Za každý správne uhádnutý farebný dielik umiestni na hracu plochu purpurovú paličku. Ak je správna farba, ale jej umiestnenie je chybné, použije ružovú paličku.

Príklad: Hráč si vyberie farebný kód modrá-modrá-zelená-červená. Druhý hráč tipuje kombináciu ružová-modrá-ružová-zelená. Získa za to purpurovú paličku za jednu správne umiestnenú uhádnutú farbu (modrá) a ružovú paličku za jednu nesprávne umiestnenú uhádnutú farbu (zelená).

Potom je už len na hráčovi, ako tieto odpovede skombinuje tak, aby dostal správny kód. Ak spotrebujete všetky dostupné riadky, kolo sa končí. Ak sa hráčovi nepodarí rozlúštiť farebný kód, jeho protivník získa jeden bod za každý jeho pokus a ešte jeden bod navyše.

### Počítanie bodov

Po odohraní dohodnutého počtu kôl si obaja hráči zrátajú body. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

## ET: Ajuragistaja

Kas nuputad vâlja?

### Reegliid

Mänguiks valmistumine

Istuge nii, et oleksite näoga üksteise suunas. Värvikoodi tegeval mängijal peab olema ees „värvikilp“. Mängija valib enda koodi jaoks neli värvi ja ta võib ühte värvi mitu korda kasutada. Koodi tegemise järel saab vastasmängija endale allesjäänud värvinupud. MÄRKUS: Õiget ja valet tähistavad roosad ja lillad pulgad – need peaks olema koodi teinud mängija käes. Enne alustamist leppige kokku, mitu vooru mängite.

### Mängujuhis

See mängija, kes peab värvikoodi ära arvama, hakkab esimesse, endale lähimasse ritta variante pakkuma. Vastasmängija andma märku sellest, kui täpne see pakkumine oli. Seda tehakse roosade ja lillade pulkade abil. Iga äraarvatud värvinupu kohta pannakse lauale üks lilla pulk. Juhul kui värv on õige, aga järjestus mitte, pannakse iga nupu kohta roosa pulk.

Näide. Valitud on värvikood sinine-sinine-roheline-punane. Mängija pakub koodi roosa-sinine-roosa-roheline. See tähendab üht lillat pulka õigesti arvatud värvi (sinise) kohta ja üht roosat pulka valesti arvatud värvi (roheline) kohta.

Õige koodi leidmiseks peab mängija vastuseid kombineerima. Voor lõppeb, kui kõik read on kasutatud. Kui mängija värvikoodi ära ei arva, saab vastasmängija iga proovimise kohta ühe punkti ja sellele lisaks veel ühe punkti.

### Punktide arvestamine

Kui kokkulepitud arv voorusid on mängitud, loevad mängijad oma punktid kokku. Võidab see, kellel on kõige rohkem punkte.

## HU: Színkereső

Kitalálad a színkódot?

### Játékszabályok

A játék előkészítése

A két játékos egymással szemben ül. A színkód (színkombináció) elrejtésére szolgáló lapocskának a kódrejtő játékos felé kell fordulnia. Ez a játékos összeállít egy négy színből álló kódot, amelyben egy szín többször is előfordulhat. A megmaradt színes darabokat a kódtörő játékos kapja meg. MEGJEGYZÉS: A helyes és helytelen tippnek jelzésére szolgáló rózsaszín és a lila tuskék a kódrejtőnél maradnak.

A játék megkezdése előtt meg kell állapodni a fordulók számában.

### A játék menete:

A kódtörő játékos kirakja első tippjét a hozzá legközelebb eső sorban. A kódrejtőnek ezután jeleznie kell a tipp pontosságát a rózsaszín és lila tuskék segítségével: Lila tuske jár minden olyan színes darabért, amely szerepel a kódban, és jó helyen van a tippben. Azokért a színes darabokért, amelyek szerepelnek a kódban, de a tippben rossz helyre kerültek, egy-egy rózsaszín tuske jár.

Példa: A kódrejtő a kék-kék-zöld-piros kombinációt állította össze. A kódtörő tippje rózsaszín-kék-rózsaszín-zöld. Ennek az eredménye egy lila tuske lesz az egy jó helyen lévő színért (kék), valamint egy rózsaszín tuske az egy rossz helyen lévő színért (zöld).

A kódtörő a visszajelzések alapján halad a megfejtés felé. Ha az összes sor megtelik, a forduló véget ér. Ha a kódrejtőnek nem sikerült megfejtenie a kódot, akkor az ellenfele minden tippért kap egy pontot, továbbá kap egy pluszpontot.

### A pontok összeszámolása

Az összes forduló lejátszása után a játékosok összeszámolják a pontjaikat. Az győz, aki a legtöbb pontot szerezte.

## BG: Разбивач на мозъци

Можете ли да го разгадаете?

### Правила

Подготовка за игра

Седнете долу един срещу друг. Играчът, който прави цветовия код, трябва да има „кодов щит“, обърнат към него. Сега този играч избира четири цвята за неговия/нейния код – и има право да използва един и същ цвят повече от веднъж. След като се направи кодът, противникът взема цветните парчета, които са останали. ЗАБЕЛЕЖКА: Розовите и лилавите стикове са маркери за правилно/неправилно – играчът, който е направил кода, трябва да ги държи. Не забравяйте да се споразумеете за броя на кръговете, които искате да играете, преди да започнете да играете.

### Как се играе

Играчът, който трябва да разбие цветовия код, поставя своето предположение на първия ред, най-близо до себе си. След това опонентът трябва да укаже колко точно е

това предложение. Това се прави с помощта на розовите и лилави стикове: На дъската се поставя лилав стик за всеки оцветен елемент, който е познат правилно. Ако цветът е правилен, но разположението е грешно, тогава за всяка част се поставя розов стик.

Пример: Избран е цветовият код синьо-синьо-зелено-червено. Играчът разпознава розово-синьо-розово-зелено. Това води до лилав стик за правилно поставен цвят (синьо) и един стик за неправилно поставен цвят (зелено).

След това играчът трябва да комбинира тези отговори, за да получи правилния код. След като всички редове бъдат използвани, кръгът завършва. Ако играчът не успее да разбие цветския код, тогава противникът получава по една точка за всеки опит, плюс една допълнителна точка.

### Как да броите точките

След като уговореният брой кръгове бъдат изиграни, всеки играч брои своите точки. Този с най-много точки печели играта.

## HR: Mozgalica

Možeš li je odgonetnuti?

### Pravila

#### Priprema igre

Sjednite jedan nasuprot drugoga. Igrač koji smišlja kód boje mora imati „kódni štit“ okrenut prema sebi. Taj igrač sada odabire četiri boje za svoj kód – i dopušteno mu je upotrebljavati istu boju više puta. Nakon što je kód smišljen, igrač protivničkog tima uzima preostale obojene dijelove. NAPOMENA: Ružičasti i ljubičasti štapići predstavljaju oznaku za točno / pogrešno – igrač koji je osmislio kód treba ih zadržati. Nemojte zaboraviti prije početka igre dogovoriti koliko će se krugova igrati.

#### Pravila igre

Igrač koji mora razbiti kód boje svoju ponudu stavlja u prvi red, najbliži sebi. Njegov suparnik zatim mora reći u kojoj je mjeri ta ponuda točna. To se postiže uz pomoć ružičastih i ljubičastih štapića: Ljubičasti se štapić stavlja na ploču za svaki obojeni komad koji je ispravno pogodan. Ako je boja ispravna, ali je položaj pogrešan, tada se za svaki dio stavlja ružičasti štapić.

Primjer: Odabran je kód boja plava-plava-zele-na-crvena. Igrač pogađa ružičasta-plava-ružičasta-zele-na. Time se aktivira ljubičasti štapić za jednu ispravno postavljenu boju (plavu) i jedan štapić za neispravno postavljenu boju (zelenu).

Item no. 3035612

Manufactured by: Zebra A/S, Strandgade 71, DK-1401 Copenhagen K, Denmark

Imported to UK by: Tiger Retail Ltd., 2 Morwell Street, London, WC1B 3AR United Kingdom. Made in China. www.flyingtiger.com



**DA:** Advarsel. Små dele. Kvelningsfare. Gem denne information til senere brug. **SV:** Varning. Små delar. Kvävningrisk. Spara denna information för framtida behov. **NO:** Advarsel. Små deler. Kvelningsfare. Oppbevar denne informasjonen til senere bruk. **EN:** Warning. Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. **DE:** Achtung. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Diese Information bitte für den späteren Gebrauch aufbewahren. **NL:** Waarschuwing. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie voor later gebruik. **ES:** Advertencia. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Conserve esta información para poder consultarla en el futuro. **IT:** Avvertenza. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare queste informazioni per il futuro. **FR:** Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conserver cette information pour un usage ultérieur. **EL:** Προειδοποίηση. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL:** Ostrzeżenie. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. **LT:** Įspėjimas. Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV:** Brīdinājums. Sīkas detaļas. Aizrisšanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **RU:** Внимание. Мелкие части. Риск удушья. Храните данную информацию для последующего использования. **FI:** Varoitus. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Säilytä nämä tiedot. **PT:** Atenção. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para referência futura. **CS:** Upozornění. Malé části. Nebezpečí zalknutí. Uchovete tyto informace pro pozdější použití. **SK:** Upozornenie. Malé casti. Nebezpečenstvo dusenia. Túto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET:** Hoiatu. Väikesed osad. Kägistamisoh. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU:** Figyelmeztetés. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Őrizze meg ezt a tájékoztatót jövőbeli hivatkozás céljából. **BG:** Внимание. Малки части. Опасност от задавяне. Запазете тази информация за бъдещи справки. **HR:** Upozorenje. Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO:** Avertisment. Părți mici. Pericol de sufocare internă. Păstrați aceste informații pentru consultare ulterioară.