

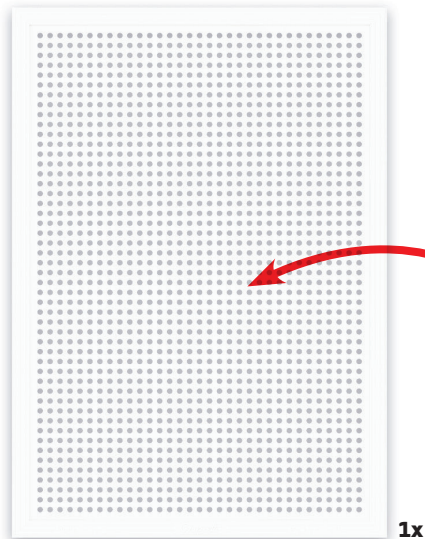


Guida al gioco
Game guide
Guide d'utilisation
du jeu
Spielanleitung
Guía de juego
Guia de jogo
Instrukcja
rozgrywki
Spel handleiding

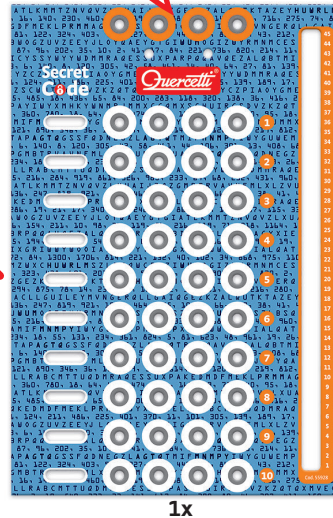
Quercetti®

Secret Code

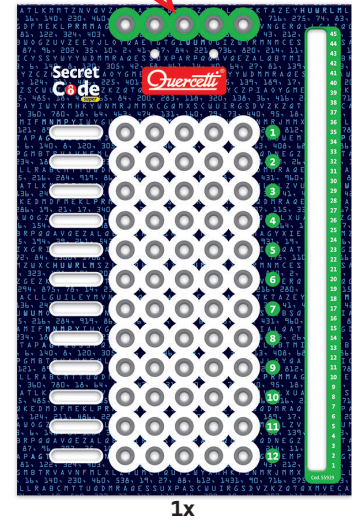
**Contenuto - Contents - Contenu - Inhalt
 Contenido - Conteúdo - Zawartość - Inhoud**



**principiante
 beginner - débutant
 Anfänger - principiante
 początkujący**



**esperto
 expert - Fortgeschrittene
 experto - especialista
 ekspert**



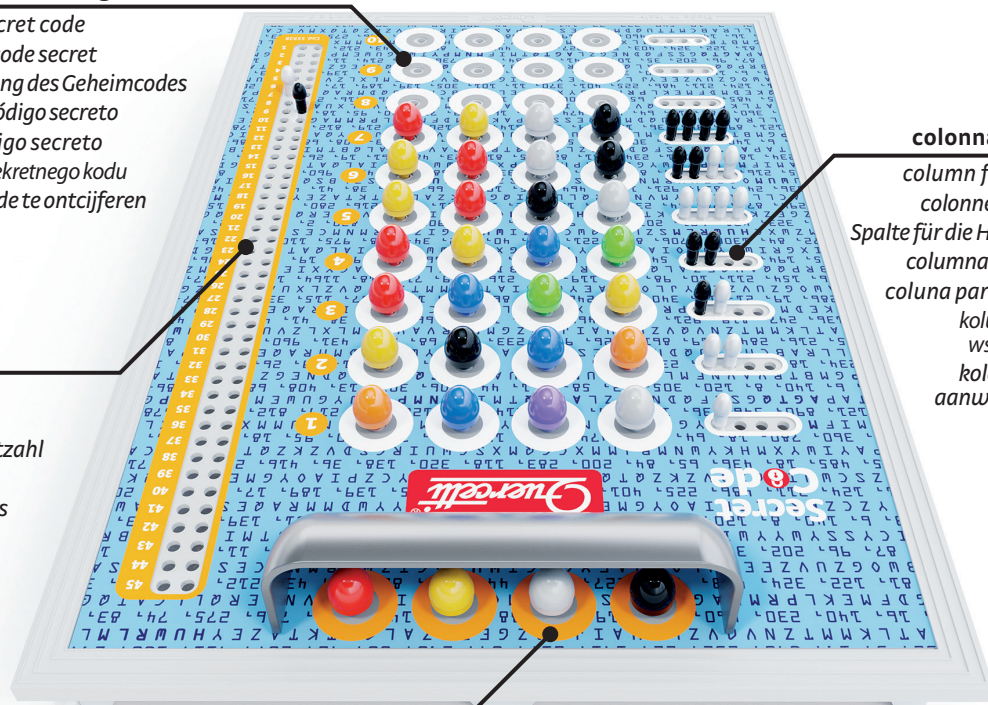
colonna per decifrare il codice segreto

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

colonna punti

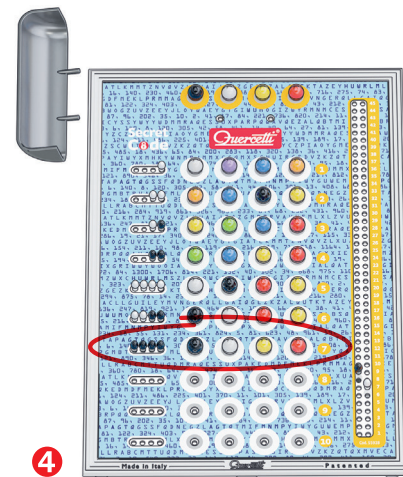
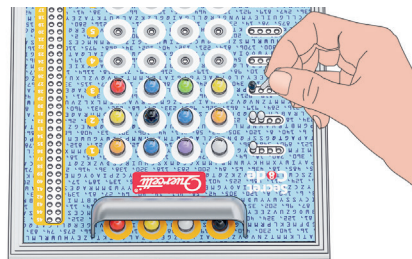
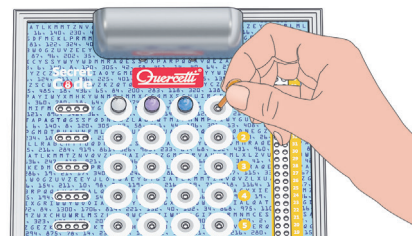
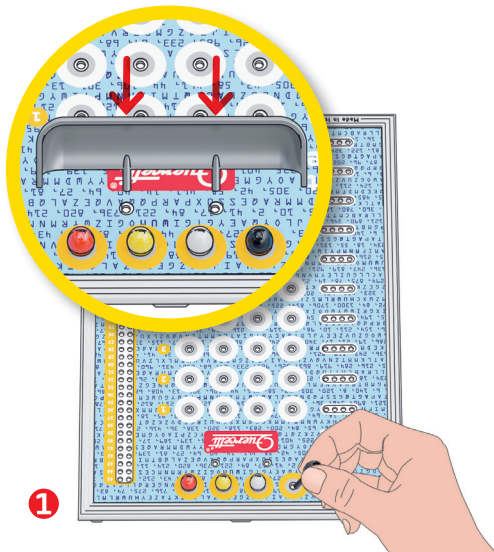
*column for points
colonne points
Spalte für die Punktzahl
columna puntos
coluna para pontos
kolumna na punkty
kolom voor punten*

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*



colonna indizi

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



ITA Come si gioca:

Per prima cosa posizionare 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 ripeterne, se lo vuole, lo stesso colore più volte all’interno del codice. Senza farlo vedere all’avversario, lo posiziona nell’area separata in alto (arancione per il codice da 4 chiodini; verde per il codice da 5 chiodini), coprendolo subito con lo scudo grigio.

2 Il **decifratore** deve cercare di indovinare il codice segreto iniziando a

posizionare i chiodini dalla fila 1.

3 Il **codificatore** deve dare degli indizi inserendo i chiodini bianchi o neri nella “**colonna indizi**” di fianco alla fila in cui il decifratore ha posizionato i chiodi:

- un **chiodino bianco** per ogni **colore giusto nella posizione sbagliata**
- un **chiodino nero** per ogni **colore giusto al posto giusto**

Per non facilitare troppo il **decifratore**, i chiodini segna-indizi, possono essere posizionati in un foro qualsiasi della “**colonna indizi**”.

4 Il **decifratore** prosegue per tentativi seguendo gli indizi fino a svelare la giusta sequenza di chiodini. Quando il **codificatore** inserirà 4 chiodini neri nell’area degli indizi, il codice segreto sarà svelato. A questo

punto i giocatori si invertono di ruolo ed il gioco continua. Il codificatore diventerà il decifratore e viceversa.

Punteggio:

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

ENG Gameplay:

First, place the illustrated card on the perforated board. Beginners are advised to start with the light blue card to discover the code made up of 4 colours.

1 The **encoder** creates a “**code**” made up of a sequence of pegs, choosing from the 8 available colours.

Any colour may be used more than once in the code. Without letting the opponent see, the encoder puts the code into the separate area at the top of the board (orange for the code with 4 pegs; green for the code with 5 pegs), covering it straight away with the grey plastic shield.

2 The **decipherer** has to try to guess the secret code, while placing pegs in the first row.

3 The **encoder** must give clues by inserting white or black pegs in the “**column for clues**” alongside the row in which the decipherer has put the pegs:

- one **white peg** for every

correct colour in the wrong position

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

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

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

Scores:

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

FRA Comment jouer :

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

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

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

2) Le **déchiffreur** doit chercher à deviner le code secret en commençant par

positionner les clous dans la première rangée.

3) Le **codeur** doit donner des indices en insérant des clous blancs ou noirs dans la “**colonne indices**” qui se trouve sur le coté de la rangée sur laquelle le déchiffreur a positionnés ses clous :

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

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

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

Comptage des points :

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

DEU Spielanleitung:

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

1) Der **Codierer** sucht einen **Code** aus, der aus einer Reihe von bunten Steckstiften besteht. Dafür kann er die 8

verfügbaren Farben nutzen und, wenn er will, dieselbe Farbe im selben Code mehrmals wiederholen. Er stellt seinen Code im oberen Raum (orangerfarbig im Fall eines 4 farbigen Codes; grün im Fall eines 5farbigen Codes) zusammen und versteckt ihn sofort hinter dem grauen Plasticschild, 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 **cavilha branca** para cada **cor correta na posição errada**
- uma **cavilha 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* inserte 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 Rozgrzywka:

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 układanie 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 wypełniła 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 aanwijzinggebied, 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* colori (* dove il nono colore corrisponde alla possibilità di lasciare un foro vuoto) si otterranno 59.049 combinazioni possibili.

ENG If the “encoder” gives the “decipherer” false information, the decipherer may start the game over with a new code, and will also receive 3 extra points. The first player to get to 45 points wins.

Expert players can make the game even more difficult by introducing a ‘ninth colour’ – by leaving a space. This creates a ‘neutral’ colour, making the code more difficult to decipher.

Interesting facts:

Using 4 combinations of pegs in 8 different colours, there are 4.096 possible combinations.
Using 5 combinations of pegs in 8 different colours, there are 32.768 possible combinations.
Using 5 combinations of pegs and 9* colours (*where the ninth colour corresponds with the possibility to leave a hole empty) there are 59.049 possible combinations.

FRA Dans le cas où le “codeur” donnerait au déchiffreur des informations inexactes, ce dernier aura le droit de

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

Curiosité:

En utilisant 4 combinaisons de clous de 8 couleurs, on obtient 4.096 combinaisons possibles.
En utilisant 5 combinaisons de clous de 8 couleurs, on obtient 32.768 combinaisons possibles.
En utilisant 5 combinaisons de clous de 9 couleurs (dans le cas où la neuvième couleur correspond à la possibilité de laisser un trou vide), on obtient 59.049 combinaisons possibles.

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

Factos interessantes:

Usando 4 combinações de pinos em 8 cores diferentes, existem 4.096 combinações possíveis;
Usando 5 combinações de pinos em 8 cores diferentes, existem 32.768 combinações possíveis;
Usando 5 combinações de pinos e 9* cores (* onde a nona cor corresponde à possibilidade

de deixar um buraco vazio), há 59.049 combinações possíveis.

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

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

Interesujące fakty:

Używając 4 kombinacji kołeczków w 8 różnych kolorach, istnieje 4096 możliwych połączeń;
Używając 5 kombinacji kołeczków w 8 różnych kolorach, istnieje 32768 możliwe połączenia;
Używając 5 kombinacji kołeczków w 9 różnych kolorach (9 kolor odpowiada możliwości pozostawienia wolnego pola), istnieje 59049 możliwych połączeń.

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

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

Interessante feiten:

Met 4 combinaties pinnen in 8 verschillende kleuren zijn er 4.096 mogelijke combinaties;
Met 5 combinaties pinnen in 8 verschillende kleuren zijn er 32.768 mogelijke combinaties;
Gebruikmakend van 5 combinaties pinnen en 9* kleuren (*waarbij de negende kleur overeenkomt met de mogelijkheid om een gat leeg te laten) zijn er 59.049 mogelijke combinaties.