

## A game for 2 people

### Game Preparation and Objective

Player (A) puts five colour pegs – invisible to player (B) – into the squares on the narrow side of the board. Player (B) has to guess both the colours and the order of the pegs in a maximum of six attempts. Player (A) gives clues with the white and black pegs. Several rounds are played (as agreed upon).

### Game Winner

Player (A) is awarded points for the number of attempts it takes for player (B) to guess the colour combination. The winner is the player who scores the most points after the decided number of rounds.

### Gameplay

Player (B) plays a possible colour combination in the first row of the board. Player (A) checks and inserts a white peg next to the row for each correct colour. They insert a black peg for every peg that is the correct colour **and** in the correct position. Player (B) has six attempts to guess the combination by considering the clues given by player (A).

### Penalties

If player (B) cannot guess the combination in six tries, player (A) gets 8 points. If player (A) gives wrong clues, player (B) gets 3 points.

### Game Variations

There are 6 different colours. Colours can be used twice as agreed. An empty space can be used as another colour. The black/white pegs can also be used as additional colours.

Manufacturer:

**Logoplay Holzspiele GmbH & Co. KG**

CEO: Horst Dirks

Carl-Zeiss-Str. 26

D-21614 Buxtehude

Tel +49(0)4161 8006400

Mail: [verkauf@logoplay.de](mailto:verkauf@logoplay.de)

[www.Logoplay-Holzspiele.de](http://www.Logoplay-Holzspiele.de)

**Item no. 4257**

Manufacturer recommended age: 6 years and up

**Caution: Not suitable for children under 36 months**

**Small parts that can be swallowed**



**Un jeu pour 2 personnes**Préparation et but du jeu

Le joueur (A) place - sans que le joueur (B) le voie - cinq bâtonnets de couleur dans les cases sur le côté étroit de la planche de jeu. Le joueur (B) doit deviner l'ordre et la couleur des bâtonnets avec max. six essais. Le joueur (A) donne des indications en utilisant les bâtonnets blancs et noirs. On joue plusieurs tours (après entente).

Gagnant du jeu

Le nombre d'essais nécessaires au joueur (B) pour retrouver la combinaison de couleurs donne des points au joueur (A). Le gagnant est celui qui a remporté le plus de points après plusieurs tours.

Déroulement du jeu

Le joueur (B) place une combinaison de couleurs possible sur la première ligne du plateau. Le joueur (A) vérifie et pose pour chaque bonne couleur un bâtonnet blanc à côté de la ligne. Pour chaque bâtonnet de la bonne couleur **et** placé correctement, il pose un bâtonnet noir. Le joueur (B) a six essais pour deviner la combinaison en prenant en compte les indications du joueur (A).

Points \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ pénalité

Si le joueur (B) n'arrive pas à deviner la combinaison avec ses six essais, le joueur (A) obtient 8 points. Si le joueur (A) a donné de mauvaises indications, le joueur (B) obtient 3 points.

Variantes de jeu

Il y a 6 différents couleurs. Après entente, les couleurs peuvent être mises en double. Un emplacement vide peut faire office de couleur supplémentaire. Les bâtonnets noirs/blancs peuvent également être utilisés comme couleurs supplémentaires.

Fabricant:

**Logoplay Holzspiele GmbH & Co. KG**

CEO: Horst Dirks

Carl-Zeiss-Str. 26

D-21614 Buxtehude

Tél. +49(0)4161 8006400

Mail: [verkauf@logoplay.de](mailto:verkauf@logoplay.de)[www.Logoplay-Holzspiele.de](http://www.Logoplay-Holzspiele.de)**N° d'article 4257**

Âge recommandé par le fabricant : À partir de 6 ans

**Attention: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois****Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés**

**Een spel voor 2 personen**Vorbereiding en doel

Speler (A) steekt – zonder dat speler (B) het ziet – vijf gekleurde pinnen in de gaatjes in het smalle deel aan zijn kant van het speelbord. Speler (B) moet binnen maximaal zes beurten zowel de kleuren als de volgorde van de pinnen raden. Speler (A) geeft aanwijzingen met de witte en zwarte pinnen. Er worden meerdere rondes gespeeld (na afspraak).

Winnaar van het spel

Het aantal pogingen dat speler (B) nodig heeft om de kleurencombinatie te raden, wordt bij speler (A) opgeteld als punten. Winnaar is degene die na het afgesproken aantal rondes de meeste punten heeft.

Spelverloop

Speler (B) steekt een kleurencombinatie in het eerste veld van het speelbord. Speler (A) controleert deze en plaatst voor elke goede kleur een witte pin naast de rij. Voor elke steker met de juiste kleur **en** op de juiste plek wordt een zwarte pin geplaatst. Speler (B) krijgt zes kansen om de combinatie te raden aan de hand van de aanwijzingen van speler (A).

Strafpunten

Als speler (B) de combinatie niet in zes pogingen weet te raden, ontvangt speler (A) 8 punten. Als speler (A) foute aanwijzingen heeft gegeven, gaan er 3 punten naar speler (B).

Speelvarianten

Er zijn 6 verschillende kleuren. De spelers kunnen afspreken dat kleuren dubbel gebruikt mogen worden. Een lege plek mag als zevende kleur gebruikt worden. Ook de zwarte en witte pinnen kunnen als extra kleuren ingezet worden.

Fabrikant:

**Logoplay Holzspiele GmbH & Co. KG**

CEO: Horst Dirks

Carl-Zeiss-Str. 26

D-21614 Buxtehude, BRD

Tel +49(0)4161 8006400

Mail: [verkauf@logoplay.de](mailto:verkauf@logoplay.de)[www.Logoplay-Holzspiele.de](http://www.Logoplay-Holzspiele.de)**Artikel nr. 4257**

Leeftijdsadvies van de fabrikant: Vanaf 6 jaar

**Attentie: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden**

**Un gioco per 2 persone**Preparazione al gioco e obiettivo

Il giocatore (A) inserisce (senza farsi vedere dal giocatore (B)) cinque pedine colorate nelle caselle sul lato sottile del tavoliere da gioco. Il giocatore (B) deve indovinare il colore e l'ordine delle pedine con al massimo sei tentativi. Il giocatore (A) dà indicazioni utilizzando le pedine bianche e nere. È possibile giocare più round (previo accordo).

Vincitore del gioco

Il numero di tentativi necessari al giocatore (B) per trovare la combinazione di colori viene assegnato sotto forma di punti al giocatore (A). Vince chi ha raccolto il maggior numero di punti al termine di più round.

Svolgimento del gioco

Il giocatore (B) inserisce nella prima fila del tavoliere da gioco una possibile combinazione di colori. Il giocatore (A) verifica e posiziona vicino alla fila una pedina bianca per ogni colore corretto e una pedina nera per ogni pedina col colore corretto e nella posizione corretta. Il giocatore (B) ha sei tentativi per indovinare la combinazione tenendo conto delle indicazioni fornite dal giocatore (A).

Punti \_\_\_\_\_ di \_\_\_\_\_ penalità

Se il giocatore (B) non riesce a indovinare la combinazione in sei tentativi, il giocatore (A) riceve 8 punti. Se il giocatore (A) ha fornito indicazioni false, il giocatore (B) riceve 3 punti.

Varianti di gioco

Ci sono 6 colori diversi. Se precedentemente concordato, i colori possono essere inseriti anche due volte. Uno spazio vuoto può fungere da colore aggiuntivo. Oppure le pedine nere/bianche possono essere utilizzate come colori aggiuntivi.

Produttore:

**Logoplay Holzspiele GmbH & Co. KG**

CEO: Horst Dirks

Carl-Zeiss-Str. 26

D-21614 Buxtehude

Tel. +49(0)4161 8006400

Mail: [verkauf@logoplay.de](mailto:verkauf@logoplay.de)[www.Logoplay-Holzspiele.de](http://www.Logoplay-Holzspiele.de)**N° articolo 4257**

Età consigliata dal produttore: a partire dai 6 anni

**Attenzione: non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi****Piccole parti ingeribili****Gevaar van inslikken van kleine delen**

# Código secreto

G-153

## Un juego para 2 personas

### Preparación y objetivo del juego

El jugador (A) inserta cinco fichas de color (invisibles para el jugador (B)) en los campos del lado estrecho del tablero. El jugador (B) tiene que adivinar tanto los colores como la disposición de las fichas con un máximo de seis intentos. El jugador (A) da pistas con las fichas blanca y negra. Se juegan varias rondas (según se acuerde).

### Ganador del juego

El número de intentos que el jugador (B) necesita para adivinar la combinación de colores se anota como puntos para el jugador (A). Gana el jugador que haya anotado más puntos después de varias rondas.

### Transcurso del juego

El jugador (B) establece una posible combinación de colores en la primera fila del tablero. El jugador (A) revisa e inserta una ficha blanca por cada color correcto junto a la fila. Por cada ficha con el color y la posición correctos inserta una ficha negra. El jugador (B) tiene seis intentos de adivinar la combinación siguiendo las pistas del jugador (A).

<u>Puntos</u>	<u>de</u>	<u>penalización</u>
---------------	-----------	---------------------

Si el jugador (B) no puede adivinar la combinación con seis intentos, el jugador (A) obtiene 8 puntos. Si el jugador (A) da pistas equivocadas, el jugador (B) obtiene 3 puntos.

### Variantes del juego

Hay 6 colores diferentes. Se pueden insertar los colores dos veces, si se acuerda hacerlo. Un espacio en blanco puede considerarse un color adicional. O las fichas blancas/negras se usan como dos colores más.

## Code Finder

G-153

Fabricante:

**Logoplay Holzspiele GmbH & Co. KG**

CEO: Horst Dirks

Carl-Zeiss-Str. 26

D-21614 Buxtehude

Tel. +49(0)4161 8006400

Mail: [verkauf@logoplay.de](mailto:verkauf@logoplay.de)

[www.Logoplay-Holzspiele.de](http://www.Logoplay-Holzspiele.de)

**N.º art. 4257**

Edad recomendada por el fabricante: A partir de 6 años

**Atención: No es adecuado para niños menores de 36 meses**

**Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragadas**



## Ett spel för 2 personer

### Spelförberedelse och mål

Spelare (A) sticker in fem färgpinnar i fälten på spelbrädets kortsida – utan att spelare (B) kan se det. Spelare (B) har nu maximalt sex försök på sig för att gissa både pinnarnas färger och deras placering. Spelare (A) ger ledtrådar med hjälp av de vita och svarta pinnarna. Man spelar flera omgångar (efter överenskommelse).

### Spelets vinnare

Antalet försök som spelare (B) behöver för att gissa färgkombinationen skrivs upp som poäng för spelare (A). Vinnaren är den som efter flera omgångar har fått flest poäng.

### Spelets gång

Spelare (B) placerar en möjlig färgkombination i den första raden på spelbrädet. Spelare (A) kontrollerar och sätter in en vit pinne bredvid raden för varje rätt färg. För varje pinne med rätt färg **och** rätt position sätter han/hon in en svart pinne. Spelare (B) har sex försök på sig att gissa kombinationen genom att följa ledtrådarna från spelare (A).

### Straffpoäng

Om spelare (B) inte kan gissa kombinationen efter sex försök får spelare (A) 8 poäng. Om spelare (A) har gett fel ledtrådar får spelare (B) 3 poäng.

### Spelvarianter

Det finns 6 olika varianter. Färger kan föras in dubbelt efter överenskommelse. En tom plats kan räknas som en extra färg. Eller de svarta/vita pinnarna används som två ytterligare färger.

Tillverkare:

**Logoplay Holzspiele GmbH & Co. KG**

CEO: Horst Dirks

Carl-Zeiss-Str. 26

21614 Buxtehude, Tyskland

Tfn +49(0)4161 8006400

Mail: [verkauf@logoplay.de](mailto:verkauf@logoplay.de)

[www.Logoplay-Holzspiele.de](http://www.Logoplay-Holzspiele.de)



### **Artikelnummer 4257**

Tillverkarens rekommenderade ålder: Från 6 år

**OBS: Inte lämpligt för barn under 36 månader**

**Smådelar som kan sväljas**

## Gra dla 2 osób

### Przygotowanie i cel gry

Gracz (A) umieszcza w niewidoczny dla gracza (B) sposób – pięć kolorowych pionków po węższej stronie planszy. Zadaniem gracza (B) jest za pomocą maksymalnie sześciu prób odgadnąć zarówno kolor jak i kolejność ustawionych elementów. Gracz (A) udziela wskazówek używając białych i czarnych pionków. Gra toczy się w kilku rundach (po ustaleniu przez graczy).

### Zwycięzca gry

Ilość prób potrzebnych graczowi (B) do odgadnięcia kolorów, gracz (A) zapisuje sobie jako punkty. Wygrywa ten z graczy, który po kilku rundach ma najwyższą ilość punktów.

### Przebieg gry

Gracz (B) umieszcza w pierwszym rzędzie planszy kolorowe pionki w wybranej przez siebie kolejności. Gracz (A) sprawdza i umieszcza u siebie za każdy poprawnie odgadnięty kolor biały pionek obok danego rzędu. Za każdy pionek w poprawnym kolorze i poprawnej pozycji na planszy umieszcza czarny pionek. Gracz (B) ma sześć prób, by odgadnąć kombinację, obserwując wskazówki gracza (A).

### Punkty karne

Jeżeli gracz (B) nie jest w stanie odgadnąć kombinacji przy sześciu próbach, gracz (A) otrzymuje 8 punktów. Jeżeli gracz (A) udzielił niepoprawnych wskazówek, gracz (B) otrzymuje 3 punkty.

### Warianty gry

Dostępnych jest 6 różnych kolorów. Po ustaleniu przez graczy można umieścić podwójne kolory. Puste pole można wykorzystać jako dodatkowy kolor. Czarne i białe pionki można wykorzystać jako dwa dodatkowe kolory.

Producent:

**Logoplay Holzspiele GmbH & Co. KG**

Własność: Horst Dirks

Carl-Zeiss-Str. 26

D-21614 Buxtehude

Tel: +49(0)4161 8006400

Mail: [verkauf@logoplay.de](mailto:verkauf@logoplay.de)

[www.Logoplay-Holzspiele.de](http://www.Logoplay-Holzspiele.de)

**Artykuł nr. 4257**

Wiek zalecany przez producenta: Od 6 lat

**Uwaga: Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3. roku życia**

**Zawiera elementy, które mogą zostać połknięte**



# Code Finder

G-153

## Ein Spiel für 2 Personen

### Spielvorbereitung und Ziel

Spieler (A) steckt – für Spieler (B) unsichtbar – fünf Farbstecker in die Felder an der Schmalseite des Spielbrettes. Spieler (B) muss mit max. sechs Versuchen sowohl die Farben als auch die Anordnung der Stecker erraten. Spieler (A) gibt mit den weißen und schwarzen Steckern Hinweise. Man spielt mehrere Runden (nach Absprache).

### Gewinner des Spieles

Die Anzahl der Versuche, die Spieler (B) benötigt, um die Farbkombination zu erraten, wird Spieler (A) als Punkte aufgeschrieben. Gewonnen hat, wer nach mehreren Runden die meisten Punkte erzielt hat.

### Spielverlauf

Spieler (B) steckt in die erste Reihe des Spielbrettes eine mögliche Farbkombination. Spieler (A) überprüft und steckt für jede richtige Farbe einen weißen Stecker neben die Reihe. Für jeden Stecker mit richtiger Farbe **und** richtiger Position steckt er einen schwarzen Stecker. Spieler (B) hat sechs Versuche, die Kombination zu erraten, indem er die Hinweise von Spieler (A) beachtet.

### Strafpunkte

Kann Spieler (B) die Kombination mit sechs Versuchen nicht erraten, erhält Spieler (A) 8 Punkte. Hat Spieler (A) falsche Hinweise gegeben, bekommt Spieler (B) 3 Punkte.

### Spielvarianten

Es gibt 6 verschiedene Farben. Nach Absprache können Farben doppelt gesteckt werden. Ein Leerplatz kann als extra Farbe gelten. Oder die schwarz/weißen Stecker werden als zwei weitere Farben verwendet.

# Code Finder

G-153

## Logoplay Holzspiele GmbH & Co. KG

Geschäftsführer: Horst Dirks

Carl-Zeiss-Str. 26

21614 Buxtehude

www.Logoplay-Holzspiele.de

E-Mail: verkauf@logoplay.de

Telefon: 04161 8006400



### Artikel Nr. 4257

Vom Hersteller empfohlenes Alter: Ab 6 Jahren

### Achtung:

**Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet**

**Verschluckbare Kleinteile**