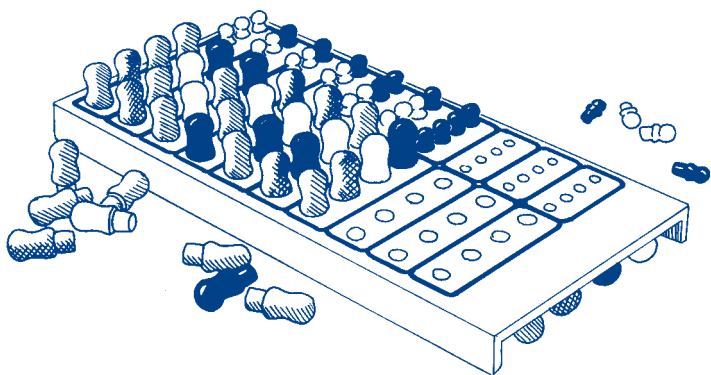


MASTER LOGIC

Гений логики



goki

Master Logic

A game of logic and concentration for 2 players.

1 board, 12 pegs each in yellow, red, orange, blue and green and 20 pegs each in white and black.

Object of the game

The object of the game is to decode the 4 hidden colours or colour code of the opponent (codemaker).

Preparation

At the beginning of the game all the pegs are placed on the table.

On one side of the board there are 4 hidden holes into which one of the players puts a colour code without the other player watching.

The board is set up so that the other player cannot see the colour code.

Rules

- 1) A colour may be used any number of times in the colour code.
- 2) The player trying to break the colour code (the codebreaker) places combinations of coloured pegs in the rows of holes on the board.
- 3) The codemaker helps the codebreaker to find the code by placing white and black pegs, or no pegs at all, in any order in the adjacent holes following each suggested colour combination.
A black peg indicates that the codebreaker has placed a peg of the correct colour in exactly the correct position. A white peg indicates that the codebreaker has chosen a correct colour but not the correct position.
An empty hole indicates that a selected colour is not included in the colour code.
- 4) Once the codebreaker has found the correct colour code the codemaker selects 4 black pegs. Then the players swap roles.
- 5) The winner is the player who breaks his opponent's code in the fewest moves. The number of rounds to be played can be determined at the beginning of the game.

Variations:

A: Code holes can also be left blank. An empty hole would then be the fifth colour.

B: This variation requires two boards.

Both players are codemaker and codebreaker at the same time and play alternately on both boards. The winner is the player who is the first to break the other's code.

Have fun playing!

Ⓧ Master Logic

Ein Logik- und Konzentrationsspiel für 2 Spieler.

1 Spielbrett, je 12 Spielsteine in den Farben gelb, rot, orange, blau und grün und je 20 Spielsteine in den Farben weiß und schwarz.

Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, in möglichst wenigen Schritten die 4 versteckten Farben, den „Farbcode“, des Gegenspielers (Code-Steckers) zu entschlüsseln.

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spieles werden alle Spielsteine auf den Tisch gelegt.

An einer Seite des Spielbrettes befinden sich 4 verdeckte Löcher, in die ein beliebiger Farbcode von einem Mitspieler gesteckt wird, ohne dass der andere dabei zusieht.

Das Spielbrett wird so aufgestellt, dass der andere Spieler keine Einsicht in den Farbcode hat.

Die Regeln

- 1) Es dürfen bei der Farbcode-Wahl auch mehrere Spielsteine der gleichen Farbe gewählt werden.
- 2) Derjenige Mitspieler, der den Farbcode entschlüsseln möchte, steckt nacheinander farbige Spielsteinkombinationen in die Lochreihen des Spielbrettes.
- 3) Der Code-Stecker hilft dem Entschlüsseler bei der Codefindung, indem er nach jeder vorgeschlagenen Farbkombination weiße und schwarze Spielsteine oder auch gar keinen Spielstein in beliebiger Reihenfolge in die danebenliegenden Löcher steckt.
Ein schwarzer Stein zeigt, dass der Entschlüsseler einen Spielstein in der richtigen Farbe und genauen Position gesteckt hat. Ein weißer Spielstein zeigt, dass der Entschlüsseler eine richtige Farbe gewählt hat, aber nicht die richtige Position.
Ein freies Loch zeigt, dass eine gewählte Farbe nicht im Farbcode vorkommt.
- 4) Hat der Entschlüsseler den richtigen Farbcode gefunden, wählt der Code-Stecker 4 schwarze Spielsteine. Dann tauschen die Spieler ihre Rollen.
- 5) Gewinner ist der Spieler, der mit den wenigsten Farbreihen den Code des Gegenspielers entschlüsselt hat. Es kann zu Beginn des Spiels eine Anzahl der Runden festgelegt werden.

Spielvarianten:

A: Zusätzlich können Codelöcher freigelassen werden. Ein freies Loch wäre demnach die fünfte Farbe.

B: Hierfür braucht man zwei Spielbretter.

Beide Spieler sind gleichzeitig Code-Stecker und Entschlüsseler und spielen abwechselnd auf beiden Spielbrettern. Gewinner ist der Spieler, der zuerst den Code des anderen entschlüsselt hat.

Wir wünschen viel Spaß!

F Master Logic

Jeu de logique et de concentration pour 2 joueurs.

1 plateau de jeu, 12 pions de chacune des couleurs suivantes : jaune, rouge, orange, bleu et vert, 20 pions blancs et 20 pions noirs.

But du jeu

Ce jeu consiste à décrypter le plus rapidement possible les 4 couleurs cachées, autrement dit le « code de couleurs » de l'adversaire (créateur de code).

Préparation du jeu

Au début du jeu, tous les pions sont posés sur la table.

Le plateau de jeu est percé d'un côté de 4 trous couverts, dans lesquels l'un des joueurs va introduire un code de couleurs quelconque sans que son adversaire ne le regarde faire.

Le plateau de jeu doit être placé de telle manière que l'autre joueur ne puisse pas voir le code de couleurs.

Règles du jeu

- 1) Le code de couleurs choisi peut comporter plusieurs pions de même couleur.
- 2) Celui des deux joueurs qui doit décrypter le code de couleurs introduit successivement plusieurs combinaisons de pions dans les rangées de trous du plateau de jeu.
- 3) Le créateur de code va aider le « décrypteur » à découvrir le code. Après chaque combinaison de couleurs proposée, le décrypteur va introduire des pions blancs et noirs, ou encore pas de pion du tout, dans les trous voisins, et cela dans l'ordre de son choix.
Un pion noir indique que le décrypteur a placé un pion de la bonne couleur dans la bonne position. Un pion blanc indique qu'il a choisi une couleur correcte, mais pas la bonne position.
Un trou laissé libre signale qu'une couleur choisie ne figure pas dans le code de couleurs.
- 4) Lorsque le décrypteur a trouvé le code de couleurs correct, le créateur de code choisit 4 pions noirs. Les joueurs échangent ensuite leurs rôles.
- 5) Le gagnant est le joueur qui aura réussi à décrypter le code de son adversaire en utilisant le moins de rangées de couleurs possible. On peut, au début, convenir de jouer un nombre de manches déterminé.

Variantes possibles:

A: On peut laisser des trous de codage libres. Un trou libre constituerait alors la cinquième couleur.

B: Il faut ici deux plateaux de jeu.

Les deux joueurs sont créateur de code et décrypteur simultanément et jouent successivement sur les deux plateaux. Le gagnant est celui qui parvient le premier à décrypter le code de l'autre.

Amusez-vous bien !

Master Logic

Un juego de lógica y concentración para 2 personas.

1 tablero de juego, fichas en los colores amarillo, rojo, anaranjado, azul y verde (12 fichas por cada color), 20 fichas de color blanco y color negro, respectivamente.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es tratar de descifrar los 4 colores escondidos (el „código de colores“) del contrincante (el „codificador“) en el menor número de pasos posible.

Preparativos antes de iniciar el juego

Al comienzo se colocan todas las fichas de juego sobre la mesa.

En un lado del tablero se encuentran 4 agujeros cubiertos, en los que uno de los jugadores tiene que insertar fichas de color formando un determinado código de colores. El otro jugador no debe ver cómo éste inserta las fichas de color.

El tablero de juego tiene que ser colocado en la mesa de tal manera que el otro jugador no pueda ver la combinación de colores.

Reglas de juego

- 1) El „codificador“ también puede seleccionar varias fichas del mismo color.
- 2) El jugador que tenga que descifrar el código inserta fichas de color en las filas de agujeros del tablero de juego formando cada vez una diferente combinación de colores.
- 3) El jugador que determinó el código de colores le ayuda al otro jugador a descifrar el código insertando fichas negras o blancas o ninguna ficha en los agujeros directamente junto a la fila de la combinación de colores propuesta por el descifrador. Puede colocar estas fichas en cualquier posición.
Una ficha negra significa que el descifrador ha colocado una ficha con el color correcto en la posición correcta. Una ficha blanca significa que el descifrador ha seleccionado un color correcto, pero que no acertó la posición correcta. Un agujero libre significa que un color seleccionado por el descifrador no es parte del código.
- 4) Una vez que el jugador haya logrado descifrar el código de colores correcto, el „codificador“ posiciona 4 fichas negras junto a la última combinación de colores propuesta. Ahora le toca al otro jugador a ser el „codificador“.
- 5) El ganador del juego es aquel jugador que logre descifrar el código del contrincante necesitando el menor número de combinaciones (= filas). Antes de iniciar el juego se puede acordar el número de rondas que se desee jugar.

Variantes de juego:

A: Es posible dejar libre uno o más agujeros al determinar el código. Un agujero libre sería en este caso el quinto color.

B: Para esta variante se necesita dos tableros de juego.

Ambos jugadores son a la vez codificadores y descifradores y juegan en ambos tableros alternándose cada vez. Gana el juego aquel que logre descifrar primero el código del adversario.

¡Que se diviertan!

Een logica- en concentratiespel voor 2 spelers.

1 spelbord, telkens 12 spelstenen in de kleuren geel, rood, oranje, blauw en groen en telkens 20 spelstenen in de kleuren wit en zwart.

Doel van het spel

Het doel van het spel, is in zo weinig mogelijk stappen de 4 verstopte kleuren, de „kleurencode“, van de tegenspeler (code-steker) te ontsleutelen.

Spelvoorbereiding

Bij het begin van het spel worden alle spelstenen op de tafel gelegd.

Aan een kant van het spelbord bevinden zich 4 verdeckte gaten, waarin door een medespeler een willekeurige kleurencode wordt verstopt, zonder dat de andere daarbij toekijkt.

Het spelbord wordt zodanig gelegd, dat de andere speler de kleurencode niet kan zien.

De regels

- 1) Bij de keuze van de kleurencode mogen ook meerdere stenen met dezelfde kleur worden gekozen.
- 2) De medespeler, die de kleurencode wil ontsleutelen, stopt na elkaar kleurige spelsteencombinaties in de gatenrijen van het spelbord.
- 3) De code-steker helpt de ontsleutelaar bij het zoeken naar de code, doordat hij na iedere voorgestelde kleurencombinatie witte en zwarte spelstenen of ook geen enkele spelsteen in willekeurige volgorde in de daarnaast gelegen gaten stopt. Een zwarte steen toont aan, dat de ontsleutelaar een spelsteen in de juiste kleur en in de correcte positie heeft gestoken. Een witte steen toont aan, dat de ontsleutelaar een juiste kleur heeft gekozen, maar niet de correcte positie. Een open gat toont aan, dat de gekozen kleur niet voorkomt in de kleurencode.
- 4) Wanneer de ontsleutelaar de correcte kleurencode heeft gevonden, kiest de code-steker 4 zwarte spelstenen. Daarna worden de rollen door de spelers omgekeerd.
- 5) De winnaar is de speler, die met de minste kleurenrijen de code van de tegenspeler heeft ontsleuteld. Bij het begin van het spel kunnen er een aantal spelronden worden afgesproken.

Spelvarianties:

A: Bovendien kunnen codegaten open worden gelaten. Een vrij gat zou dus de vijfde kleur weergeven.

B: Hiervoor heeft men twee spelborden nodig.

Beide spelers zijn gelijktijdig code-stekers en ontsleutelaars en spelen afwisselend op beide spelborden. De winnaar is de speler, die als eerste de kleurencode van de andere heeft ontsleuteld.

Wij wensen u veel pret!

Et logikspil for 2 spillere

Spillet indeholder 1 spillebræt, 12 brikker hver i gul, rød, orange, blå og grøn og 20 brikker hver i hvid og sort.

Spillets formål:

Formålet er at gætte de 4 skjulte farver eller farvekoden, som modstanderen har sat.

Forberedelse:

I starten af spillet skal alle brikkerne lægges på bordet.

I den ene ende af brættet er der 4 skjulte huller, hvor den første spiller skal sætte 4 brikker/en farvekode uden at modstanderen ser det.

Brættet sættes derefter så modstanderen ikke kan se farvekoden.

Regler:

- 1) Man må gerne bruge samme farve i farvekoden.
- 2) Modstanderen skal prøve at gætte farvekoden ved at sætte brikker i rækkerne på brættet.
- 3) Den spiller som har sat farvekoden hjælper den anden spiller med at løse gåden ved at placere hvide og sorte brikker i tilfældig rækkefølge - eller ingen brikker overhovedet - i hullerne ud for hver foreslået kombination. En sort brik indikerer at der er placeret en rigtig farve i det rigtige hul. En hvid brik indikerer at der er valgt en korrekt farve, men at den er sat i det forkerte hul.

Et tomt hul indikerer at der er valgt en forkert farve.

- 4) Når den rigtige kombination er fundet, sættes der 4 sorte brikker. Derefter byttes der roller.
- 5) Vinderen er den spiller, som gætter farvekombinationen i færreste forsøg. Man beslutter hvor mange runder, der skal spilles, i starten af spillet.

Variation:

A: Nogle af hullerne kan man lade være tomme. Et tomt hul vil i så fald indikere en femte farve.

B: Denne variation kræver to spillebræt.

Begge spiller skal både sætte en farvekode og gætte en. Man skiftes da til at spille og den spiller der først gætte den andens farvekombination, har vundet.

God Fornøjelse!

① Master Logic

Gioco di logica e concentrazione per 2 giocatori.

1 tabellone, 12 pedine nei colori giallo, rosso, arancione, blu e verde e 20 pedine nei colori bianco e nero.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di decifrare nel minor numero possibile di mosse i quattro colori nascosti dell'avversario, ossia il suo "codice cromatico".

Preparativi del gioco

All'inizio del gioco, si posano sul tavolo tutte le pedine.

Su un lato del tabellone si trovano 4 fori nascosti nei quali un giocatore inserisce un codice cromatico a piacere mentre l'altro distoglie lo sguardo.

Il tabellone viene collocato in modo che l'altro giocatore non possa vedere il codice cromatico.

Le regole

- 1) Per il codice cromatico è anche possibile scegliere più pedine dello stesso colore.
- 2) Il giocatore che desidera decifrare il codice cromatico inserisce una dopo l'altra varie combinazioni di pedine colorate nelle file di fori del tabellone.
- 3) L'altro giocatore lo aiuta a scoprire il codice inserendo nei fori adiacenti, dopo ogni combinazione cromatica proposta, delle pedine bianche e nere, o nessuna pedina, in una sequenza qualsiasi.
Una pedina nera indica che il decifratore ha inserito una pedina del colore corretto e nella posizione esatta. Una pedina bianca indica che il decifratore ha scelto un colore corretto, ma che la posizione non è corretta.
Un foro libero indica che il colore scelto non è presente nel codice cromatico.
- 4) Se il decifratore ha scoperto il codice cromatico corretto, l'altro giocatore sceglie 4 pedine nere. A questo punto i giocatori si scambiano i ruoli.
- 5) Vince chi riesce a decifrare il codice dell'avversario con il minor numero possibile di file di colori. All'inizio della partita è possibile stabilire un numero fisso di turni.

Varianti del gioco:

A: è anche possibile lasciare liberi dei fori del codice. Un foro libero sarebbe di conseguenza il quinto colore.

B: per questa variante sono necessari due tabelloni.

I due giocatori sono al contempo codificatori e decifраторi e giocano a turno sui due tabelloni. Vince chi decifra per primo il codice dell'altro.

Buon divertimento!

P Master Logic

Um jogo de concentração e lógica para 2 jogadores.

1 tabuleiro de jogo, 12 pedras (por cor) nas côres amarelo, vermelho, alaranjado, azul e verde, e 20 pedras (por cor) nas côres branco e preto.

Objectivo do jogo

O objectivo deste jogo é conseguir descobrir no menor número de jogadas possível, as 4 côres escondidas (combinação de côres) pelo adversário.

Preparação do jogo

No início do jogo são colocadas na mesa todas as pedras do jogo.

Num dos lados do tabuleiro de jogo encontram-se 4 buracos tapados, nos quais é escondido uma combinação de côres à escolha por um dos jogadores, sem que o jogador adversário veja as côres escolhidas.

O tabuleiro de jogo é posicionado na mesa de modo que o jogador adversário não possa ver as pedras escondidas durante as suas jogadas.

Regras

- 1) A combinação de côres pode também conter várias pedras da mesma cor.
- 2) O jogador que deve descobrir as côres escondidas enfia sucessivamente, combinações de pedras nas linhas de buracos do tabuleiro de jogo.
- 3) O jogador que escondeu as côres ajuda o adversário enfiando pedras brancas ou pretas, ou não enfiando nenhuma pedra, nos buracos situados ao lado da linha onde o adversário colocou a sua combinação.
Uma pedra preta indica que o adversário descobriu uma das côres escondidas e na posição correcta. Uma pedra branca indica que a cor está correcta, mas não na posição correcta.
Um buraco livre significa que a cor escolhida pelo adversário não se encontra na combinação de côres escondida.
- 4) Quando o jogador conseguiu descobrir a combinação de côres, o adversário selecciona 4 pedras pretas, e o jogadores trocam de posição.
- 5) Vencedor é aquele jogador que conseguiu decifrar a combinação de côres do adversário com o menor número de linhas de cor. No início do jogo poderá ser combinado entre os jogadores, o número máximo de jogadas.

Variantes do jogo:

A: Adicionalmente poderão ser deixados livres buracos de código de côres. Um buraco livre seria de seguida a quinta cor.

B: Para esta variante são necessários 2 tabuleiros de jogo.

Ambos os jogadores jogam simultaneamente nos dois papéis e jogam alternadamente com os dois tabuleiros de jogo. Vencedor é aquele jogador que consegue decifrar primeiro a combinação de côres escondida pelo jogador adversário.

Divirta-se!

Игра на логику и концентрацию для 2 игроков.

1 игровая доска, по 12 фишек желтого, красного, оранжевого, синего и зеленого цветов, а также по 20 фишек белого и черного цветов.

Цель игры

Цель игры – за минимальное число шагов отгадать 4 скрытых цвета („цветовой код“) противника (кодировщика).

Подготовка к игре

В начале игры все фишки выкладываются на стол.

На одной стороне игровой доски находятся 4 закрытых отверстия, в которые один из игроков закладывает любой цветовой код, не показывая его другим.

Игровая доска ставится так, чтобы другие игроки не могли увидеть цветовой код.

Правила

1) При выборе цветового кода можно выбрать также несколько игровых фишек одного цвета.

2) Игрок, желающий разгадать цветовой код, последовательно устанавливает цветовые комбинации фишек в ряды отверстий на игровой доске.

3) Кодировщик помогает „дешифровщику“ при расшифровке тем, что после каждой предложенной комбинации цветов выставляет белые и черные фишки в любой последовательности в соседние отверстия (или не выставляет их вообще).

Черная фишка показывает, что дешифровщик поставил правильный цвет в правильное место. Белая фишка показывает, что дешифровщик поставил правильный цвет, но ошибся с местом. Свободное отверстие показывает, что выбранный цвет отсутствует в цветовом коде.

4) Если дешифровщик отгадал цветовой код, кодировщик выставляет 4 черных фишки. После этого игроки меняются ролями.

5) Выигрывает в игре тот, кто разгадает цветовой код противника за минимальное число ходов. В начале игры также можно установить предельное число ходов.

Варианты игры:

А: Дополнительно можно оставлять отверстия кода незанятыми. Это аналогично использованию пятого цвета.

В: Для этого варианта нужны две игровые доски.

Оба игрока одновременно выступают кодировщиком и дешифровщиком и играют попеременно на обеих досках. Выигрывает тот, кто первым разгадает код соперника.

Желаем вам хорошо провести время!

