

Wooden Logic

Article nr.: 90916

(EN) Mastermind - Game rules:

At the start of the game, the first player (codemaker) creates a row of four coloured code pegs - arranged in any pattern - in the shielded space provided so that their opponent cannot see (if agreed beforehand, code pegs with the same colour can be used more than once). The second player (codebreaker) tries to guess the pattern by creating rows of four code pegs, putting down one combination at a time, using the rows on the board. For each of the second player's attempts, the first player gives feedback using the small key pegs as follows:

- For every code peg the codebreaker has put in the right place with the right colour, the codemaker puts a black key peg into the provided space;
- For every code peg the codebreaker has put in with right colour but in the wrong place, the codemaker puts a white key peg into the provided space.

The codebreaker does not know directly which of the key pegs relates to which code peg.
 The game finishes when the codebreaker guesses the combination (the winning attempt is therefore awarded a full number of black key pegs), or when all of the rows of the game board have been used up before the combination is guessed. The players then swap roles and the game continues. The winner is the player who uses the least number of attempts before correctly guessing the combination.

(CS) Logik - Pravidla hry:

Na začátku hry první hráč tajně umístí libovolnou kombinaci čtyř barevných kuliček do skryté části hrací desky (Po oboustranné dohodě se může stejná barva kuliček opakovat i vícekrát). Druhý hráč se tuto kombinaci snaží uhodnout tím, že vytváří kombinaci čtyř kuliček postupně v jednotlivých řadách na hrací desce. První hráč každý jeho pokus vyhodnotí pomocí malých hodnotících kuliček a to následovně:

- za každý hrací kuliček, který hádající hráč umístil ve správné barvě na správné místo, přidělí černý kuliček;
- za každý hrací kuliček, který hádající hráč umístil ve správné barvě, ale na špatné místo, přidělí bílý kuliček.

Hádající hráč neví, za který hrací kuliček byly přiděleny hodnotící kuličky. Hra končí, když hádající hráč uhodne kombinaci (vítězný pokus je tedy ohodnocen plným počtem černých kuliček), popř. když spotřebuje všechny řady na hrací desce, aniž by kombinaci uhodl.

Hráči si pak vymění role a hra pokračuje. Vítězem se stane hráč, který k uhodnutí potřeboval méně pokusů.

(DE) Superhirn - Spielregeln:

Zu Beginn des Spiels steckt der erste Spieler eine beliebige Kombination aus vier farbigen Stiften in den verborgenen Teil des Spielbretts (Nach beiderseitiger Absprache kann sich die gleiche Farbe der Stifte auch mehrfach wiederholen). Der zweite Spieler versucht, diese Kom-bination dadurch zu erraten, dass er nach und nach Kombination von vier Stiften in den einzelnen Reihen auf dem Spielbrett erstellt. Der erste Spieler bewertet jeden seiner Versuche mithilfe kleiner Bewertungsstifte, und zwar wie folgt:

- für jeden Spielstift, den der ratende Spieler in der richtigen Farbe an der richtigen Stel-le platziert, vergibt er einen schwarzen Stift;
- für jeden Spielstift, den der ratende Spieler in der richtigen Farbe, jedoch auf falscher Position platziert, vergibt er einen weißen Stift.

Der ratende Spieler weiß nicht, für welchen Spielstift die Bewertungsstifte vergeben wurden.

Das Spiel ist vorbei, wenn der ratende Spieler die Kombination errät (Der Gewinnversuch wird also mit der vollen Anzahl der schwarzen Stifte belohnt), oder wenn er alle Reihen auf dem Spielbrett aufgebraucht hat, ohne die Kombination zu erraten.

Die Spieler wechseln anschließend die Rollen, und das Spiel geht weiter. Es gewinnt derjenige Spieler, der zum Erraten weniger Versuche benötigt.

(FR) Mastermind - Règles du jeu:

Au début du jeu, le premier joueur place une combinaison de quatre pions de couleurs dans une partie cachée du boîtier de jeu (après accord mutuel, plusieurs pions de la même couleur peuvent être placés dans la combinaison). L'autre joueur essaie de découvrir cette combinaison en créant progressivement des combinaisons de quatre pions dans les rangées sur le plateau de jeu. Le premier joueur évalue chaque tentative en utilisant les pions d'indication comme suit:

- il attribue au jour cherchant à découvrir la bonne combinaison un pion noir pour chaque pion de la bonne couleur placée à la bonne position ;
- il attribue au jour qui cherche à découvrir la bonne combinaison un pion blanc pour chaque pion de la bonne couleur placée à la mauvaise position.

Le joueur cherchant à découvrir la bonne combinaison ne sait pas quels pions d'indication sont attribués aux pions placés.

Le jeu se termine quand le joueur découvre la bonne combinaison (le choix co-

rect est évalué par les pions noirs) ou quand toutes les rangées du plateau sont remplies sans que la bonne combinaison soit découverte. Les joueurs changent ensuite de rôle et le jeu continue. Le joueur gagnant est celui qui a découvert la bonne combinaison en effectuant moins de tentatives.

(ES) Mente Maestra - Reglas del juego:

Al principio del juego, el primer jugador coloca en secreto una combinación de cuatro fichas de colores en la parte oculta del tablero de juego (el color de la ficha se puede repetir incluso más veces si se llega a un mutuo acuerdo). El segundo jugador intenta acertar esta combinación, de manera que, va creando sucesivamente combinaciones de cuatro fichas en las diferentes filas del tablero de juego. El primer jugador puntúa cada uno de sus intentos con ayuda de pequeñas fichas evaluadoras de la siguiente manera:

- asigna una ficha negra por cada ficha jugada que, el jugador que adivina, ha situado en el lugar correcto y con el color correcto;
- asigna una ficha blanca por cada ficha jugada que, el jugador que adivina, ha situado con el color correcto pero en el lugar incorrecto.

El jugador que adivina no sabe por cuál de las fichas jugadas se le han asignado las fichas evaluadoras.

El juego termina cuando el jugador que adivina acierta con la combinación (la jugada ganadora se puntúa con el número completo de fichas negras) o cuando se gastan todas las filas del tablero de juego, aunque no se haya acertado la combinación.

Después, los jugadores se cambian los roles y el juego continúa. El vencedor será el jugador que haya necesitado menos intentos para acertar.

(IT) Mastermind - Le regole del gioco:

All'inizio del gioco il primo giocatore posiziona una combinazione a piacere di quattro pioli colorati nella parte nascosta della tavola (i giocatori possono mettersi d'accordo di ripetere anche più volte gli stessi colori dei pioli). Il secondo giocatore cerca di indovinare questa combinazione combinando progressivamente una combinazione di pioli nelle singole righe della tavola da gioco. Il primo giocatore valuta ogni suo tentativo usando dei piccoli pioli di valutazione nel seguente modo:

- assegna un piolo nero di valutazione per ogni piolo di gioco che l'altro giocatore ha messo nel colore giusto e nella posizione giusta;
- assegna un piolo bianco di valutazione per ogni piolo di gioco che l'altro giocatore ha messo nel colore giusto ma nella posizione errata.

Il giocatore che indovina non sa per quale piolo di gioco vengono assegnati i pioli di valutazione.

Il gioco termina quando il giocatore indovina la combinazione (il tentativo vincente quindi è quello valutato con il numero pieno di pioli neri) oppure quando ha rim-piuto tutte le righe della tavola da gioco senza aver indovinato la combinazione. I giocatori si scambiano poi i ruoli e il gioco continua. Vince quel giocatore che ha utilizzato meno tentativi per indovinare la combinazione.

(SK) Logik - Pravidlá hry:

Na začiatku hry prvý hráč tajne umiestni ľubovoľnú kombináciu štyroch farebných kuličiek do skrytej časti hracej dosky (po obobstrannej dohode sa môže rovnaká farba kuličiek opakovat aj viackrát). Druhý hráč sa túto kombináciu snaží uhádnuť tak, že vytvára kombináciu štyroch kuličiek postupne v jednotlivých radoch na hracej doske. Prvý hráč každý jeho pokus vyhodnotí pomocou malých hodnotiacich kuličiek a to nasledovne:

- za každý hrací kuličok, ktorý hádajúci hráč umiestnil v správnej farbe na správne miesto, prideli čiernu kuličok;
- za každý hrací kuličok, ktorý hádajúci hráč umiestnil v správnej farbe, ale na nesprávne miesto, prideli bielu kuličok.

Hádajúci hráč nevie, za ktoré hracie kuličky boli pridelené hodnotiace kuličky. Hra končí, keď hádajúci hráč uhádne kombináciu (vítazný pokus je teda ohodnotený plným počtom čiernych kuličiek), príp. keď spotrebuje všetky rady na hracej doske bez uhádnuť kombináciu.

Hráči si potom vymenia úlohy a hra pokračuje. Víťazom sa stane hráč, ktorý na uhádnutie potreboval menej pokusov.

(PL) Mastermind - Reguły gry:

Pierwszy gracz umiesci na początku dowolną kombinację czterech kolorowych pionków do ukrytej części planszy (po obustronnym porozumieniu może się taki sam kolor powtarzać nawet większą ilość razy). Drugi gracz stara się kombinację odgadnąć przez to, że stopniowo tworzy kombinacje czterech pionków w poszczególnych rzędach planszy. Pierwszy gracz każda jego próbę oceni przy pomocy małych pionków, i to w poniższy sposób:

- za każdego pionka w grze, który odgadujący umieści we właściwym miejscu w poprawnym kolorze, odda pionka czarnego;
- za każdego pionka w grze, który odgadujący umieści we właściwym kolorze, ale w niepoprawnym miejscu, odda pionka białego.

Odgadyjaj nie wie, za kórego pionka z gry został przydzielony pionek z informacją. Gra kończy, kiedy odgadyujący odgadnie kombinację (próbą zwycięzca jest wówczas oceniona pełną ilością pionków czarnych), ewent. kiedy zostaną wykorzystane wszystkie rzędy na planszy, bez tego, by kombinacja została odgadnięta. Później gracz wymienia sobie role i gra idzie dalej. Zwycięzca staje się gracz, który potrzebował do odgadnięcia mniej prób.

(SL) Mastermind - Prawila igre:

Na začetu igre prvi igralec skriva! zabeleži poljubno kombinacijo štirih barvnih figuric v utop na plošči (po medsebojnem dogovoru se lahko enaka barva figuric ponovi tudi večkrat). Naloga drugega igralca je, da to kombinacijo ugotovi takoj, da ustvari kombinacijo štirih figuric postopoma v posameznih vrstah na plošči. Prvi igralec vsak njegov poizkus oceni s pomočjo malih barvnih figuric in to tako:

- za vsako igralno figurico, ki jo je drugi igralec namestil v pravi barvi na pravo mesto, dodeli črno figurico;
- za vsako igralno figurico, ki jo je drugi igralec namestil v pravi barvi, vendar na napačno mesto, dodeli belo figurico.

Drugi igralec ne ve, za katero igralno figurico je bila dodeljena ocenjevalna figurica.

Igra se konča, ko drugi igralec ugotovi kombinacijo (zmagovalni poizkus se oceni z vsemi črnimi figuricami) oziroma, ko uporabi vse vrste na plošči, brez tega, da bi ugotovil kombinacijo.

Igralca si potem zamenjata vlogi in igra se nadaljuje. Zmagovalec je igralec, ki je za ugotovitve potreboval manj poizkusov.

(HU) Mesterlogika - Párosító játékszabályai:

A játék elején az első játékos (nevezünk kódozóknak) tetszőleges kombinációból, titokban elhelyez a játéktábla takart részén négy színes tűskét (a játékosok meggyezhetnek abban is, hogy az azonos színű tűskéek egymás után többször is következtek egymást). Ezt a kombinációt a másik játékos (kódfejtő) úgy igyekszik kitalálni, hogy a játéktábla soraiban négy tűskéből álló kombinációt állít össze. A kódoló a kódfejtő minden kísérletét kicsi tűskéekkel értékel a következők szerint:

- minden olyan játéktűskéért, amit a kódfejtő megfelelő színben és megfelelő helyre helyezett el, egy kis fekete tűskét helyez a táblára;
- minden játéktűskéért, amit a kódfejtő helyes színben, de rossz helyre helyezett, egy fehér tűskét ad.

A kódfejtő nem tudja, hogy melyik tűskéiért kapta a kicsi értékelő tűskéket. A játékos akkor van vége, amikor a kódfejtő általános kombinációt (vagyis a győztes kísérlethez csupa fekete tűskét kap), illetve amikor a játéktáblán az összes játékosot felhasználja, még mielőtt eltálná a kombinációt. Ezután a játékosok szerepet cserélnek és folytatják a játékot. Az a játékos győz, aki kevesebb kísérletről találja ki a másik kombinációt.

(NL) Mastermind - Spelregels:

Aan het begin van het spel zet de eerste speler in het geheim een willekeurige code van vier gekleurde pinnetjes op in het verborgen gedeelte van het speelbord (in overleg mogen twee of meer pinnetjes van dezelfde kleur worden gebruikt). De tweede speler probeert deze code te raden door telkens een rij van vier pinnetjes op te zetten op het speelbord. De eerste speler beoordeelt elke poging met behulp van de kleine scorepinnetjes op de volgende wijze:

- voor elk codepinnetje dat de tweede speler in de juiste kleur op de juiste plaats heeft gezet, wordt een zwart scorepinnetje neergezet;
- voor elk codepinnetje dat de tweede speler in de juiste kleur maar op de verkeerde plaats heeft gezet, wordt een wit scorepinnetje neergezet.

De tweede speler weet niet voor welke codepinnetjes de scorepinnetjes zijn neergezet.

Het spel is afgelopen als de tweede speler de code heeft geraden (bij de winnende poging wordt dus het volledige aantal zwarte pinnetjes neergezet), of als de tweede speler alle rijen in het spel heeft opgebruikt zonder de code te kraken. De spelers wisselen vervolgens van rol en het spel gaat door. De speler die de minste pogingen nodig had om de codes te kraken wint het spel.

(HR) Genijalac - Pravila igre:

Na početku igre prvi igrač u bilo kojoj kombinaciji potajno stavi četiri boje klinčića u sakriveni dio ploče za igranje (po uzajamnom dogovoru ista boja klinčića može se ponavljati i više puta). Drugi igrač istu kombinaciju pokušava pogoditi tako da kombinaciju od četiri klinčića stvara postupno u pojedinim redovima na ploči za igranje. Prvi igrač svaki njegov pokušaj procjeni pomoću malih klinčića za procjenjivanje, a to na sljedeći način:

- za svaki klinčić za igranje koji je igrač koji pogađa postavio u pravilnoj boji na

isporno mjesto, dodjelji crni klinčić;

- za svaki klinčić za igranje koji je igrač koji pogađa postavio u pravilnoj boji, ali na loše mjesto, dodjelji bijeli klinčić.

Igrač koji pogađa ne zna iza kojeg klinčića za igranje su dodijeljeni klinčići za procjenjivanje.

Igra završava kada igrač koji pogađa pogodi kombinaciju (stoga je pobjednički pokušaj otkriven s punim brojem crnih klinčića), ili kada potroši sve redove na ploči za igranje bez obzira da li je pogodio kombinaciju.

Igrači zatim promjene svoje uloge i igra se dalje nastavlja. Pobjednik je igrač koji je za pogodak trebao manje pokušaja.

(BG) Мастер Майдн - Правила за играта

В началото на играта първият играч трябва да поставя тайно каквато да е комбинация от четири цветни колчета в скритата част на игралната дъска (ако се двамата играча договорят може да си постави същия цвят на колчета няколко пъти). Другият играч се опитва да разбере тази комбинация, която създава комбинация от четири колчета в последователни редове на игралната дъска. Първия играч оценява всеки негов опит със използване на малки колчета по тази схема:

- За всяко едно колче, което познаващия играч постави в правилния цвят на правилното място, получава черно колче;
- За всяко едно колче, което познаващия играч постави в правилния цвят но на грешно място, получава бяло колче.

Познаващия играч не знае за кое колче получил оценяващо колче. Играта завършва когато познаващия играч познае комбинацията (специално опит е оценен със пълен брой на черни колчета) или когато използва всички редове на игралната дъска, без да разбере комбинацията. След това си играчите променят своите роли и играта продължава. Победява играчът, който използвал по-малко опити за отгатване.

(RO) Mastermind - Reguli de joc:

La începutul jocului, primul jucător selectează o combinație arbitrară de patru bile color în partea ascunsă a tablei de joc (În urma acordului reciproc, aceiași culoare a bilor se poate repeta de mai multe ori). Al doilea jucător încearcă să ghicească această combinație prin faptul că creează combinația de patru bile treptat în ficare rând al tablei de joc. Primul jucător evaluează fiecare încercare a acestuia cu ajutorul unor bile mici de evaluare, și anume, după cum urmează:

- pentru fiecare bilă de joc, pe care jucătorul care ghicește a așezat-o în culoarea corectă la locul potrivit, alocă o bilă neagră;
- pentru fiecare bilă de joc, pe care jucătorul care ghicește a așezat-o în culoarea corectă, dar la locul greșit, alocă bilă albă;

Jucătorul care ghicește nu știe pentru care bilă de joc au fost alocate bilele de evaluare.

Jocul se termină când jucătorul care ghicește nimereste combinația (decî, încercarea câștigătoare este evaluată cu numărul maxim de bile negre), eventual când consumă toate rândurile pe tabla de joc fără să ghicească combinația. După care jucătorii își schimbă rolurile și jocul continuă. Câștigător devine jucătorul care a avut nevoie de mai puține încercări pentru ghicire.

(RU) Мастер Логикс - Правила игры:

В начале игры первый игрок тайно выставляет произвольную комбинацию четырех разныхцветных фишек в скрытой части игровой доски (по взаимной договоренности один цвет фишек может повторяться несколько раз). Второй игрок эту комбинацию старается угадать, выставляя комбинацию четырех фишек постепенно в отдельных рядах на игровой доске. Первый игрок оценивает каждую его попытку с помощью маленьких фишек-подсказок следующим образом:

- за каждую игровую фишку правильного цвета, выставленную угадывающим игроком на правильное место, он выставляет черную фишку;
- за каждую игровую фишку правильного цвета, выставленную угадывающим игроком на неправильное место, он выставляет белую фишку.

Угадывающий игрок не знает, за какую игровую фишку были выставлены фишки-подсказки.

Игра заканчивается, когда угадывающий игрок угадает комбинацию (следовательно, выигрышная попытка оценена полным количеством черных фишек) или если он использует все ряды на игровой доске, не угадав комбинацию.

Затем игроки меняются местами и игра продолжается. Победителем становится игрок, которому для угадывания требовалось меньше попыток.

(EN) WARNING. Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. Please, remove all tags and packaging before giving to a child. Keep this information for future reference. Our products and their processing conform to the norm EN-71. **(CS) UPOZORNĚNÍ.** Nevhodné pro děti do 3 let. Malé části. Nebezpečí zakltnutí. Prosím, dříve než dte hračku dítěti, odstraněte všechny části obalu a etikety z hračky. Tyto informace si uložte pro budoucí potřebu. Naše výrobky a jejich zpracování odpovídá normě EN-71. **(DE) ACHTUNG.** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erststufungsgefahr. Bitte, entfernen sie alle Verpackungsteile und Etiketten bevor sie das Spielzeug an ein Kind geben. Bewahren Sie diese Information zum späteren Nachschauen auf. Unsere Produkte und deren Verarbeitung entsprechen der Norm EN-71. **(FR) ATTENTION.** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Veuillez retirer tous les éléments de l'emballage et toutes les étiquettes du jouet avant de le donner à l'enfant. Conservez ces informations en cas de besoin. Nos produits et leurs réalisations satisfont à la norme EN-71. **(ES) ADVERTENCIA.** No conviene para niños menores de 3 años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Retire todos los embalajes antes de darle este juguete al niño. Guarde esta información para futuras referencias. Nuestros productos y su elaboración cumplen la norma EN-71. **(IT) AVVERTENZA.** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Prima di dare il giocattolo ad un bambino, eliminare ogni elemento dell'imballaggio e le etichette applicate direttamente sul giocattolo stesso. Conservare il presente manuale per future consultazioni. I nostri prodotti e la loro elaborazione sono conformi alla norma EN-71. **(SK) UPOZORNENIE.** Nevhodné pre deti vo veku do 3 rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Prosím, skôr ako dáte hračku dieťaťu, odstraníte všetky časti obalu a etikety z hračky. Odložte tieto informácie pre budúce potreby. Naše výrobky a ich spracovanie odpovedajú norme EN-71. **(PL) OSTRZEŻENIE.** Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Niebezpieczeństwo uduszenia. Usunąć wszystkie części opakowania i etykiety z zabawki. Niezależnie informację należy zachować do późniejszego użycia. Nasze produkty są zgodne z normą EN-71. **(LO) OPOZORILO.** Ni primerno za otrok, mlajše od 3 let. Majhni deli. Nevarnost v zadušilne zaradi tuku. Preden igračo daste v roke otroku, z-le-te posredno odstranite vse dele embalaže in etikete. Te podatke hranite za prihodnjo uporabo. Naša izdelki in njihova obdelava ustrezajo normi EN-71. **(HU) FIGYELMEZTETÉS.** Csak három évnél idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Légtutatók beáratása mindenképp szükséges. Kérjük, hogy mielőtt a gyermeknek adná, a jelen tájékoztatót távolítsa el az összes csomagolási és címkézési részt. Őrizzon meg a tájékoztatót jövőbeni hivatkozási céljaidól! Termékeink és azok gyártása EN-71 szabványt rendelkezik. **(NL) WAARSCHUWING.** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Voordat u het speelgoed aan uw kind geeft, eerst alle onderdelen van de verpakking en de stickers van het speelgoed verwijderen. Bewaar deze instructies voor latere referentie. Onze producten en de verwerking daarvan voldoen aan de norm EN-71. **(HR) OPZORENJE.** Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 3 godine. Stijali dijelovi. Opasnost od gušenja. Molimo, prije nego što pružite dijete igračku, uklonite sve dijelove pakiranja i skinite etikete sa igračke. Zadržite te podatke za buduću uporabu. Naši proizvodi i njihova obrada odgovaraju standardu EN-71. **(BG) ВНИМАНИЕ.** Неодходящо за деца под тригодишен възраст. Малки части. Опасност от задушяване. Игралката преди да се даде на детето, моля, да се отстранят всички части от опаковката и етикетите от играчката. Съхранявайте тази информация за бъдеща употреба. Нашите продукти и тяхната обработка в съответствие с EN-71. **(RO) AVERTISMENT.** Necomandat copilor mai mici de 3 ani. Părți mici. Pericol de sufocare internă. Vă rugăm ca înainte de a-l pune jucării copilului la dispoziție să înlăurați toate părțile ambalajului și a etichetei de pe jucărie. Păstrați aceste informații pentru utilizare ulterioară. Noastre produse sunt conforme cu EN-71. **(RU) ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ.** Не рекомендуется для детей до 3 лет. Малые части. Опасность удушние. Перед тем, как дать игрушку ребенку, удалите с нее все части упаковки и все этикетки. Сохраните эту информацию на будущее.