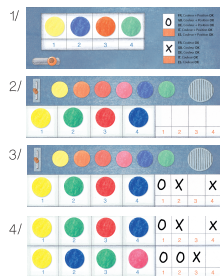


BEWAAR MIJ VOOR HET OPBERGEN VAN DE MAGNETEN! SMID MIJ IKKE VAK! JEG BRUJES TIJL MAGNETERNE!
CONSERVAME PARA GUARDAR LOS IMANES! CONSERVE-ME PARA GUARDAR OS MAGNETOS!
BITTE AUFBEWAHREN, UM DIE MAGNETE AUFZURÄHMEN! CONSERVARE PER RIPORRE LE CALAMITE!
KEEP ME FOR HOLDING YOUR MAGNETS!

CONSERVE-MOI POUR RANGER LES MAGNETS !



DE- Code-Entschlüsselungsspiel – 2 Spieler ab 5 Jahre

1/ Spieler A bildet verdeckt auf seinem Spielbrett eine Kombination aus 4 Magneten unterschiedlicher Farbe.

2/ Spieler B muss die Kombination möglichst schnell entschlüsseln.

Dafür nimmt er ebenfalls 4 Magnete und legt sie in die erste Zeile seines Spielbretts

3/ Mit dem Stift notiert Spieler A Folgendes:

O: Farbe stimmt und Position stimmt.

X: Farbe stimmt, Position allerdings falsch.

4/ Spieler B nennt so lange neue Kombinationen,

bis er die geheime Kombination von Spieler A entschlüsselt hat.

Dann werden die Rollen getauscht. Gewonnen hat am Ende derjenige Spieler, der die Kombination des anderen schneller herausgefunden hat! Um das Spiel am Anfang zu vereinfachen, kann man bei den Magneten 2 Farben weglassen.

IT- Battaglia magnetica in codice - 2 giocatori - a partire da 5 anni

1/ Il giocatore A compone segretamente sul suo tabellone una combinazione con 4 calamite di diversi colori.

2/ Il giocatore B deve decodificare la combinazione il più velocemente possibile. A tal fine, sceglie a sua volta 4 calamite che posiziona sulla prima riga della sua griglia.

3/ Con la matita, il giocatore A indica:

O: colore giusto e posizione giusta

X: colore giusto ma posizione sbagliata

4/ Il giocatore B propone nuove combinazioni fino a decodificare la combinazione segreta del giocatore A.

Dopo si invertono i ruoli. Vince la partita il giocatore che decodifica la combinazione dell'altro il più velocemente possibile! Per semplificare inizialmente il gioco, si possono eliminare le calamite di 2 colori.

ES- Batalla codificada - 2 jugadores - a partir de 5 años

1/ El jugador A compone en secreto en su tablero de juego una combinación con 4 imanes de diferentes colores.

2/ El jugador B debe descodificar la combinación lo más rápido posible. Para ello, elige a su vez 4 imanes, que coloca en la primera línea de su cuadrícula de juego.

3/ Con el lápiz, el jugador A indica:

O: para color y posición correctos

X: para color correcto pero posición equivocada

4/ El jugador B propone nuevas combinaciones hasta descifrar la combinación secreta del jugador A.

Entonces los papeles se invierten. El jugador que antes descodifique la combinación del otro jugador ¡es el que gana la partida! Para simplificar el juego al principio, se pueden quitar 2 colores de imanes.

PT- Batalha codificada - 2 jogadores - a partir dos 5 anos

1/ O jogador A compõe em segredo no seu tabuleiro de jogo, uma sequência com 4 magnetos de cores diferentes.

2/ O jogador B terá que desvendar a sequência o mais rapidamente possível. Para isso, escolhe por seu lado 4 magnetos que deverá colocar na primeira linha da sua grelha de jogo.

3/ Com o lápis, o jogador A indica:

O: cor correta e posição correta

X: cor correta mas posição incorreta

4/ O jogador B propõe novas combinações até conseguir desvendar a sequência correta do jogador A.

Em seguida, invertem-se os papéis. O jogador que desvendar a sequência o mais rapidamente possível ganha a partida! Para simplificar o jogo, de início pode jogar apenas com magnetos de 2 cores.

NL- Raad de code - 2 spelers - vanaf 5 jaar

1/ Speler A maakt op zijn speelbord een geheime combinatie met 4 magneten in verschillende kleuren.

2/ Speler B moet zo snel mogelijk de code achterhalen. Daarvoor kiest hij op zijn beurt 4 magneten die hij op de eerste rij van zijn speelbord legt.

3/ Met het potlood geeft speler A het volgende aan:

O: de kleur en de positie zijn goed

X: de kleur is goed, maar de positie niet

4/ Speler B maakt nieuwe combinaties totdat hij de geheime combinatie van speler A heeft achterhaald.

Daarna worden de rollen omgedraaid. De speler die het snelst de code van de ander achterhaalt, wint het spel! Om het spel in het begin eenvoudiger te maken, kunnen 2 kleuren magneten weggehaald worden.

DK- Søslog med hemmelig kode - 2 spillere - fra 5 år

1/ Spiller A laver en hemmelig kode bestående af en kombination af 4 magneter, hver med sin farve, på sin plade.

2/ Spiller B skal løse kombinationen hurtigst muligt. Når det er hans/hendes tur vælger han/hun 4 magneter og sætter dem i første række på sin spilleplade.

3/ Med blyanten sætter spiller A:

O: for den rigtige farve og position

X: for den rigtige farve men forkerte position

4/ Spiller B forsøger med nye kombinationer, indtil spiller A's hemmelige kombination er gættet.

Derefter bytter man roller. Det er den spiller, der løser den andens kombinationskode først, der vinder partiet! Man kan gøre det nemmere til at begynde med ved at fjerne 2 farver.

SE- Kodat brädspele - 2 spelare - från 5 år

1/ Spelare A väljer en hemlig

färgkombination med fyra magneter i olika färger på sin spelplatta.

2/ Spelare B försöker att gissa sig till kombinationen så snabbt som möjligt. För att klara detta väljer hen i sin tur fyra magneter som hen lägger på den första linjen på sin spelplan.

3/ Spelaren A indikerar med pennan:

O: för rätt färg och rätt plats

X: för rätt färg men fel plats

4/ Spelaren B föreslår nya kombinationer ända tills hen gissar sig till spelare A:s hemliga kombination.

Sedan byter man rollerna. Den spelare som gissar sig till kombinationen så snabbt som möjligt vinner spelomgången! För att förenkla spelet i början kan du ta bort två färger på magneterna.

RU- Кодовый бой" - 2 игрока - с 5-летнего возраста

1/ Игрок А выставляет на своем поле комбинацию из 4 магнитов различных цветов, не показывая ее противнику.

2/ Игрок В должен как можно быстрее разгадать комбинацию. Для этого он выбирает 4 магнита и располагает их на первой линии своей игровой таблицы.

3/ С помощью карандаша игрок А отмечает:

O: правильный цвет и правильную позицию

X: правильный цвет, но неправильную позицию

4/ Игрок В предлагает новые комбинации до тех пор, пока не найдет секретную комбинацию игрока А.

Затем игроки меняются ролями. Игрок, разгадавший комбинацию быстрее противника, выигрывает партию! Для упрощения игры в самом начале вы можете оставить только два цвета.