

Art. - Nr: 6333

DE

2
6 - ∞
10 min. - ∞

Kodikas

GB

Kodikas

Inhalt: 60 Holzstifte in 6 verschiedenen Farben, Spielbrett & Aufbewahrungsbox aus Holz

Ziel des Spiels:

Spieler 1 - Codierer: Das Ziel des Codierers ist es, aus den verschiedenfarbigen Holzstiften einen Farbcode zu erstellen. Dieser sollte so schwierig sein, dass der Code-Knacker ihn möglichst nicht knacken kann.

Spieler 2 - Code-Knacker: Das Ziel des Code-Knackers ist es, den geheimen Farbcode des Codierers zu knacken. Hierfür hat der Code-Knacker maximal 6 Versuche.

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels wird festgelegt, wer in der ersten Runde die Rolle des Codierers, und wer die Rolle des Code-Knackers übernimmt. Zu Beginn des Spiels wird das Spielbrett mit den 5 Öffnungen am Kopfende in Richtung des Codierers gelegt. Außerdem sollte festgelegt werden, wie viele Runden gespielt werden. Da die Rollen des Codierers und des Code-Knackers bei jeder Runde getauscht werden, muss immer eine gerade Anzahl an Spielrunden festgelegt werden (z.B. 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

So wird gespielt:

Der Codierer beginnt das Spiel, indem er den geheimen Farbcode erstellt. Hierfür nimmt er 5 der bunten Holzstifte und steckt diese **verdeckt** in beliebiger Reihenfolge in die 5 Öffnungen am Kopfende des Spielbretts. Der Code-Knacker darf während der gesamten Runde keine Einsicht auf den Farbcode haben.

Der Code-Knacker versucht nun den Farbcode zu entschlüsseln, indem er 5 farbige Stifte seiner Wahl in die erste Lochreihe des Spielbretts setzt. Der Codierer gibt ihm jetzt anhand der schwarzen und weißen Stifte Informationen darüber, ob er die Farben korrekt gesetzt hat:

Schwarzer Stift: Richtige Farbe an der richtigen Position.
 Weißer Stift: Richtige Farbe an der falschen Position.
 Freies Loch: Farbe kommt nicht im Farbcode vor.

Die schwarzen & weißen Stifte werden in beliebiger Anordnung in das 5er Feld neben der entsprechenden Farbreihe gesteckt.

Dies wird auf den restlichen Lochreihen so lange fortgeführt bis der Farbcode entschlüsselt wurde oder alle Lochreihen aufgebraucht sind. Danach werden die Rollen des Codierers und Code-Knackers getauscht und die nächste Runde beginnt. Gewonnen hat derjenige, der den Farbcode des Gegners mit den wenigsten Versuchen knacken konnte.

Weitere Spielvariante: Der Codierer kann beim erstellen des Farbcodes ein Loch freilassen, das freie Loch wäre demnach die 7te Farbe.

Content: 60 wooden pegs in 6 different colours, wooden game board and storage box

Aim of the game:

Player 1 - coder: The coder must aim to create a colour code using the coloured wooden pegs. The code should be sufficiently challenging to make it as difficult as possible for the codebreaker to decipher the code.

Player 2 - codebreaker: The codebreaker must attempt to break the coder's secret code. They are allowed a maximum of 6 attempts.

Setting up the game:

Before the game starts, decide who will be the coder and codebreaker in the first round. Then place the game board with the 5 holes at the end facing the coder. Next, decide how many rounds to play. The coder and codebreaker swap roles after each round, so you should always choose an even number of rounds (e.g. 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

Rules of play:

The coder starts the game by creating the colour code. To create the code, take 5 of the coloured wooden pegs and insert them into the 5 holes on the end of the board in the desired order, ensuring that they are **hidden**. The codebreaker must not be able to see the colour code for the duration of the round.

Next, the codebreaker must attempt to decipher the colour code by inserting 5 colour pegs of their choice into the first row of holes on the board. The coder must then indicate whether the colours are in the correct order using the black and white pegs:

Black peg:	Correct colour in the correct position.
White peg:	Correct colour in the wrong position.
Free hole:	Colour is not part of the code.

The black and white pegs should be inserted into the 5 holes next to the corresponding row of coloured pegs.

This procedure continues onto the subsequent rows until the codebreaker deciphers the colour code or there are no more rows remaining. The coder and codebreaker then swap roles and start the next round. The player who deciphers their opponent's code with the fewest attempts is the winner.

Other variations: The coder can leave a hole empty when creating the code. The empty hole then functions as a 7th colour.

Kodikas

FR

Contenu: 60 bâtonnets en bois de 6 couleurs différentes, plateau de jeu et boîte de rangement en bois

But du jeu :

Joueur 1 - Poser l'énigme : Le joueur 1 crée une combinaison de couleurs avec les bâtonnets de bois. Celle-ci doit être aussi difficile que possible pour que l'adversaire ne puisse pas la trouver.

Joueur 2 - Déchiffrer l'énigme : Le joueur 2 doit trouver le code secret. Il dispose de 6 essais pour le découvrir.

Préparation du jeu :

Avant de commencer à jouer, on décide qui crée le code et qui doit le déchiffrer. L'extrémité du plateau de jeu avec les 5 trous est orientée vers le joueur qui pose l'énigme. Au début, on décide également du nombre de tours que l'on va jouer. Etant donné que les deux joueurs changent de rôle à chaque tour, il faut toujours choisir un nombre de tours pair (par ex. 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

Déroulement du jeu :

Le joueur 1 crée un code secret avec les bâtonnets de couleur. Pour ce faire, il prend 5 des bâtonnets colorés et les insère **secrètement** dans un ordre quelconque dans les 5 trous à l'extrémité du plateau de jeu. Durant le tour, le joueur 2 ne peut à aucun moment regarder le code.

Le joueur 2 essaie désormais de découvrir le code en plaçant 5 bâtonnets colorés de son choix dans la première rangée de trous. Le joueur 1 utilise alors les bâtonnets noirs et blancs pour indiquer si les couleurs sont bien placées :

Bâtonnet noir : Bonne couleur à la bonne place.

Bâtonnet blanc : Bonne couleur à la mauvaise place.

Trou libre : La couleur n'est pas dans le code.

Les bâtonnets noirs et blancs se placent dans un ordre quelconque dans la case de 5 trous située à côté de la rangée correspondante.

On continue à jouer ainsi jusqu'à ce que le code soit découvert ou que toutes les rangées sont remplies. Si tel est le cas, on change de rôle et le tour suivant commence. Le gagnant est celui qui arrive à trouver le code de son adversaire avec le plus petit nombre d'essais.

Variante : On peut créer un code avec un trou libre qui devient alors la 7ème couleur.

Kodikas

ES

Contenido: 60 espigas de madera de 6 colores distintos, tablero de juego y caja de madera

Objetivo del juego:

Jugador 1 - codificador: el objetivo del codificador es crear un código de colores con las diferentes espigas de madera. El código debe ser lo bastante complicado para que el jugador encargado de descifrarlo le resulte lo más difícil posible.

Jugador 2 - encargado de descifrar el código: su objetivo es averiguar el código secreto de colores creado por el codificador. Para lograrlo, dispone de 6 intentos.

Preparación del juego:

Antes de empezar el juego, se determina quién va a ser el codificador en la primera ronda y quién se va a encargar de descifrar el código. Al principio de la partida, se coloca el tablero de forma que el extremo con 5 orificios esté orientado hacia el codificador. Además, debe establecerse cuántas rondas se van a jugar. Dado que cada ronda se intercambian las funciones de codificador y descifrador, hay que establecer un número de rondas par (por ejemplo, 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

Cómo se juega:

El codificador comienza la partida creando el código secreto de colores. Para ello, toma 5 de las espigas de madera de colores y las introduce **ocultas** en los 5 orificios del extremo del tablero en el orden que desee. El jugador que va a intentar descifrarlo no debe poder ver el código de colores durante toda la ronda.

Ahora tiene que intentar descifrar el código de colores. Para ello, elige las 5 espigas de colores que desee y las pone en la primera fila de orificios del tablero. A continuación, el codificador utiliza las espigas blancas y negras para informarle de si ha colocado bien los colores:

Espiga negra: color correcto en la posición correcta.

Espiga blanca: color correcto en una posición incorrecta.

Orificio vacío: ese color no está en el código.

Las espigas negras y blancas se colocan en cualquier orden en el campo de 5 orificios junto a la fila de colores correspondiente.

Se continúa haciendo lo mismo hasta que el código haya sido descifrado, o hasta que se agoten todas las filas de orificios. Después se intercambian las funciones de codificador y descifrador y empieza la ronda siguiente. Gana el jugador que haya conseguido descifrar el código de colores de su oponente con el menor número de intentos.

Otra variante del juego: el codificador puede dejar vacío un orificio cuando cree el código de colores. El espacio vacío sería el séptimo color.

Kodikas

IT

Contenuto: 60 chiodini in 6 diversi colori, tabellone e scatola di legno

Scopo del gioco:

Giocatore 1 - Codificatore: il codificatore crea un codice colore utilizzando chiodini di colore diverso. L'obiettivo è impedire al decodificatore di decifrare tale codice.

Giocatore 2 - Decodificatore: lo scopo del decodificatore è decifrare il codice colore segreto del codificatore. Il decodificatore dispone, a tal fine, di un massimo di 6 tentativi.

Preparazione del gioco:

Prima dell'inizio del gioco, è necessario stabilire chi sarà il codificatore e chi il decodificatore nel primo round. All'inizio del gioco, il tabellone viene posizionato con i 5 fori nella parte superiore rivolti verso il codificatore. Inoltre, in questa fase è necessario stabilire il numero di round da giocare. Poiché i ruoli di codificatore e decodificatore sono scambiati a ogni round, è necessario specificare sempre un numero di round pari (ad es., 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

Come giocare:

Il codificatore dà il via al gioco creando il suo codice colore segreto. A tal fine, prende 5 chiodini colorati e li mette **coperti** in qualsiasi ordine nei 5 fori posti nella parte superiore del tabellone. Durante il round, il decodificatore non deve poter vedere il codice colore.

Il decodificatore cerca di decifrare il codice colore posizionando 5 chiodini colorati a sua scelta nella prima riga di fori sul tabellone. Il codificatore, a questo punto, usa i chiodini bianchi e neri per fornire indizi in merito ai colori corretti e a quelli errati:

Chiodino nero: colore corretto nella posizione corretta.

Chiodino bianco: colore corretto nella posizione sbagliata.

Foro vuoto: colore non presente nel codice colore.

I chiodini bianchi e neri sono posizionati in qualsiasi ordine nel campo 5 posto accanto alla riga di colori corrispondente.

Si continua così sulle restanti righe di fori fino a quando il codice colore non è decodificato o tutte le righe di fori sono esaurite. Successivamente, i ruoli di codificatore e decodificatore vengono scambiati e inizia il round successivo. Vince chi riesce a decifrare il codice colore dell'avversario con il minor numero di tentativi.

Altra variante del gioco: il codificatore può lasciare un foro vuoto durante la creazione del codice colore, equivalente pertanto al 7° colore.

Kodikas

NL

Inhoud: 60 houten pinnen in 6 verschillende kleuren, spelbord & opbergbox van hout

Doel van het spel:

Speler 1 - codeerder: Het doel van de codeerder is het, een kleurcode te maken met behulp van de verschillend gekleurde houten pennen. Deze moet zo moeilijk zijn dat de code-kraker hem naar mogelijkheid niet kan kraken.

Speler 2 - code-kraker: Het doel van de code-kraker is het, de geheime kleurcode van de codeerder te kraken. De code-kraker heeft hiervoor maximaal 6 pogingen.

Spelvoorbereiding:

Voordat het spel begint wordt bepaald, wie in de eerste ronde de rol van codeerder en wie de rol van de code-kraker voor zijn rekening neemt. Aan het begin van het spel wordt het spelbord met de 5 openingen aan de kop in de richting van de codeerder geplaatst. Bovendien moet er worden bepaald, hoeveel ronden worden gespeeld. Omdat de rollen van de codeerder en de code-kraker bij elke ronde wisselen, moet altijd een gelijk aantal ronden worden bepaald (bijv. 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

En zo wordt gespeeld:

De codeerder start het spel door de geheime kleurcode te maken. Hij pakt hiervoor 5 van de gekleurde houten pennen en steekt deze **verborgen** in een willekeurige volgorde in de 5 openingen aan het uiteinde van het spelbord. De code-kraker mag gedurende de ronde niet naar de kleurcode kijken.

De code-kraker probeert vervolgens de kleurcode te ontcijferen, door 5 gekleurde pennen van zijn keuze in de eerste rij gaatjes van het spelbord te plaatsen. De codeerder geeft hem nu met behulp van de zwarte en witte pennen informatie erover, of hij de kleuren juist heeft geplaatst:

Zwarte pen: Juiste kleur op de juiste plek.

Witte pen: Juiste kleur op de verkeerde plek.

Vrij gaatje: De kleur komt niet voor in de kleurcode.

De zwarte & witte pennen worden in een willekeurige volgorde in het veld met 5 gaatjes naast de betreffende kleurenvorgorde geplaatst.

Dit wordt voor de volgende rijen met gaatjes op dezelfde manier voortgezet, totdat de kleurcode werd ontcijferd of alle rijen met gaatjes op zijn. Vervolgens worden de rollen van codeerder en code-kraker geruild en begint de volgende ronde. Degene die de kleurcode van de tegenstander in het minst aantal pogingen heeft gekraakt, heeft gewonnen.

Andere spelvarianten: De codeerder kan bij het maken van de kleurcode een gaatje vrij laten, het vrij gat is dientengevolge de 7e kleur.

Kodikas

DK

Indhold: 60 træpløkker i 6 forskellige farver, et spillebræt af træ og opbevaringskasse

Spilleets formål:

Spiller 1 - koder: Koderen skal stræbe efter at skabe en farvekode ved hjælp af de farvede træpløkker. Koden skal være tilpas udfordrende til at gøre det så svært som muligt for kodebryderen at dechifrere koden.

Spiller 2 - kodebryder: Kodebryderen skal forsøge at tyde koderens hemmelige kode. De har hver maksimalt 6 forsøg.

Opsætning af spillet:

Før spillet starter, skal det besluttes, hvem der skal være koder og kodebryder i første runde. Herefter placeres spillebrættet med de 5 huller i enden vendt mod koderen. Herefter besluttes det, hvor mange runder, der skal spilles. Koderen og kodebryderen bytter huller efter hver runde, så I skal altid vælge et lige antal runder (f.eks. 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

Spilleregler:

Koderen starter spillet ved at skabe en farvekode. For at skabe koden tages 5 af de farvede træpløkker, som indsættes i de 5 huller i enden af brættet i ønsket rækkefølge, mens det sikres, at de er **skjulte**. Kodebryderen må ikke se farvekoden i løbet af rundens varighed.

Herefter skal kodebryderen forsøge at dechifrere farvekoden ved at indsætte 5 farvepløkker efter eget valg i første række af hullerne på brættet. Koderen skal herefter indikere, om farverne er i rigtig rækkefølge ved at bruge de sorte og hvide pløkker:

Sort pløk:	Korrekt farve på korrekt sted.
Hvid pløk:	Korrekt farve på forkert sted.
Tomt hul:	Farven er ikke en del af koden.

De sorte og hvide pløkker skal indsættes i de 5 huller ved siden af den tilsvarende række af farvede pløkker.

Denne procedure fortsætter på de følgende rækker, indtil kodebryderen dechifrerer farvekoden, eller der ikke er flere rækker tilbage. Koderen og kodebryderen bytter herefter roller og starter næste runde. Spilleren, som dechifrerer sin modstanders kode med færrest forsøg, vinder.

Andre varianter: Koderen kan lade et hul være tomt, når koden oprettes. Det tomme hul fungerer så som den 7. farve.

Kodikas

SE

Innehåll: 60 träpinnar i 6 olika färger, spelplan och förvaringslåda i trä

Målet med spelet:

Spelare 1 – koder: Kodaren måste syfta till att skapa en färgkod med hjälp av de färgade träpinnarna. Koden bör vara tillräckligt utmanande för att göra det så svårt som möjligt för kodbrytaren att tyda koden.

Spelare 2 – kodbrytare: Kodbrytaren måste försöka knäcka kodarens hemliga kod. De tillåts maximalt 6 försök.

Ställa upp spelet:

Innan spelet börjar, bestäm vem som ska vara kodare och kodbrytare i den första omgången. Placera sedan spelplanen med de 5 hålen i änden mot kodaren. Bestäm sedan hur många omgångar ni ska spela. Kodaren och kodbrytaren byter roller efter varje omgång, så du bör alltid välja ett jämnt antal omgångar (t.ex. 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

Spelregler:

Kodaren startar spelet genom att skapa färgkoden. För att skapa koden, ta 5 av de färgade träpinnarna och sätt in dem i de 5 hålen på änden av brädan i önskad ordning, och se till att de är **dolda**. Kodbrytaren får inte kunna se färgkoden under hela omgången.

Därefter måste kodbrytaren försöka knäcka färgkoden genom att sätta in 5 valbara färgpinnar i den första raden med hål på brädet. Kodaren måste sedan ange om färgerna är i rätt ordning med hjälp av de svarta och vita pinnarna:

Svart pinne:	Rätt färg i rätt position.
Vit pinne:	Rätt färg i fel position.
Tomt hål:	Färg är inte en del av koden.

De svarta och vita pinnarna ska sättas in i de 5 hålen bredvid motsvarande rad med färgade pinnar.

Denna procedur fortsätter på de efterföljande raderna tills kodbrytaren knäcker färgkoden eller det inte finns fler rader kvar. Kodaren och kodbrytaren byter sedan roller och börjar nästa omgång. Den spelare som knäcker sin motståndares kod med minst försök vinner.

Andra varianter: Kodaren kan lämna ett hål tomt när koden skapas. Det tomma hålet fungerar då som en 7:e färg.

Kodikas

PL

Zawartość: 60 drewnianych kołków w 6 różnych kolorach, plansza do gry i drewniany pojemnik do przechowywania

Cel gry:

Gracz 1 - osoba kodująca: Celem osoby kodującej jest stworzenie kolorowego kodu z różnokolorowych drewnianych kołków. Powinien on być na tyle trudny, aby osoba łamiąca kod nie mogła go złamać.

Gracz 2 - osoba łamiąca kod: Celem osoby łamiącej kod jest złamanie tajnego kolorowego kodu utworzonego przez osobę kodującą. Osoba łamiąca kod ma maksymalnie 6 prób.

Przygotowanie gry:

Przed rozpoczęciem gry ustala się, kto w pierwszej rundzie wcieli się w rolę osoby kodującej, a kto w rolę osoby łamiącej kod. Na początku gry plansza z 5 otworami jest umieszczana czołem w kierunku osoby kodującej. Ponadto należy ustalić, ile rund zostanie rozegranych. Ponieważ role osoby kodującej i łamiącej kod są zamieniane w każdej rundzie, zawsze musi być ustalana parzysta liczba rund (np. 2 – 4 – 6 – 8 – 10).

Sposób prowadzenia gry:

Osoba kodująca rozpoczyna grę od stworzenia tajnego kolorowego kodu. W tym celu bierze 5 kolorowych drewnianych kołków i wkłada je **zasłaniając** w dowolnej kolejności do 5 otworów znajdujących się na czelu planszy do gry. Osoba łamiąca kod nie może widzieć kolorowego kodu podczas całej rundy.

Osoba łamiąca kod próbuje teraz rozszyfrować kolorowy kod, umieszczając 5 kolorowych kołków własnego wyboru w pierwszym rzędzie otworów na planszy do gry. Korzystając z czarnych i białych kołków, osoba kodująca przekazuje teraz informacje, czy kolory zostały prawidłowo rozmieszczone:

Czarny kołek:	Prawidłowy kolor we właściwej pozycji.
Biały kołek:	Prawidłowy kolor w niewłaściwej pozycji.
Wolny otwór:	Kolor nie występuje w kolorowym kodzie.

Czarne i białe kołki są umieszczane w dowolnej kolejności w polu z 5 otworami obok odpowiedniego rzędu kolorów.

Kontynuuje się to na pozostałych rzędach otworów, aż kolorowy kod zostanie rozszyfrowany lub wszystkie rzędy otworów zostaną wykorzystane. Następnie role osoby kodującej i łamiącej kod zostają zamienione i rozpoczyna się kolejna runda. Wygrywa ta osoba, która zdoła złamać kolorowy kod przeciwnika przy najmniejszej liczbie prób.

Inne wersje gry: Podczas tworzenia kolorowego kodu, osoba kodująca może zostawić wolny otwór, przez co wolny otwór zostałaby 7. kolorem.