



Master Mind



Ref.: 126-ES

INSTRUCCIONES INSTRUÇÕES

Guardar este manual de instrucciones para posibles consultas futuras.
Conservar as instruções para referências no futuro.

LISTADO DE PIEZAS

- Tablero de juego
- Tapa para el código secreto
- Clavijas grandes de 8 colores diferentes para formar los códigos
- Clavijas finas blancas y negras para las pistas
- Clavijas finas rojas y azules para la puntuación

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas.

Advertencias: Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas y alambres antes de dar el juguete al niño. Conserve las instrucciones y el envoltorio para futuras referencias. Utilizar bajo la supervisión de un adulto.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

(2 JUGADORES)

Objetivo

Adivinar en el menor número de intentos posible el código secreto que uno de los jugadores ha dispuesto en la zona reservada a tal efecto.

Preparación

Uno de los jugadores coloca un código de cinco clavijas en la zona oculta. Puede usar cinco colores diferentes o repetir uno o varios.

Cómo jugar

El otro jugador tendrá que ir probando combinaciones de clavijas de colores. Tras cada intento, el jugador que ha elegido el código irá poniendo, en orden, una clavija fina blanca por cada color acertado y una clavija fina negra por cada color y posición acertadas. Gracias a estas pistas, el jugador que debe adivinar el código irá afinando sus propuestas.

Final del juego y ganador

Cuando el jugador adivine el código, colocará una clavija (roja o azul, según elija) a la derecha de los códigos. Después los jugadores cambian sus roles, y el que creó el primer código pasa a tener que adivinar el que ponga ahora su contrincante. El objetivo de este jugador es adivinar el código en menos intentos que el otro jugador.

Ganará el jugador que consiga adivinar el código secreto usando el menor número de filas posible.

Observaciones

Si los jugadores son principiantes, se recomienda que no se repita ningún color en el código secreto. Según vayan ganando experiencia, pueden complicar los códigos repitiendo algunos colores.

Aspectos cognitivos

Este juego potencia el razonamiento lógico, favorece la percepción visual y la orientación espacial y estimula la concentración.

LISTA DE PEÇAS

- Tabuleiro de jogo
- Tampa para o código secreto
- Cavilhas grandes de 8 cores diferentes para formar os códigos
- Cavilhas finas brancas e pretas para as pistas
- Cavilhas finas vermelhas e azuis para a pontuação

ADVERTÊNCIAS DE SEGURANÇA

ATENÇÃO: Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Peças de pequenas dimensões.

Atenção: As cores e os conteúdos podem diferir das imagens apresentadas. Remova a embalagem, bolsas, braçadeiras e fios antes de dar o brinquedo à criança. Conservar as instruções e o invólucro para referências no futuro. Utilizar sob a supervisão de um adulto.

INSTRUÇÕES DO JOGO

(2 JOGADORES)

Objetivo

Adivinhar no menor número de tentativas possível o código secreto que um dos jogadores colocou na zona reservada para o efeito.

Preparação

Um dos jogadores coloca um código de cinco cavilhas na zona oculta. Pode usar cinco cores diferentes ou repetir uma ou várias.

Como jogar

O outro jogador tem de ir experimentando combinações de cavilhas de cores. Após cada tentativa, o jogador que escolheu o código vai colocando, em ordem, uma cavilha fina branca por cada cor acertada e uma cavilha fina preta por cada cor e posição acertadas. Graças a estas pistas, o jogador que deve adivinhar o código irá aprimorando as suas propostas.

Final do jogo e vencedor

Quando o jogador adivinhar o código, colocará uma cavilha (vermelha ou azul, à escolha) à direita dos códigos. A seguir, os jogadores trocam os seus papéis, e quem criou o primeiro código passa a ter de adivinhar o que colocar agora o adversário. O objetivo deste jogador é adivinhar o código em menos tentativas do que o outro jogador.

Vencerá quem conseguir adivinhar o código secreto utilizando o menor número de linhas possível.

Observações

Se os jogadores são principiantes, recomenda-se que não se repita nenhuma cor no código secreto. Conforme forem ganhando experiência, podem complicar os códigos repetindo algumas cores.

Aspectos cognitivos

Este jogo potencia o raciocínio lógico, favorece a percepção visual e a orientação espacial e estimula a concentração.



El Corte Inglés, S.A.

Hermosilla, 112 – 28009 Madrid
España / Espanha · NIF: A-28017895.
Fabricado en España / na Espanha.

Ref.: 126-ES