

Modelo: 3316



Juego de ingenio Código secreto

Edad: 6+

OBJETIVO

Averiguar las secuencias de color.

ANTES DE EMPEZAR

Separar los dos tipos de clavijas y establecer quien propone la secuencia secreta y quien intenta descodificarla.

CÓMO JUGAR

El codificador crea una secuencia de color en el compartimento secreto sin que la vea el contrincante. Se puede establecer una secuencia sencilla (4 colores) o una más complicada (8 colores). El contrincante intenta averiguar la secuencia secreta desde la primera fila metiendo las clavijas grandes en los agujeros de la parte central del tablero. El codificador irá dando pistas con las clavijas pequeñas. Una clavija roja indica posición correcta y color correcto; una amarilla, posición incorrecta y color correcto. Con estas pistas, el contrincante vuelve a hacer otro intento en la segunda fila. El juego termina cuando el contrincante averigua la secuencia secreta o cuando agota diez intentos.

QUIÉN GANA

El jugador que utilice menos turnos para averiguar la secuencia. Si ninguno de los jugadores lo logra en diez intentos, gana el jugador con más clavijas pequeñas rojas.

¡Advertencia! No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas.

ADVERTENCIA: Utilizar bajo la supervisión de un adulto.

INSTRUCCIONES / RECOMENDACIONES: 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, ya que contienen información importante.

Jogo de engenho Código secreto

Idade: 6+

OBJETIVO

Descobrir a sequência de cores.

ANTES DE COMEÇAR

Separar os dois tipos de cavilhas e determinar quem propõe a sequência secreta e quem tenta descodificá-la.

Modelo: 3316

COMO JOGAR

O codificador forma uma sequência de cores no compartimento secreto sem que a veja o adversário.

Pode-se estabelecer uma sequência simples (4 cores) ou uma mais complexa (8 cores). O adversário tenta descobrir a sequência secreta a partir da primeira linha metendo as cavilhas grandes nos orifícios da parte central do tabuleiro. O codificador irá fornecendo pistas com as cavilhas pequenas. Uma cavilha vermelha indica posição correta e cor correta; uma amarela, posição incorreta e cor correta. Com estas pistas, o adversário volta a fazer outra tentativa na segunda linha. O jogo termina quando o adversário descobre a sequência secreta ou quando esgotar dez tentativas.

QUEM GANHA

O jogador que utilizar menos vezes para apurar a sequência. Se nenhum dos jogadores o conseguir em dez tentativas, vence o jogador com mais cavilhas pequenas vermelhas.

Atenção! Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes.

ATENÇÃO: Utilizar sob a supervisão de um adulto.

INSTRUÇÕES / RECOMENDAÇÕES: 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 referência no futuro pois contêm informação importante.

El Corte Inglés, S.A.
Hermosilla, 112 - 28009 Madrid.
España/Espanha. NIF: A28017895
Fabricado en/na China
clientes@elcorteingles.es