

6-99  
years

# Gelato Code

## Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones  
Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni  
Handleiding - Instrukcija - Instrukcijas - Juhend - Manual de Instrucções  
Összeszerelési útmutató - מדריך הוראות

EN EL DE ES FR IT PL RO

NL LV LT ET PT HU HE



2 PLAYERS



#23149

  
SVOORA®

1



x1



x1



x144

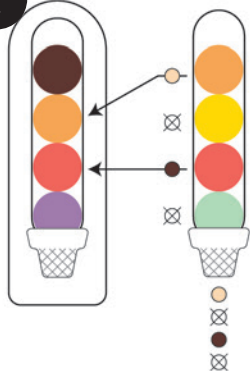


x60

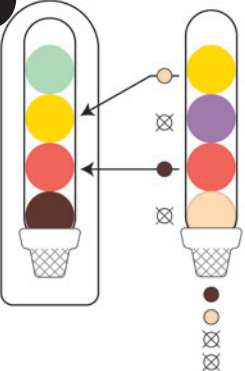


x1

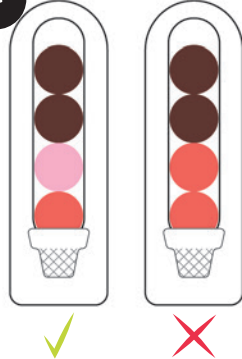
2



3



4



EN

**Gelato Code**

**CONTENTS** (1): 1 wooden game board, 1 wooden gelato stand, 144 flavor tokens, 60 pegs, 1 cotton pouch

**HOW TO PLAY:** To set up the game, all flavor tokens are mixed up in a pile in the center of the table. At the beginning of the game, you agree on the number of rounds (we suggest 5 or 10 rounds) and the difficulty mode. For the first round, the player who ate gelato (ice cream) more recently plays first (sets the code: the flavor combination). For the following rounds, you take turns in who sets the code.

On your turn, you secretly pick a flavor combination (code) and put it on the gelato stand in a way that it is visible only to you. The other player tries to guess this combination in the fewest tries possible, by putting a flavor combination in the first game board slot, waiting for your feedback and then continuing with the next guesses, until the gelato combination is decoded!

The feedback is given by using the pegs. The beige peg indicates that the color is correct, but the position is wrong, whereas the brown peg indicates that both color and position are correct. Once the gelato combination is decoded, the opponent is awarded as many points as the number of the empty gelato slots on the game board! In the end of the game, the player with the most points wins!

According to the age, skill and appetite, you can play in 3 different modes, as described below:

**EASY MODE**

- The gelato code should have 4 flavor tokens, choosing from all 8 flavors (8 available colors)
- The feedback is given **with** position accuracy. That

means that the position of a **colored** peg corresponds to the position of the referred flavor e.g. if the first flavor token is correct only in color and the third flavor token is correct, in color and position, then you should put a beige peg in the first slot and a brown peg in the third peg slot (2).

- You only play with the first 8 white slots on the game board (without the brown ones), so if for example the code is found with the 5th try, then the points awarded are 3!

**MEDIUM MODE**

- The gelato code should have 3 flavor tokens, choosing from only 6 flavors (you discard 2 colors and play only with the 6 colors left)
- The feedback is given **without** position accuracy. That means that the position of a colored peg doesn't correspond to the position of the referred flavor token, and you only give the information, using the 3 peg slots. If for example the opponent has guessed the first flavor correct in color and position and the third flavor correct only in color, then you should put a brown and a beige peg in the peg slots in any way, regardless of the position of the tokens (3).
- You play with all 10 slots on the game board (white and brown ones), so if for example the code is found with the 4th try, then the points awarded are 6!

**DIFFICULT MODE**

- The gelato code should have 4 flavor tokens, choosing from only 6 flavors (you discard 2 colors and play only with 6 colors)
- The feedback is given **without** position accuracy, as described above.
- You play with all 10 slots on the game board (white and brown ones).

## NOTES

- The difficult mode might be overwhelming in the beginning, so you can start by familiarizing yourself with the game by playing the first 2 modes, before moving to the difficult one.
- For the beginning, we suggest that you keep the gelato code simple, without any double flavors. And after some practice, you can add if you want a further element of difficulty, by agreeing in the beginning of the game that the double flavors are valid and can be played throughout the game. However, in a gelato code, only one flavor can be double, so for example, you can have red, pink, brown, brown, but you can't have red, red, brown, brown (4).
- It is recommended to keep the flavor tokens all together and shuffled in the center of the table at all times, as grouping them by color might reveal the code on the gelato stand.



### Παγωγογράφος

#### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

(1): 1 ξύλινο ταμπλό, 1 ξύλινο σταντ, 144 πλακίδια γεύσεων, 60 στικς, 1 σακουλάκι αποθήκευσης

**ΟΔΗΓΙΕΣ:** Για να στηθεί το παιχνίδι, τα πλακίδια γεύσεων ανακατεύονται και συγκεντρώνονται στο κέντρο του τραπέζιού. Στην αρχή του παιχνιδιού, συμφωνείτε στον αριθμό των γύρων που θα παίξετε (προτείνονται 5 ή 10 γύροι σε κάθε παιχνίδι) και στο επίπεδο δυσκολίας. Στον πρώτο γύρο, πρώτος παίζει ο παίκτης που έφαγε πιο πρόσφατα παγωτό! Στους επόμενους γύρους παίζετε εναλλάξ.

Στην σειρά σας, βάζετε κρυφά έναν παγωτογράφο (συνδυασμό γεύσεων) στο σταντ, με τρόπο ώστε να είναι ορατός μόνο σε εσάς. Ο άλλος παίκτης προσπαθεί να μαντέψει αυτόν τον παγωτογράφο με τις λιγότερες δυνατές προσαρτήσεις, τοποθετώντας έναν συνδυασμό γεύσεων στην πρώτη θέση του ταμπλό, περιμένοντας το σχόλιό σας και συνεχίζοντας με βάση αυτό με τις επόμενες προσαρτήσεις, μέχρι να αποκωδικοποιηθεί ο γρίφος!

Το σχόλιό σας γίνεται με την χρήση των στικς. Το μπεζ υποδεικνύει ότι το χρώμα είναι σωστό, αλλά η θέση είναι λάθος, ενώ το καφέ στικ υποδεικνύει ότι τόσο το χρώμα όσο και η θέση είναι σωστά. Μόλις αποκωδικοποιηθεί ο συνδυασμός του παγωτού, ο αντίπαλος κερδίζει όσους πόντους αντιστοιχούν στις κενές θέσεις του ταμπλό! Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει!

Ανάλογα με την ηλικία, την ικανότητα και την όρεξη, μπορείτε να παίξετε σε 3 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, όπως περιγράφονται παρακάτω:

### ΕΥΚΟΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

- Ο παγωτογράφος πρέπει να αποτελείται από 4 πλακίδια γεύσεων, επιλέγοντας από τις 8 γεύσεις (8 διαθέσιμα χρώματα).
- Τα σχόλια δίνονται με ακρίβεια θέσης. Αυτό σημαίνει ότι η θέση ενός στικ αντιστοιχεί στη θέση του πλακιδίου γεύσης στο οποίο αναφέρεται. Για παράδειγμα, αν μόνο η τρίτη γεύση είναι σωστή, τόσο στο χρώμα όσο και στη θέση, τότε πρέπει να τοποθετήσετε ένα καφέ στικ στην τρίτη θέση (2).
- Σε αυτό το επίπεδο παίζετε μόνο με τις πρώτες 8 άσπρες θέσεις του ταμπλό (χωρίς τις καφέ), οπότε αν για παράδειγμα ο συνδυασμός των γεύσεων μαντευτεί σωστά στην 5η προσπάθεια, τότε οι πόντοι που απονέμονται είναι 3!

### ΜΕΣΑΙΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

- Ο παγωτογράφος πρέπει να αποτελείται από 3 πλακίδια γεύσεων, επιλέγοντας από μόνο 6 γεύσεις (βγάζετε εκτός 2 χρώματα και παίζετε με τα υπόλοιπα 6).
- Τα σχόλια δίνονται χωρίς ακρίβεια θέσης. Αυτό σημαίνει ότι η θέση ενός στικ δεν αντιστοιχεί στη θέση του πλακιδίου γεύσης στο οποίο αναφέρεται και δίνεται μόνο η πληροφορία. Αν για παράδειγμα ο αντίπαλος έχει μαντέψει από την θέση των πλακιδίων γεύσεων (3).
- Παίζετε με όλες τις 10 θέσεις του ταμπλό (άσπρες και καφέ), οπότε αν για παράδειγμα ο παγωτογράφος βρεθεί στην 4η προσπάθεια, τότε οι πόντοι που απονέμονται είναι 6!

### ΔΥΣΚΟΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

- Ο παγωτογράφος πρέπει να αποτελείται από 4 πλακίδια γεύσεων, επιλέγοντας από μόνο 6 γεύσεις (βγάζετε εκτός 2 χρώματα και παίζετε με τα υπόλοιπα 6).
- Τα σχόλια δίνονται χωρίς ακρίβεια θέσης, όπως περιγράφεται παραπάνω.
- Παίζετε με όλες τις 10 θέσεις του ταμπλό (άσπρες και καφέ).

### ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

- Το δύσκολο επίπεδο είναι αρκετά απαιτητικό, οπότε μπορείτε να αρχίσετε να εξοικειώνεστε πρώτα με το παιχνίδι, παίζοντας τα 2 πρώτα επίπεδα, πριν προχωρήσετε στο δύσκολο.
- Για αρχή, προτείνουμε να κρατήσετε τον παγωτογράφο απλό, χωρίς διπλές γεύσεις. Και στην πορεία, όσο η “αποκωδικοποίηση” των λαχταριστών παγωτών γίνεται πιο εύκολη, μπορείτε να συμφωνήσετε, από την αρχή του παιχνιδιού, ότι μπορείτε να παίξετε με ένα διπλό γεύσεις. Προσοχή όμως, σε έναν παγωτογράφο, μόνο μία γεύση μπορεί να είναι διπλή. Μπορείτε δηλαδή να έχετε κόκκινο, ροζ, καφέ, καφέ, αλλά δεν μπορείτε να έχετε κόκκινο, κόκκινο, καφέ, καφέ (4).
- Συνιστάται να κρατάτε τα πλακίδια γεύσης όλα μαζί και ανακατεμένα στο κέντρο του τραπέζιού καθ’ όλη την διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς η ομαδοποίησή τους κατά χρώμα μπορεί να αποκαλύψει ανά πάσα στιγμή τον συνδυασμό με τον οποίο παίζετε.



### Gelato Code Spiel

**INHALT** (1): 1 Holzspielbrett, 1 Eisstander aus Holz, 144 Geschmacks-Chips, 60 Markierungsstifte, 1 Baumwollbeutel

**SPIELREGELN:** Zum Spielbeginn werden alle Geschmacks-Chips gemischt und in der Mitte des Tisches bereitgelegt. Zu Beginn einigt ihr euch auf die Anzahl der Spielrunden (wir empfehlen 5 oder 10 Runden) und den Schwierigkeitsgrad. In der ersten Runde beginnt die Person, die zuletzt ein Gelato (Eis/Glace) gegessen hat, und legt den Code (die Geschmacks-Kombination) fest. In den folgenden Runden wechselt ihr euch ab, wer den Code vorgibt.

In deinem Zug wählst du heimlich eine Geschmacks-Kombination (Code) und platzierst sie auf dem Eisstand so, dass nur du sie sehen kannst. Der/die Mitspieler/in versucht, die Kombination mit so wenigen Versuchen wie möglich zu erraten, indem er/sie eine Kombination im ersten Schlitz des Spielbretts platziert, auf dein Feedback wartet und dann weiter rät, bis der Code entschlüsselt ist.

Das Feedback erfolgt über die Markierungsstifte:

- Der beige Stift zeigt an, dass die Farbe korrekt, aber die Position falsch ist.

- Der braune Stift zeigt an, dass sowohl Farbe als auch Position korrekt sind.

Sobald die Gelato-Kombination erraten wurde, erhält der/die Ratende so viele Punkte, wie noch leere Waffeln auf dem Spielbrett übrig sind. Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Je nach Alter, Fähigkeit und Lust gibt es drei verschiedene Spielmodi:

### EINFACHER MODUS

- Der Gelato-Code besteht aus 4 Geschmacks-Chips, die aus allen 8 Geschmäckern (Farben) gewählt werden.
- Das Feedback erfolgt positionsgenau: Die Position der Markierungsstifte entspricht der Position der Geschmacks-Chips.
- Es werden nur die ersten 8 weißen Fächer des Spielbretts verwendet. Wird der Code beispielsweise beim 5. Versuch erraten, gibt es 3 Punkte.

### MITTLERER MODUS

- Der Gelato-Code besteht aus 3 Geschmacks-Chips, die aus 6 Geschmäckern (2 Farben werden aussortiert) gewählt werden.
- Das Feedback erfolgt ohne Positionsgenauigkeit: Die Position der Markierungsstifte muss nicht der Position der Chips entsprechen. Es werden die 3 Stifthalter genutzt.
- Es werden alle 10 Waffeln (weiße und braune) des Spielbretts verwendet. Wird der Code beim 4. Versuch erraten, gibt es 6 Punkte.

### SCHWIERIGER MODUS

- Der Gelato-Code besteht aus 4 Geschmacks-Chips, die aus 6 Geschmäckern (2 Farben werden aussortiert) gewählt werden.
- Das Feedback erfolgt ohne Positionsgenauigkeit wie im mittleren Modus.
- Es werden alle 10 Waffeln (weiße und braune) des Spielbretts verwendet.

### HINWEISE

- Der schwierige Modus kann anfangs überfordernd sein. Es wird empfohlen, mit den ersten beiden Modi zu beginnen.
- Zu Beginn sollte der Gelato-Code ohne doppelte Geschmacksrichtungen gehalten werden. Später könnt ihr vereinbaren, dass ein Geschmackschip doppelt vorkommen darf. Jedoch darf nur eine Geschmacksrichtung doppelt sein, z. B. rot, pink, braun, braun ist erlaubt, aber nicht rot, rot, braun, braun.
- Es wird empfohlen, die Geschmacks-Chips während des Spiels gemischt in der Tischmitte zu belassen, da eine Sortierung nach Farben den Code auf dem Eisstand verraten könnte.



#### Código de Helado

**CONTENIDO** (1): 1 tablero de juego de madera, 1 soporte de madera para helado, 144 fichas de sabor, 60 clavijas, 1 bolsita de algodón

**CÓMO SE JUEGA:** Para empezar el juego, se mezclan todas las fichas de sabor en una pila en el centro de la mesa. Al principio del juego, se acuerda el número de rondas (sugerimos 5 o 10 rondas) y el modo de dificultad. En la primera ronda, juega primero el jugador que haya comido helado más recientemente (establece el código: la combinación de sabores). En las siguientes rondas, se turnan para determinar quién establece el código.

En tu turno, eliges en secreto una combinación de sabores (código) y la colocas en el puesto de helados de forma que

solo tú la puedas ver. El otro jugador intenta adivinar esta combinación en el menor número de intentos posible, colocando una combinación de sabores en la primera ranura del tablero de juego, esperando tu respuesta y luego continuando con las siguientes conjeturas, ¡hasta que se descodifique la combinación de helados!

La respuesta se da mediante el uso de las clavijas. La clavija beige indica que el color es correcto, pero la posición es incorrecta, mientras que la clavija marrón indica que tanto el color como la posición son correctos. Una vez descifrada la combinación de helado, el oponente recibe tantos puntos como el número de ranuras de helado vacías en el tablero de juego. Al final del juego, ¡el jugador con más puntos gana!

Según la edad, la habilidad y el apetito, puedes jugar en 3 modos diferentes, como se describe a continuación:

### MODO FÁCIL

- El código del helado debe tener 4 fichas de sabor, a elegir entre los 8 sabores (8 colores disponibles)
- La retroalimentación se proporciona con precisión de posición. Esto significa que la posición de una ficha de color corresponde a la posición del sabor al que se hace referencia, por ejemplo, si la primera ficha de sabor es correcta solo en color y la tercera ficha de sabor es correcta, en color y posición, entonces debes colocar una ficha beige en la primera ranura y una ficha marrón en la tercera ranura (2).
- Solo juegas con las primeras 8 ranuras blancas en el tablero de juego (sin las marrones), por lo que si, por ejemplo, el código se encuentra con el quinto intento, ¡los puntos otorgados son 3!

### MODO MEDIO

- El código del helado debe tener 3 fichas de sabor, a elegir entre solo 6 sabores (descartas 2 colores y juegas solo con los 6 colores restantes)
- La retroalimentación se proporciona sin precisión de posición. Esto significa que la posición de una ficha de color no se corresponde con la posición de la ficha de sabor a la que se hace referencia, y solo se proporciona la información, utilizando las 3 ranuras de fichas blancas. Si, por ejemplo, el oponente ha adivinado correctamente el color y la posición del primer sabor y el tercer sabor solo ha acertado en el color, entonces se debe colocar una ficha marrón y una beige en las ranuras de las fichas de cualquier manera, independientemente de la posición de las fichas (3).
- Se juega con las 10 ranuras del tablero de juego (blancas y marrones), por lo que si, por ejemplo, se encuentra el código con el cuarto intento, ¡los puntos otorgados son 6!

### MODO DIFÍCIL

- El código de helado debe tener 4 fichas de sabor, para elegir entre solo 6 sabores (descartas 2 colores y juegas solo con 6 colores)
- La retroalimentación se da sin precisión de posición, como se describió anteriormente.
- Juegas con las 10 ranuras en el tablero de juego (blancas y marrones).

### NOTAS

- El modo difícil puede ser abrumador al principio, por lo que puedes comenzar familiarizándote con el juego jugando los primeros 2 modos, antes de pasar al modo difícil.
- Para comenzar, te sugerimos que mantengas el código de helado simple, sin sabores dobles. Y después de un poco de práctica, puedes agregar, si lo deseas, un

elemento de dificultad adicional, acordando al comienzo del juego que los sabores dobles son válidos y se pueden jugar durante todo el juego. Sin embargo, en un código de helado, solo un sabor puede ser doble, por lo que, por ejemplo, puedes tener rojo, rosa, marrón, marrón (4).

• Se recomienda mantener las fichas de sabor todas juntas y mezcladas en el centro de la mesa en todo momento, ya que agruparlas por color podría revelar el código del puesto de helado.



### Gelato Code

**CONTENU** (1): 1 plateau de jeu en bois, 1 support de gelato en bois, 144 jetons de saveur, 60 pions beige ou marron, 1 sac de coton

**COMMENT JOUER:** Placer tous les jetons de saveur mélangés au centre de la table. Au début de la partie, vous vous mettez d'accord sur le nombre de tours à jouer (nous suggérons 5 ou 10 tours) et sur le mode de difficulté. Pour le premier tour, c'est le joueur qui a mangé le plus récemment du gelato (de la glace) qui joue en premier (il choisit une combinaison de saveurs) le code gelato. Pour les autres tours, vous jouez à tour de rôle.

Vous choisissez secrètement une combinaison d'arômes (code) et vous la placez sur le support de gelato pour que vous soyez le seul à voir la combinaison choisit. L'autre joueur essaie de deviner cette combinaison en plaçant une combinaison d'arômes sur le premier emplacement du plateau de jeu.

Vous utilisez les pions pour donner l'information. Le pion beige indique que la couleur est correcte, mais que la position est erronée, tandis que le pion marron indique que la couleur et la position sont toutes les deux correctes. Le joueur continue avec d'autres suppositions de gelato, jusqu'à ce que la combinaison soit décodée! Il y a un minimum d'essai. Une fois la combinaison de gelato décodée, l'adversaire reçoit autant de points que le nombre d'emplacements de gélamines vides sur le plateau de jeu. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points gagne.

En fonction de l'âge, des compétences et de l'appétit, vous pouvez jouer dans 3 modes différents, comme décrit ci-dessous :

### MODE SIMPLE

- Le code gelato doit comporter 4 jetons de saveur à choisir parmi les 8 saveurs (couleurs disponibles)
- Pour confirmer la bonne position du gelato. Exemple: si le premier jeton de saveur est correct par sa couleur vous devez placer un pion beige et le troisième jeton de saveur est correct par sa couleur et sa position, vous devez placer un pion marron dans le troisième emplacement (fig.2).
- Si vous jouez qu'avec le 8 premiers emplacements blancs. (Si on ne sert pas des emplacements marrons). Si le code de saveur est trouvé au 5 emplacements, alors les points attribués sont de 3.

### MODE MÉDIUM

- Le code de gelato doit avoir 3 jetons de saveur parmi seulement 6 saveurs disponibles. Donc vous enlevez 2 de couleur de gelato.
- Le feedback est donné sans préciser la bonne position et la couleur. Un pion marron correspond à la saveur et la position. Un pion beige correspond à la saveur sans donner le bon ordre de position (fig. 3).
- Vous jouez avec les 10 emplacements du plateau de jeu (blancs et bruns) donc si le code est trouvé au 4ème

essai, les points attribués sont de 6!

### MODE DIFFICILE (VOIR NOTE)

- Le code de gelato doit avoir 4 jetons de saveur, donc 6 saveurs seulement. Vous enlevez 2 saveurs de gelato. Vous pouvez doubler les saveurs.
- Le feedback est donné sans précision pour les pions comme décrit au mode medium. Les points sont calculés de la même façon que le mode médium.
- Vous jouez avec 10 emplacements du plateau de jeu (blancs et bruns)

### NOTES

- Le mode difficile peut s'avérer dur. Il est conseillé de jouer aux deux premières modes avant de passer au mode difficile.
- Vous pouvez vous débutez avec les deux premiers modes pour vous familiariser avant de passer au code difficile. Pour le mode difficile, vous pouvez avoir rouge, rose, marron, marron et n'est pas accepté rouge, rouge, marron, marron (fig. 4).
- Il est recommandé de garder les jetons de saveur ensemble et de les mélanger à tout moment, pour ne pas les regrouper par couleur pour ne pas révéler le code de gelato choisit.



### Gelato Code

**CONTENUTO** (1): 1 tavola da gioco in legno, 1 stand del gelato in legno, 144 gettoni gusto, 60 pioli, 1 sacchetto di cotone

**COME GIOCARE:** Per preparare il gioco, mescola tutti i gettoni gusto in una pila al centro del tavolo. All'inizio della partita, si decide il numero di round da giocare (si consigliano 5 o 10) e il livello di difficoltà. Nel primo round, inizia il giocatore che ha mangiato il gelato più di recente (crea il codice: la combinazione di gusti). Nei round successivi, il turno di creare il codice passa a turno tra i giocatori.

Nel tuo turno, scegli segretamente una combinazione di gusti (codice) e la posizioni sullo stand del gelato in modo che solo tu possa vederla. L'altro giocatore deve cercare di indovinare la combinazione con il minor numero di tentativi possibile, inserendo una combinazione di gusti nella prima slot della tavola da gioco, aspettando il feedback e continuando fino a decifrare la combinazione esatta!

Il feedback viene fornito utilizzando i pioli:

- Piolo beige: indica che il colore è corretto, ma la posizione è sbagliata.
- Piolo marrone: indica che sia il colore che la posizione sono corretti.

Una volta decifrata la combinazione del gelato, l'avversario riceve tanti punti quanti sono gli spazi vuoti rimasti sulla tavola da gioco! Alla fine della partita, vince chi ha totalizzato più punti.

A seconda dell'età, delle abilità e della voglia di sfida, il gioco può essere giocato in 3 modalità diverse, descritte di seguito:

### MODALITÀ FACILE

- La combinazione del gelato deve avere 4 gettoni gusto, scegliendo tra 8 gusti disponibili (8 colori diversi).
- Il feedback viene dato con precisione di posizione: il piolo colorato corrisponde alla posizione esatta del gettone gusto. Ad esempio, se il primo gettone è corretto solo nel colore e il terzo è corretto sia nel colore che nella

posizione, si posiziona un piolo beige nella prima slot e un piolo marrone nella terza slot.

- Si gioca solo con i primi 8 spazi bianchi della tavola da gioco (senza quelli marroni). Ad esempio, se il codice viene indovinato al 5° tentativo, il giocatore guadagna 3 punti.

### MODALITÀ MEDIA

- La combinazione del gelato deve avere 3 gettoni gusto, scegliendo tra 6 gusti disponibili (2 colori vengono scartati).

- Il feedback viene dato senza precisione di posizione: i pioli indicano solo la correttezza dei colori, senza specificare la posizione esatta. Si usano 3 slot per i pioli. Ad esempio, se l'avversario ha indovinato il primo gusto correttamente in colore e posizione, e il terzo gusto solo nel colore, si posiziona un piolo marrone e un piolo beige in qualsiasi posizione tra gli slot per i pioli.

- Si gioca con tutti i 10 spazi della tavola da gioco (bianchi e marroni). Se il codice viene trovato al 4° tentativo, il giocatore ottiene 6 punti.

### MODALITÀ DIFFICILE

- La combinazione del gelato deve avere 4 gettoni gusto, scegliendo tra 6 gusti disponibili (2 colori vengono scartati).

- Il feedback viene dato senza precisione di posizione, come nella modalità media.

- Si gioca con tutti i 10 spazi della tavola da gioco (bianchi e marroni).

### NOTE

- La modalità difficile potrebbe risultare complessa all'inizio, quindi si consiglia di iniziare con le prime due modalità prima di affrontarla.

- Per i primi turni, si suggerisce di mantenere il codice del gelato semplice, evitando gusti doppi. Dopo un po' di pratica, si può aggiungere un ulteriore elemento di difficoltà, stabilendo che i gusti doppi siano ammessi per tutta la partita. Tuttavia, in un codice gelato, solo un singolo gusto può essere duplicato. Ad esempio, una combinazione valida è rosso, rosa, marrone, marrone, mentre rosso, rosso, marrone, marrone non è ammessa.
- Si consiglia di tenere tutti i gettoni gusto mescolati al centro del tavolo, poiché raggrupparli per colore potrebbe involontariamente rivelare il codice sullo stand del gelato.

PL

#### Gra Gelato Code

**ZAWARTOŚĆ** (1): 1 drewniana plansza do gry, 1 drewniany stojak na lody, 144 żetony smaków, 60 kołków, 1 bawełniany woreczek

**JAK GRAĆ:** Aby przygotować grę, wszystkie żetony smaków należy wymieszać i ułożyć w stosie na środku stołu. Na początku gry gracze ustalają liczbę rund (zalecamy 5 lub 10) oraz poziom trudności. W pierwszej rundzie rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł lody – to on ustala kod lodowy (kombinacja smaków). W kolejnych rundach gracze na zmianę ustalają kod.

Podczas swojej tury wybierasz w tajemnicy kombinację smaków i umieszczasz ją na stojaku na lody w taki sposób, aby była widoczna tylko dla ciebie. Drugi gracz próbuje odgadnąć ten kod, wykonując kolejne próby – umieszcza kombinację smaków w pierwszym rzędzie na planszy, czeka na informację zwrotną i kontynuuje zgadywanie, aż uda mu się odszyfrować kod lodowy. Informacja zwrotna przekazywana jest za pomocą kołków:

- Beżowy kołek oznacza, że kolor jest poprawny, ale pozycja jest błędna.

- Brązowy kołek oznacza, że zarówno kolor, jak i pozycja

są poprawne.

Kiedy kod lodowy zostanie rozszyfrowany, przeciwnik otrzymuje tyle punktów, ile pozostało pustych miejsc na planszy. Na koniec gry wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

### TRYB ŁATWY

- Kod lodowy składa się z 4 żetonów smaków, wybieranych spośród 8 dostępnych kolorów.

- Informacja zwrotna podawana jest z zachowaniem dokładności pozycji. Oznacza to, że kołek umieszcza się na tej samej pozycji, co sprawdzany smak. Przykładowo, jeśli pierwszy żeton jest poprawny tylko pod względem koloru, a trzeci jest poprawny zarówno pod względem koloru, jak i pozycji, należy umieścić beżowy kołek w pierwszym miejscu i brązowy kołek w trzecim.

- Gra toczy się tylko na pierwszych 8 białych miejscach na planszy (bez brązowych). Jeśli kod zostanie odgadnięty za 5. razem, przeciwnik zdobywa 3 punkty.

### TRYB ŚREDNI

- Kod lodowy składa się z 3 żetonów smaków, wybieranych spośród 6 dostępnych kolorów (2 kolory są odrzucane przed grą).

- Informacja zwrotna podawana jest bez dokładności pozycji. Oznacza to, że kołki umieszcza się losowo w 3 slotach, bez względu na to, które smaki były poprawne. Jeśli przeciwnik odgadł pierwszy smak poprawnie (zarówno kolor, jak i pozycję) oraz trzeci poprawnie tylko pod względem koloru, to w dowolnym miejscu należy umieścić jeden brązowy i jeden beżowy kołek.

- Gra toczy się na wszystkich 10 miejscach na planszy (białych i brązowych). Jeśli kod zostanie odgadnięty za 4. razem, gracz zdobywa 6 punktów.

### TRYB TRUDNY

- Kod lodowy składa się z 4 żetonów smaków, wybieranych spośród 6 dostępnych kolorów (2 kolory są odrzucane przed grą).

- Informacja zwrotna podawana jest bez dokładności pozycji, jak w trybie średnim.

- Gra toczy się na wszystkich 10 miejscach na planszy (białych i brązowych).

### DODATKOWE UWAGI

- Tryb trudny może być wymagający na początku, dlatego warto zacząć od dwóch łatwiejszych trybów, zanim się na niego zdecydujesz.

- Na początku gry zalecamy ustalenie prostych kodów lodowych, bez powtarzających się smaków. Po nabraniu wprawy możecie zwiększyć poziom trudności, uzgadniając, że kod może zawierać podwójny smak. Jednak w jednym kodzie tylko jeden smak może się powtórzyć – np. kod może składać się z czerwonego, różowego, brązowego i brązowego żetonu, ale nie z dwóch czerwonych i dwóch brązowych.

- Żetony smaków powinny być przechowywane w losowym stosie na środku stołu. Grupowanie ich według kolorów może przypadkowo ujawnić kod znajdujący się na stojaku na lody.

RO

#### Jocul Inghetata - Combinații de arome

**CONȚINUT** (1): tabla de joc din lemn, un stand de inghetata din lemn, 144 de tokenuri arome, 60 de țepușe, un săculeț din bumbac

**CUM SE JOACĂ:** Pentru a pregăti jocul, toate tokenurile arome se amestecă într-o grămadă în mijlocul mesei. La începutul jocului, se stabilește numărul de runde (se sugerează 5 sau 10 runde) și gradul de dificultate. În prima

rundă, jucătorul care a mâncat cel mai recent înghețată joacă primul (setează codul: combinația de arome). În rundele următoare, se schimbă jucătorii care setează codul.

La rândul său, fiecare jucător alege în secret o combinație de arome (codul) și o pune pe standul de înghețată astfel încât să fie vizibilă doar pentru el. Celălalt jucător încearcă să ghicească această combinație din cât mai puține încercări, punând o combinație de arome în primul slot al tablei de joc, așteptând feedback-ul adversarului și continuând cu următoarele ghiciri până când combinația de înghețată este descifrată!

Feedback-ul se oferă folosind țepușele. Țepușa bej indică faptul că aroma este corectă, dar poziția este greșită, iar țepușa maro indică faptul că atât aroma, cât și poziția sunt corecte. După ce combinația de înghețată este descifrată, adversarul primește atâtea puncte câte sloturi de înghețată goale sunt pe tabla de joc! La finalul jocului, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă!

În funcție de vârstă, abilități și apetit, poți juca în 3 moduri diferite, așa cum sunt descrise mai jos:

### MODUL UȘOR

- Codul de înghețată trebuie să aibă 4 tokenuri arome, alegând din toate cele 8 arome (8 culori disponibile)
- Feedback-ul se oferă cu precizie pe poziție. Asta înseamnă că poziția unei țepușe colorate corespunde poziției aromei la care se referă. De exemplu, dacă primul token aromă este corect doar la culoare și al treilea token aromă este corect atât la culoare cât și la poziție, atunci trebuie poziționată o țepușă bej în primul slot și o țepușă maro în al treilea slot (2).
- Se joacă doar cu primele 8 sloturi albe de pe tabla de joc (fără cele maronii), deci dacă, de exemplu, codul este ghicit la a 4-a încercare, punctele acordate sunt 3!

### MODUL MEDIU

- Codul de înghețată trebuie să aibă 3 tokenuri arome, alegând doar din 6 arome (se elimină 2 culori și se joacă doar cu cele 6 culori rămase)
- Feedback-ul se oferă fără precizie pe poziție. Asta înseamnă că poziția unei țepușe colorate nu corespunde poziției tokenului aromă la care se referă, iar informația este oferită folosind cele 3 sloturi de țepușe. De exemplu, dacă adversarul a ghicit prima aromă corect la culoare și poziție și a treia aromă corect doar la culoare, atunci trebuie poziționată o țepușă maro și o țepușă bej în sloturile de țepușe, indiferent de poziția tokenurilor (3).
- Se joacă cu toate cele 10 sloturi de pe tabla de joc (cele albe și cele maronii), deci dacă, de exemplu, codul este ghicit la a 4-a încercare, punctele acordate sunt 6!

### MODUL DIFICIL

- Codul de înghețată trebuie să aibă 4 tokenuri de arome, alegând din doar 6 arome (se elimină 2 culori și se joacă doar cu 6 culori)
- Feedback-ul se oferă fără precizie pe poziție, așa cum este descris mai sus.
- Se joacă cu toate cele 10 sloturi de pe tabla de joc (cele albe și cele maronii).

### NOTE

- Modul dificil poate fi coplesitor la început, așa că poți începe să te familiarizezi cu jocul jucând în primele 2 moduri, înainte de a trece la modul dificil.
- Pentru început, îți sugerăm să păstrezi codul de înghețată simplu, fără arome dublate. După câteva runde de practică, poți adăuga, dacă vrei, un element suplimentar de dificultate, stabilind de la începutul jocului că pot fi folosite aromele dublate pe parcursul

jocului. Totuși, într-un cod de înghețată, doar o singură aromă poate fi dublată, de exemplu, poți avea roșu, roz, maro, maro, dar nu poți avea roșu, roșu, maro, maro (4).

- Se recomandă să păstrezi toate tokenurile arome amestecate și centralizate în mijlocul mesei pe tot parcursul jocului, deoarece gruparea acestora pe culori ar putea dezvălui codul de pe standul de înghețată.



### Gelato Code spel

**INHOUD** (1): 1 houten spelbord, 1 houten gelato-kraam, 144 smaakfiches, 60 pinnen, 1 katoenen zakje

**HOE TE SPELEN:** Om het spel op te zetten, worden alle smaakfiches in een stapel in het midden van de tafel gehusseld. Aan het begin van het spel spreek je het aantal rondes af (we raden 5 of 10 rondes aan) en de moeilijkheidsgraad. Voor de eerste ronde speelt de speler die het laatst gelato (ijs) heeft gegeten als eerste (stelt de code in: de smaakcombinatie). Voor de volgende rondes wissel je af wie de code instelt.

Om het spel op te zetten, worden alle smaakfiches in een stapel in het midden van de tafel gemixt. Aan het begin van het spel spreek je het aantal rondes af (we raden 5 of 10 rondes aan) en de moeilijkheidsgraad. Voor de eerste ronde speelt de speler die het laatst gelato (ijs) heeft gegeten als eerste (stelt de code in: de smaakcombinatie). Voor de volgende rondes wissel je om de beurt wie de code instelt.

Tijdens jouw beurt kies je in het geheim een smaakcombinatie (code) en leg je deze op de gelato-kraam op een manier dat alleen jij hem kunt zien. De andere speler probeert deze combinatie in zo min mogelijk pogingen te raden door een smaakcombinatie in de eerste gleuf van het spelbord te leggen, te wachten op jouw feedback en dan door te gaan met de volgende pogingen, totdat de gelato-combinatie is gedecodeerd!

De feedback wordt gegeven door de pinnen te gebruiken. De beige pinnen geven aan dat de kleur correct is, maar de positie is verkeerd, terwijl de bruine pinnen aangeven dat zowel de kleur als de positie correct zijn. Zodra de gelato-combinatie is gedecodeerd, krijgt de tegenstander evenveel punten als het aantal lege gelato-slots op het spelbord! Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste punten!

Afhankelijk van de leeftijd, vaardigheid en eetlust kun je in 3 verschillende modi spelen, zoals hieronder beschreven:

### MAKKELIJKE UITVOERING

- De gelato-code moet 4 smaaktokens hebben, waarbij je uit alle 8 smaken kunt kiezen (8 beschikbare kleuren)
- De feedback wordt gegeven met positienauwkeurigheid. Dat betekent dat de positie van een gekleurde pin overeenkomt met de positie van de genoemde smaak, bijvoorbeeld als de eerste smaaktoken alleen qua kleur correct is en de derde smaaktoken qua kleur en positie correct is, dan moet je een beige pin in de eerste sleuf plaatsen en een bruine pin in de derde pinsleuf (2).
- Je speelt alleen met de eerste 8 witte sleuven op het spelbord (zonder de bruine), dus als de code bijvoorbeeld bij de 5e poging wordt gevonden, dan zijn de toegekende punten 3!

### MIDDELMATIGE UITVOERING

- De gelato-code moet 3 smaaktokens hebben, waarbij je uit slechts 6 smaken kunt kiezen (je gooit 2 kleuren weg en speelt alleen met de 6 overgebleven kleuren)
- De feedback wordt gegeven zonder

positienauwkeurigheid. Dat betekent dat de positie van een gekleurde pin niet overeenkomt met de positie van de genoemde smaaktoken, en je geeft alleen de informatie, met behulp van de 3 pin-slots. Als de tegenstander bijvoorbeeld de eerste smaak correct heeft geraden in kleur en positie en de derde smaak alleen correct in kleur, dan moet je op welke manier dan ook een bruine en een beige pin in de pin-slots plaatsen, ongeacht de positie van de tokens (3).

- Je speelt met alle 10 slots op het spelbord (witte en bruine), dus als bijvoorbeeld de code wordt gevonden met de 4e poging, dan zijn de toegekende punten 6!

## MOEILIJKE UITVOERING

- De gelato-code moet 4 smaaktokens bevatten, waarbij je uit slechts 6 smaken kunt kiezen (je gooit 2 kleuren weg en speelt alleen met 6 kleuren)
- De feedback wordt gegeven zonder positienauwkeurigheid, zoals hierboven beschreven.
- Je speelt met alle 10 slots op het spelbord (witte en bruine).

## OPMERKINGEN

- De moeilijke modus kan in het begin overweldigend zijn, dus je kunt beginnen met jezelf vertrouwd te maken met het spel door de eerste 2 modi te spelen, voordat je naar de moeilijke modus gaat.
- Voor het begin raden we je aan om de gelato-code eenvoudig te houden, zonder dubbele smaken. En na wat oefening kun je, als je dat wilt, een extra element van moeilijkheid toevoegen door aan het begin van het spel overeen te komen dat de dubbele smaken geldig zijn en gedurende het hele spel kunnen worden gespeeld. In een gelato-code kan echter slechts één smaak dubbel zijn, dus je kunt bijvoorbeeld rood, roze, bruin, bruin hebben, maar je kunt niet rood, rood, bruin, bruin hebben (4).
- Het is aan te raden om de smaakfiches altijd bij elkaar te houden en in het midden van de tafel te schudden. Als u ze namelijk op kleur groepeerd, kan de code op de ijskraam zichtbaar worden.



### Spēle Saldējuma kods

**SĀTURIS** (1): 1 koka spēles laukums, 1 koka saldējuma statīvs, 144 "garšu" žetoni, 60 aizbāžņi

**KĀ SPĒLĒT:** Gatavojot spēli, visi "garšu" žetoni tiek sajaukti un novietoti kaudžē galdā centrā. Spēles sākumā vienojieties par raundu skaitu (iesakām 5 vai 10 raundus) un grūtības pakāpi. Pirmajā raundā sāk pirmais (nosaka kodu – "garšu" kombināciju), kurš pēdējais ēda saldējumu.

Pēc tam katrā raundā spēlētāji pēc kārtas nosaka kodu. Savā gājienā slepeni izvēlies "garšu" kombināciju (kodu) un novietojiet to uz saldējuma stenda tā, lai tas būtu redzams tikai tev. Nākamais spēlētājs cenšas uzminēt šo kombināciju pēc iespējas ar mazāk minējuma reižu, novietojot savus minējumus spēles laukuma pirmajā rindā un gaidot tavu atbildi, un pēc tam turpina ar citiem minējumiem, līdz saldējuma kombinācija ir atšifrēta!

Atsauksme tiek sniegta, izmantojot aizbāžņus. Bēšs aizbāžnis nozīmē, ka krāsa ir pareiza, bet atrašanās vieta nepareiza, un brūns aizbāžnis nozīmē, ka gan krāsa, gan atrašanās vieta ir pareiza. Kad saldējuma kombinācija ir atšifrēta, pretinieks saņem tik punktus, cik spēles laukumā ir palikušas tukšas saldējuma vietas! Spēles beigas uzvar spēlētājs ar visvairāk punktiem!

Atkarībā no vecuma, prasmēm un apetītes var spēlēt trīs dažādos līmeņos, kas aprakstīti tālāk:

## VIENKĀRŠAIS LĪMENIS

- Saldējuma kods jāveido no 4 "garšu" žetoniem, izvēloties no visām 8 "garšām" (8 iespējamām krāsām).
- Atsauksmes tiek sniegtas ar precīzu pozīcijas atbilstību. Tas nozīmē, ka krāsainā aizbāžņa pozīcija atbilst atbilstošās garšas pozīcijai, piemēram, ja pirmais "garšas" žetons ir pareizs tikai pēc krāsas, bet trešais žetons ir pareizs gan pēc krāsas, gan pēc pozīcijas, tad bešais aizbāžnis jāievieto aizbāžņa pirmajā pozīcijā, bet brūnais aizbāžnis — trešajā pozīcijā (2).
- Spēle tiek spēlēta tikai ar pirmajiem 8 niekkrāsotajiem spēles laukuma laukumiem (bez tumši brūnās), tāpēc, piemēram, ja kods tiek uzminēts 5. mēģinājumā, tiek piešķirti 3 punkti!

## VIDĒJAIS LĪMENIS

- Saldējuma kods jāveido no 3 "garšu" žetoniem, izvēloties tikai no 6 "garšām" (jūs atliekat 2 krāsas un spēlējat ar atlikušajām 6 krāsām).
- Atsauksmes tiek sniegtas bez precīzas atbilstības.
- Tas nozīmē, ka krāsainā aizbāžņa atrašanās vieta neatbilst konkrētai "garšas" žetona atrašanās vietai — jūs vienkārši sniežat informāciju, izmantojot 3 balto aizbāžņu atrašanās vietas. Piemēram, ja jūsu pretinieks uzminēja pirmo "garšu" ar pareizo krāsu un atrašanās vietu, bet trešo — tikai krāsu, tad jūs novietojat brūnos un bešos aizbāžņus jebkurā vietā neatkarīgi no žetonu atrašanās vietas (3).
- Spēlējat ar visām 10 vietām spēles laukumā (melnbalto un tumši brūno), tāpēc, piemēram, ja kods tiek uzminēts 4. mēģinājumā, tiek piešķirti 6 punkti!

## GRŪTAIS LĪMENIS

- Saldējuma kods jāveido no 4 garšu žetoniem, izvēloties tikai no 6 garšām (atliekat 2 krāsas un spēlējat ar atlikušajām 6 krāsām).
- Atbilde tiek sniegta bez precīzas pozīcijas, kā aprakstīts iepriekš.
- Spēlēj ar visām 10 vietām spēles laukumā (melnbalto un tumši brūno).

## PIEZĪMES

- Sākumā grūtais līmenis var šķist grūts, tāpēc iesakām sākt ar pirmajiem diviem līmeņiem, lai iepazītos ar spēli, un pēc tam pāriet uz grūtākajiem.
- Iesakām sākumā saldējuma kodu veidot vienkāršu, bez atkārtotām "garšām". Ar lieliu pieredzi spēles sākumā varat vienoties, ka ir atļautas dubultas "garšas" un tās var izmantot visas spēles laikā. Tomēr vienā saldējuma kodā var būt tikai viena atkārtota "garša", piemēram, varat izmantot sarkanu, rozā, brūnu, brūnu, bet nevarat izmantot sarkanu, sarkanu, brūnu, brūnu (4).
- Ieteicams visus "garšu" žetonus glabāt kopā un sajauktus galdā centrā, jo, sakārtojot tos pēc krāsas, var netīšām atklāt kodu uz saldējuma stenda.



### Žaidīmas Ledu kods

**TURINYS** (1): 1 medinė žaidimo lenta, 1 medinis ledu stendas, 144 "skonių" žetonai, 60 kiškutų

**KAIP ŽAISTI:** Ruošiant žaidimą, visi "skonių" žetonai yra sumaišomi ir sudedami į krūvą stalo centre. Žaidimo pradžioje susitarkite dėl raundų skaičiaus (siūlome 5 arba 10 raundų) ir dėl sudėtingumo lygio. Pirmajame raunde pirmas pradeda (nustato kodą – "skonių" derinį) tas žaidėjas, kuris paskutinis valgė ledų. Toliau kiekviename raunde žaidėjai paeiliui keičiasi, kas nustato kodą.

Savo ėjimo metu slapta pasirinkite "skonių" derinį (kodą) ir padėkite jį ant ledu stendo taip, kad jis būtų matomas tik

jums. Kitas žaidėjas bando atspėti šį derinį su kuo mažiau bandymų, dėdamas savo spėjimus į pirmą žaidimo lentos eilutę ir laukdamas jūsų atsiliepiamo, o tada tęsia su kitais spėjimais, kol ledų derinys bus iššifruotas!

Atsiliepiamas pateikiamas naudojant kištukus. Smėlio spalvos kištukas reiškia, kad spalva teisinga, bet vieta – neteisinga, o rudas kištukas reiškia, kad tiek spalva, tiek vieta yra teisingos. Kai ledų derinys iššifruojamas, priešininkas gauna tiek taškų, kiek tuščių ledų vietų liko ant žaidimo lentos! Žaidimo pabaigoje laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų!

Atsižvelgiant į amžių, įgūdžius ir apetitą, galite žaisti trimis skirtingais lygiais, kurie aprašyti toliau:

### LENGVAS LYGIS

- Ledų kodas turi susidaryti iš 4 “skonių” žetonų, pasirenkant iš visų 8 “skonių” (8 galimos spalvos).
- Atsiliepiamas pateikiamas su tiksliai pozicijos atitikimu. Tai reiškia, kad spalvoto kištuko padėtis atitinka atitinkamo skonio poziciją, pvz., jei pirmasis “skonių” žetonas teisingas tik spalva, o trečiasis žetonas teisingas tiek spalva, tiek vieta, tuomet reikia padėti smėlio spalvos kištuką į pirmą vietą ir rudą kištuką į trečią kištuko vietą (2).
- Žaidžiama tik su pirmomis 8 nespalvotomis žaidimo lentos vietomis (be tamsiai rudų), todėl, pavyzdžiui, jei kodas atspėjamas 5-uju bandymu, skiriami 3 taškai!

### VIDURINIS LYGIS

- Ledų kodas turi susidaryti iš 3 “skonių” žetonų, pasirenkant tik iš 6 “skonių” (2 spalvas atidedate ir žaidžiama su likusiomis 6 spalvomis).
- Atsiliepiamas pateikiamas be tikslios pozicijos. Tai reiškia, kad spalvoto kištuko vieta neatitinka konkretaus “skonio” žetono vietos – tiesiog pateikiate informaciją naudodami 3 baltas kištukų vietas. Pavyzdžiui, jei priešininkas atspėjo pirmą “skonių” teisinga spalva ir vieta, o trečią – tik spalva, tuomet padedate rudą ir smėlio spalvos kištukus bet kurioje vietoje, nepriklausomai nuo žetonų vietos (3).
- Žaidžiama su visomis 10 vietų ant žaidimo lentos (nespalvota ir tamsiai ruda), todėl, pavyzdžiui, jei kodas atspėjamas 4-uju bandymu, skiriami 6 taškai!

### SUNKUS LYGIS

- Ledų kodas turi susidaryti iš 4 skonių žetonų, pasirenkant tik iš 6 skonių (2 spalvas atidedate ir žaidžiama su likusiomis 6 spalvomis).
- Atsiliepiamas pateikiamas be tikslios pozicijos, kaip aprašyta aukščiau.
- Žaidžiama su visomis 10 vietų ant žaidimo lentos (nespalvota ir tamsiai ruda).

### PASTABOS

- Sunkus lygis gali pasirodyti sudėtingas iš pradžių, todėl rekomenduojame pradėti nuo pirmųjų dviejų lygių, kad susipažintumėte su žaidimu, o tada pereiti prie sudėtingesnio.
- Pradžiai siūlome laikyti ledų kodą paprastą, be pasikartojančių “skonių”. Trumpų įgijus patirties, žaidimo pradžioje galima susitarti, kad dvigubi “skoniai” yra leidžiami ir gali būti naudojami viso žaidimo metu. Tačiau viename ledų kode gali būti tik vienas pasikartojantis “skonis”, pavyzdžiui, galite naudoti raudoną, rožinį, rudą, bet negalite naudoti raudono, raudono, rudo, rudo (4).
- Rekomenduojama visus “skonių” žetonus laikyti kartu ir sumaišytus stalo centre, nes jų išdėstymas pagal spalvas gali netyčia atskleisti kodą ant ledų stendo.



### Mäng Jäätise kood

**KOMPLEKTI SISU** (1): 1 puידust mængulaud, 1 puידust jäätisepostament, 144 maitsežetooni, 60 tappi

**KUIDAS MÄNGIDA:** Mängu seadistamiseks segatakse kõik maitsežetoonid ja asetatakse hunnikuna laua keskele. Mängu alguses lepitate kokku voorude arv (soovitame 5 või 10) ja raskusaste. Esimeses voorus alustab (seab koodi ehk maitsekoosluse) mängija, kes on hiljuti jäätist söönud. Järgmistes voorudes vaheldub koodi seadja.

Oma käigul valib koodisättija salaja maitsekoosluse (koodi) ja asetab selle jäätisepostamendile nii, et ainult tema seda näeb. Vastane püüab selle koosluse ära arvata võimalikult väheste katsetega: ta paneb esimesele mængulaua reale oma maitsekoosluse, ootab koodi seadja tagasisidet ning jätkab uute pakkumistega, kuni kood on lahti muugitud.

Tagasiside antakse tappidega:

- Beež tapp – värv on õige, kuid asukoht vale.
- Pruun tapp – nii värv kui ka asukoht on õiged.

Kui kood on lahti muugitud, saab vastane punkte võrdre arvu tühjade jäätisekohtadega mængulaual sel hetkel. Mängu lõpus võibab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

### LIHTNE REŽIIM

- Kood koosneb 4 maitsežetoonist, valides 8 maitse hulgest (8 värv).
- Tagasiside antakse asukoha täpsusega. See tähendab, et tappides tagasiside positsioon vastab viidatud žetooni positsioonile; nt kui esimene žetoon on õige ainult värvi poolest ja kolmas on õige nii värvi kui asukoha poolest, asetad beeži tiku esimesse tikuauku ja pruuni kolmandasse (2).
- Mängitakse ainult esimese 8 valge lahtriga (pruune ei kasutata). Kui kood leitakse näiteks 5. katsel, on saadud punktid 3.

### KESKMINE REŽIIM

- Kood koosneb 3 maitsežetoonist, valides vaid 6 maitse hulgest (2 värvi jäetakse välja).
- Tagasiside antakse ilma asukoha täpsuseta. See tähendab, et tikkude asend ei vasta viidatud žetoonide positsioonile; infot antakse 3 valge tikuaugu kaudu. Kui näiteks vastane on ära arvanud esimese maitse õigesti nii värvi kui asukoha poolest ning kolmanda ainult värvi poolest, asetad ühe pruuni ja ühe beeži tiku suvalises järjekorras (3).
- Mängitakse kõigi 10 lahtriga (valged ja pruunid). Kui kood leitakse näiteks 4. katsel, on saadud punktid 6.

### RASKE REŽIIM

- Kood koosneb 4 maitsežetoonist, valides vaid 6 maitse hulgest (2 värvi jäetakse välja).
- Tagasiside antakse ilma asukoha täpsuseta (nagu eespool kirjeldatud).
- Mängitakse kõigi 10 lahtriga (valged ja pruunid).

### MÄRKUSED

- Raske režim võib alguses olla liialt keerukas; soovitame alustada lihtsa ja keskmise režimiga ning liikuda seejärel raskema juurde.
- Alguses soovitame hoida koodi lihtsana, ilma topeltmaitseteta. Pärast harjutamist võib raskusastet tõsta ja kokku leppida, et topeltmaitset on lubatud kogu mængu vältel. Siiski võib koodis topelt olla vaid üks maitse; nt punane, roosa, pruun, pruun on lubatud, kuid punane, punane, pruun, pruun ei ole (4).
- Soovitav on hoida kõik maitsežetoonid alati koos ja segatult laua keskel; värvide kaupa grupeerimine võib reeta koodi jäätisepostamendil.



## Jogo Gelato Code

**CONTEUDOS (1):** 1 tabuleiro de jogo em madeira, 1 carrinho de gelados em madeira, 144 fichas de sabores, 60 pinos, 1 bolsa de algodão

**COMO JOGAR:** Para preparar o jogo, todas as fichas de sabores são misturadas e colocadas no centro da mesa. No início do jogo, concorda-se com o número de rodadas (sugere-se 5 ou 10 rodadas) e o modo de dificuldade. Para a primeira rodada, o jogador que comeu gelado mais recentemente joga primeiro (define o código: a combinação de sabores). Nas rodadas seguintes, alternam-se os jogadores que definem o código.

Na sua vez, escolha secretamente uma combinação de sabores (código) e coloque-a no carrinho de gelados de forma a que só você possa ver. O outro jogador tenta adivinhar esta combinação no menor número de tentativas possível, colocando uma combinação de sabores no primeiro espaço do tabuleiro de jogo, esperando pelo seu feedback e depois continuando com os próximos palpites, até que a combinação de gelados seja decodificada!

O feedback é dado usando os pinos. O pino bege indica que a cor está correta, mas a posição está errada, enquanto o pino castanho indica que tanto a cor como a posição estão corretas. Uma vez que a combinação de gelados seja decodificada, o oponente ganha tantos pontos quantos os espaços vazios de gelados no tabuleiro de jogo! No final do jogo, o jogador com mais pontos vence!

De acordo com a idade, habilidade e apetite, pode-se jogar em 3 modos diferentes, conforme descrito abaixo:

### MODO FÁCIL

- O código de gelados deve ter 4 fichas de sabores, escolhendo entre todos os 8 sabores (8 cores disponíveis)
- O feedback é dado com precisão de posição. Isso significa que a posição do pino colorido corresponde à posição do sabor referido, por exemplo, se o primeiro token de sabor estiver correto apenas na cor e o terceiro token de sabor estiver correto, em cor e posição, então deve-se colocar um pino bege no primeiro espaço e um pino castanho no terceiro espaço para pinos.
- Joga-se apenas com os primeiros 8 espaços brancos no tabuleiro de jogo (sem os castanhos), então, por exemplo, se o código for descoberto na 5ª tentativa, os pontos atribuídos são 3!

### MODO MÉDIO

- O código de gelados deve ter 3 fichas de sabores, escolhendo apenas entre 6 sabores (descartam-se 2 cores e joga-se apenas com as 6 cores restantes)
- O feedback é dado sem precisão de posição. Isso significa que a posição do pino colorido não corresponde à posição do token de sabor referido, e apenas se dá a informação usando os 3 espaços para pinos. Por exemplo, se o adversário adivinhou corretamente o primeiro sabor em cor e posição e o terceiro sabor apenas em cor, então deve-se colocar um pino castanho e um pino bege nos espaços para pinos de qualquer maneira, independentemente da posição dos tokens.(3).
- Joga-se com todos os 10 espaços no tabuleiro de jogo (brancos e castanhos), então, por exemplo, se o código for descoberto na 4ª tentativa, os pontos atribuídos são 6!

### MODO DIFÍCIL

- O código de gelados deve ter 4 fichas de sabores, escolhendo apenas entre 6 sabores.
- O feedback é dado sem precisão de posição.
- Joga com todos os 10 espaços (brancos e castanhos).

## NOTAS

- O modo difícil pode ser avassalador no início, então recomenda-se familiarizar-se com o jogo jogando os primeiros 2 modos, antes de passar para o modo difícil.
- Para começar, sugerimos que mantenham o código de gelados simples, sem sabores duplicados. Após alguma prática, podem adicionar, se desejarem, um elemento adicional de dificuldade, acordando no início do jogo que os sabores duplicados são válidos e podem ser jogados durante todo o jogo. No entanto, num código de gelados, apenas um sabor pode ser duplicado; por exemplo, podem ter vermelho, rosa, castanho, castanho, mas não podem ter vermelho, vermelho, castanho, castanho.
- Recomenda-se manter as fichas de sabor todas juntas e embaralhadas no centro da mesa em todos os momentos, pois agrupá-las por cor pode revelar o código no carrinho de gelados.



## Fagyaltkód társjáték

**TARTALOM (1):** 1 fa játéktábla, 1 fa fagyaltállvány, 144 ízkorong, 60 jelzőpecsek, 1 vászonsztyű

**JÁTÉKSZABÁLY:** A játék előkészítéskor az összes ízkorongot összekeveritek és az asztal közepére helyezitek. A játék elején állapotjotok meg a partik számában (például 5 vagy 10 parti) és a nehézségi fokozatban. Az első körben az a játékos kezd, aki legutóbb evett fagyaltot, ő állítja be a kódot: az izkombinációt. A következő partik során felváltva állítjátok be a kódot.

A játékot kezdő játékos (kódoló) titokban kiválaszt egy izkombinációt (kódot), és úgy helyezi el a fagyaltállványon, hogy csak ő lássa. A másik játékos (tippelő) megpróbálja kitalálni ezt a kombinációt a lehető legkevesebb próbálkozással, úgy, hogy egy izkombinációt helyez a játéktábla első helyére. Ezután a kódot beállító játékos visszajelzést ad a tipp helyességéről. A visszajelzés alapján a tippelő játékos folytatja tovább próbálkozásokkal, amíg meg nem tudja fejteni a kódot!

A visszajelzést a jelzőpecsek segítségével adjátok. A bézs pecsek azt jelzi, hogy a szín helyes (van ilyen szín a kódban), de a pozíciója rossz, míg a barna pecsek azt jelzi, hogy mind a szín, mind a pozíció helyes. Ha sem a szín, sem a pozíció nem egyezik, az adott pecsek helyet üresen kell hagyni. A sikeres megfejtésért a tippelő játékos annyi pontot kap, ahány üres fagyaltos tölcsér maradt a játéktáblán! A játék végén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte!

Az életkorotok és a játéktudásotok alapján 3 különböző játékmód közül választhatok az alábbiak közül:

### KÖNNYŰ MÓD

- A fagyaltkódnak 4 ízkorongot kell tartalmaznia, ezeket a 8 ízből választod ki (8 elérhető szín).
- A visszajelzés pozíciópontosággal történik. Ez azt jelenti, hogy a színes pecsek pozíciója megfelel a hivatkozott iz pozíciójának, például ha az első ízkorong csak színben helyes, és a harmadik ízkorong színben és pozícióban is helyes, akkor az első pecsek helyre egy bézs pecset, a harmadik pecsek helyre pedig egy barna pecset kell tenni (2).
- Csak a játéktábla első 8, fehér színű helyével játszotok (a barnák nélkül), így ha például az 5. próbálkozással fejtik meg a kódot, akkor a megszerzett pontok száma 3, mert ennyi üres tölcsér maradt a táblán.

### KÖZEPES MÓD

- A fagyaltkódnak 3 ízkorongot kell tartalmaznia, ezeket csak 6 ízből választod ki (2 színt kivesztek, és csak a



**החלה**

1 לוח משחק מעץ, 1 דוכן גלידה מעץ, 144 אסימוני טעמים, 60 פינים, שקית איחסון מכותנה

**איך משחקים?**

כדי להתחיל את המשחק, כל אסימוני הטעמים מעורבים בערימה במרכז השולחן. בתחילת המשחק, אתם מסכימים על מספר הסיבובים (אנו ממליצים על 5 או 10 סיבובים) ועל רמת הקושי. לסיבוב הראשון, השחקן שאכל גלידה לאחרונה משחק ראשון ויקבע את הקוד (שילוב הטעמים). בסיבובים הבאים, תורם של השחקנים האחרים לקבוע את הקוד. בתורכם, בחרו בשקט שילוב טעמים (קוד) ומקומו אותם על דוכן הגלידה כך שרק אתם תוכלו לראות אותו. השחקן הישיר נכנס לשולחן השילוב הזה בכמה שניות נייטיות, על ידי שילוב טעמים בתא הראשון של לוח המשחק, ובהתאם למשוב שלכם ימשיך לנחש עד ששילוב הטעמים מופיע!

המשוב ניתן בעזרת הפינים. הפין בצבע ב' ציין שהצבע נכון אך המיקום לא נכון, בעוד שהפין החום מציין כי גם הצבע וגם המיקום נכונים. ברגע ששילוב הטעמים מופיע, היריב מקבל נקודות לפי מספר התאים הריקים שנותרו על לוח המשחק! בסוף המשחק, השחקן עם הניקוד הגבוה ביותר מנצח!

לפי גיל, מיומנות ותיאבון, אפשר לשחק ב-3 רמות קושי שונות, לפי שמתואר מטה:

**רמה קלה**

הקוד צריך לכלול 4 אסימוני טעמים, מתוך 8 הטעמים הזמינים (8 צבעים זמינים).  
 • המשוב ניתן עם מיקום מדויק. כלומר, שהמיקום של פין החום תואם למיקום של הטעם המתאים. לדוגמה, אם הטעם הראשון נכון רק בצבע, והטעם השלישי נכון גם בצבע וגם במיקום, יש להניח פין ב' בחור הראשון ופין חום בחור השלישי בתאים היעודיים (איור 2).  
 • משחקים רק עם 8 התאים הלבנים הראשונים על לוח המשחק (ללא התאים החומים). ואז, אם למשל שילוב הטעמים (הקוד) התגלה בניסיון ה-5, הניקוד שהושג הוא 3!

**רמה בינונית**

הקוד צריך לכלול 3 אסימוני טעמים, מתוך 6 טעמים בלבד (מניחים שני צבעים בצד ומשחקים רק עם 6 הצבעים שמתור).  
 • המשוב ניתן ללא מיקום מדויק. כלומר, שהמיקום של פין החום לא תואם בהכרח למיקום של הטעם המתאים, ואתם מוסרים את המידע בעזרת שלושה תאים (היעודיים לפינים) בלבד. אם לדוגמה, היריב ניחש את הטעם הראשון נכון בצבע ובמיקום ואת הטעם השלישי נכון רק בצבע, יש להניח פין חום ופין ב' בתאים היעודיים. בכל סדר שהוא, ללא קשר בהכרח למיקום האסימונים (איור 3).  
 • משחקים עם כל 10 התאים על לוח המשחק (הלבנים והחומים). ואז, אם למשל שילוב הטעמים (הקוד) התגלה בניסיון ה-4, הניקוד שהושג הוא 16

**רמה קשה**

שילוב טעמי הגלידה (הקוד) צריך לכלול 4 אסימוני טעמים, מתוך 6 טעמים בלבד (מניחים שני צבעים בצד ומשחקים רק עם 6 הצבעים שמתור).  
 • המשוב ניתן ללא מיקום מדויק, כפי שמתואר למעלה ברמה הבינונית.  
 • משחקים עם כל 10 התאים על לוח המשחק (הלבנים והחומים). הניקוד נספר כפי שמתואר למעלה ברמה הבינונית.

**הערות**

• רמת הקושי הקשה עשויה להיות מאתגרת בהתחלה, ולכן כדאי להתחיל בהכרות עם המשחק על ידי משחק ברמות הקלות והבינוניות, לפני המעבר לרמה הקשה.  
 • בהתחלה, אנו ממליצים לשמור על שילוב טעמי גלידה פשוט, ולא טעמים כפולים. לאחר תרגול, אפשר להוסיף אלמנט קושי נוסף בהסכמה משותפת בתחילת המשחק, שניתן להשתמש בטעמים כפולים במהלך המשחק. עם זאת, רק טעם אחד יכול להיות כפול. לדוגמה, אפשר לבחור קוד של אדום, ורוד, חום, חום, אך לא ניתן לבחור קוד אדום, אדום, חום, חום (איור 4).  
 • מומלץ לשמור את אסימוני הטעמים ומעורבבים כולם יחד במרכז השולחן כל הזמן, כי קיבוץ לפי צבע עשוי לחשוף את שילוב הטעמים (הקוד) שעל דוכן הגלידה.

maradék 6 שזינל játszótok).

• A visszajelzés pozíciópontosság nélkül történik. Ez azt jelenti, hogy a színes pecek helyzetét nem felel meg az adott ízkorong helyzetének, és csak az információt adod meg a 3 pecek helyhasználatával. Ha például az ellenfél az első ízt színben és helyzetben is eltalálta, a harmadik ízt pedig csak színben, akkor egy barna és egy bézs pecket kell elhelyezned a pecek helyekre bármilyen sorrendben, függetlenül az ízkorongok helyzetétől (3).  
 • Mind a 10 helyet használjátok a játéktáblán (a fehéreket és a barnákat is), így ha például a kódot a 4. próbálkozásra fejtik meg, akkor a megszerzett pontok száma 6, mert ennyi üres tölcsér maradt a táblán.

**NEHÉZ MÓD**

• A fagyaltkódnak 4 ízkorongból kell állnia, ezeket csak 6 ízből választod ki (2 szint kivesztek, és csak 6 színnel játszótok).  
 • A visszajelzés pozíciópontosság nélkül történik, ahogyan fentebb leírtuk.  
 • Mind a 10 helyet használjátok a játéktáblán (a fehéreket és a barnákat is).

**MEGJEGYZÉSEK**

• A nehéz mód kezdetben megerhelő lehet, ezért érdemes az első két móddal megismerkedni, mielőtt áttérnétek a nehézre.  
 • Kezdetben azt javasoljuk, hogy különböző színű ízkorongokból állítsátok össze a fagyaltkódot, dupla ízek használata nélkül. Némi gyakorlás után, ha szeretnétek, növelhetitek a nehézséget azzal, hogy a játék elején megegyeztek, hogy a dupla ízek érvényesek és a játék során használhatók. Azonban egy fagyaltkódban csak egy íz lehet duplázza, tehát például lehet piros, rózsaszín, barna, barna, de nem lehet piros, piros, barna, barna (4).  
 • Ajánlott az ízkorongokat mindig egy kupacban, összekeverve az asztal közepén tartani. Ha szín szerint csoportosítottátok őket, akkor a láthatóan hiányzó ízkorongok elárulhatják a beállított kód elemeit.

Jó szórakozást!

**i** FOR MORE  
INFORMATION

