

# EN MASTERMIND CODE BREAKERS

2-6 PLAYERS  
AGES 8+

## CONTENTS

- 96 Breaker Cards
- 24 Double-sided Code Cards
- 6 Tracker Tokens
- 1 Gameboard

## OBJECT OF THE GAME

Play your cards to break Codes on the gameboard. Try to be the first player to break every Code!

## SET UP

The first time you play, punch out all the Tracker tokens. Place the gameboard in the center of the play area. Each player chooses a color Tracker token and places it on the gameboard.

Shuffle the Breaker cards and deal four cards to each player. Place the remaining Breaker cards face-down on the table, then put the top card of the deck face-up on the table to form a discard pile. If it's an Action card, return it to the bottom of the deck and replace it with the top card or the deck instead. The player who most recently solved a code or puzzle goes first. That player will choose a Code card to solve and place it on the gameboard.

There are three levels of difficulty on Code cards: Novice (easy), Advanced (medium), and Master (hard).

**Note:** For 2 player games, remove the **BLOCK** and **ADVANCE** Action cards.

## PLAYING THE GAME

The game is played in five rounds. At the beginning of their turn, each player may choose to either draw one card from the Breaker deck or draw the top card of the discard pile. **Note: Action cards cannot be drawn from the discard pile.** After drawing a card, the player may use an Action card if applicable. Only one Action card can be used each turn.

Next, the player may break this round's Code only if they have the four matching Breaker cards. To match, a Breaker card must have the same color as the Code dot and share one of the numbers on that dot. Dots with ✱ are wild; they can be matched with any number Breaker card of that dot's color. Then, at the end of their turn, if a player has more than four cards in their hand, they must discard down to four cards. If a player cannot break the Code, they end their turn, then game play continues to the left.

When breaking a Code, a player must lay the four matching Breaker cards face-up on the table in the correct order and discard any remaining cards. That player advances their tracker token to the next Code row. Players who didn't break their current Code do not advance and must try to break that Code again during the next round.

All cards are returned to the deck and reshuffled at the end of each round, and four new cards are dealt to each player. The player who is in last place will go first in the next round. If there is a tie for most cards in hand, the winner of the last round chooses which player will go first.

## Breaker Cards

- **Single-Color Single-Digit**
  - These cards match one digit of one color.
- **Single-Color Multi-Digit**
  - These cards match any digit of one color.
- **Multi-Color Single-Digit**
  - These cards match one digit of any color.
- **Multi-Color Multi-Digit**
  - These cards match any digit of any color.

## Action Cards

- 🔒 **BLOCK** — Choose another player. That player skips their next turn. *(A Block card cannot be used on the same player two turns in a row).*
- 💵 **SWAP** — Draw one card. Then, choose one card from your hand and place it on top of the deck, facedown.
- 🔄 **REBOOT** — Discard any number of cards from your hand, then draw the same number of cards from the Breaker deck.
- ➦ **DRAW +2** — Draw two additional cards from the Breaker deck.
- ⬇️ **ADVANCE** — Move your Tracker token to the next Code row. *(A player cannot use an Advance card two turns in a row).*

## WINNING THE GAME

The first player to break all the Codes on the gameboard is the winner!

Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

MASTERMIND and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro

© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.



# NL MASTERMIND CODE BREAKERS

2-6 SPELERS  
LEEFTIJD 8+

## INHOUD

- 96 Breaker kaarten • 24 dubbelzijdige Code kaarten
- 6 Tracker fiches • 1 Speelbord

## DOEL VAN HET SPEL

Speel je kaarten om codes te kraken op het speelbord. Probeer de eerste speler te zijn die elke code kraakt!

## VOORBEREIDING

De eerste keer dat je het spel speelt, druk je alle Tracker fiches uit. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Elke speler kiest een Tracker fiche van een kleur en plaatst deze op het speelbord.

Schud de Breaker kaarten en deel vier kaarten aan elke speler uit. Leg de overgebleven Breaker kaarten met de afbeelding naar beneden op tafel, leg dan de bovenste kaart van de stapel met de afbeelding naar boven op tafel om een aflegstapel te vormen. Als het een Actiekaart betreft, leg deze dan terug onderaan de stapel en vervang deze door de bovenste kaart van de stapel. De speler die het meest recent een code of puzzel heeft opgelost, mag beginnen. Die speler zal een Code kaart kiezen om op te lossen en deze op het speelbord plaatsen.

Er zijn drie moeilijkheidsgraden op Code kaarten: Beginner (makkelijk), Gevorderd (gemiddeld) en Meester (moeilijk).

**Opmerking:** Verwijder voor spellen met twee spelers de **BLOKKEER** en **VOORUIT** actiekaarten.

## HET SPEL SPELEN

Het spel wordt gespeeld in vijf rondes. Aan het begin van hun beurt mag elke speler kiezen om ofwel één kaart van de Breaker-stapel te pakken of de bovenste kaart van de aflegstapel te pakken. **Let op: Actiekaarten kunnen niet van de aflegstapel gepakt worden.** Na het pakken van een kaart mag de speler een Actiekaart gebruiken indien van toepassing. Er kan per beurt slechts één Actiekaart gebruikt worden.

Vervolgens mag de speler de code van deze ronde alleen breken als ze de vier overeenkomende Breaker kaarten hebben. Om te matchen moet een Breaker kaart dezelfde kleur hebben als de code stip en een van de nummers op die stip delen. Stippen met ✱ zijn wild; ze kunnen worden gematcht met elke nummer op de Breaker kaart van die stip zijn kleur. Dan, aan het einde van hun beurt, als een speler meer dan vier kaarten in zijn hand heeft, moet de speler afleggen tot hij of zij vier kaarten over heeft. Als een speler de code niet kan kraken, eindigt hij of zij de beurt en gaat het spel verder naar links.

Wanneer een code wordt gekraakt, moet een speler de vier overeenkomende Breaker kaarten in de juiste volgorde met de afbeelding naar boven op tafel leggen en eventuele overgebleven kaarten afleggen. Die speler verplaatst zijn of haar Tracker fiche naar de volgende code rij. Spelers die hun huidige code niet hebben gekraakt, gaan niet vooruit en moeten in de volgende ronde opnieuw proberen die code te kraken.

Alle kaarten worden aan het einde van elke ronde terug in de stapel geplaatst en opnieuw geschud, en vier nieuwe kaarten worden aan elke speler gedeeld. De speler die op de laatste plaats staat, mag in de volgende ronde als eerste beginnen. Als er een gelijkspel is voor de meeste kaarten in de hand, kiest de winnaar van de laatste ronde welke speler als eerste begint.

## Breaker kaarten

- **Eénkleurig enkelcijferig**
  - Deze kaarten komen overeen met één cijfer van één kleur.
- **Eenkleurig, meercijferig**
  - Deze kaarten komen overeen met elk cijfer van één kleur.
- **Meerkleurig, enkelcijferig**
  - Deze kaarten komen overeen met één cijfer van elke kleur.
- **Meerkleurig, meercijferig**
  - Deze kaarten komen overeen met elk cijfer van elke kleur.

## Actiekaarten

- 🔒 **BLOKKEER** — Kies een speler. Die speler slaat zijn of haar volgende beurt over. *(Een speler kan niet twee beurten achter elkaar geblokkeerd worden.)*
- 💵 **SWAP** - Trek één kaart. Kies vervolgens één kaart uit je hand en plaats deze bovenop de stapel, met de voorkant naar beneden.
- 🔄 **HERSTART** — Leg een willekeurig aantal kaarten uit je hand af, trek vervolgens hetzelfde aantal kaarten van de Breaker-stapel.
- ➦ **TREK +2** — Pak twee extra kaarten van de Breaker-stapel.
- ⬇️ **VOORUITGANG** — Verplaats je Tracker-fiche naar de volgende code rij *(Een speler kan niet twee beurten achter elkaar vooruitgaan).*

## HET SPEL WINNEN

De eerste speler die alle codes op het speelbord kraakt, is de winnaar!

Waarschuwing, Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



# FR MASTERMIND CODE BREAKERS

2-6 JOUEURS  
8 ANS ET PLUS

## CONTENU

- 96 cartes de Décryptage • 24 cartes de code recto-verso
- 6 jetons de suivi • 1 plateau de jeu

## BUT DU JEU

Jouez vos cartes pour déchiffrer les Codes sur le plateau de jeu. Essayez d'être le premier joueur à déchiffrer tous les Codes !

## INSTALLER

La première fois que vous jouez, détachez tous les jetons de suivi. Placez le plateau de jeu au centre de l'espace de jeu. Chaque joueur choisit un jeton de suivi de couleur et le place sur le plateau de jeu.

Mélangez les cartes de décryptage et distribuez quatre cartes à chaque joueur. Placez les cartes de décryptage restantes face cachée sur la table, puis posez la carte du dessus du paquet face visible sur la table pour former une pile de défausse. Si c'est une carte Action, remettez-la sous le paquet et remplacez-la par la carte du dessus du paquet à la place. Le joueur qui a résolu le plus récemment un code ou une énigme commence. Ce joueur choisira une carte Code à résoudre et la placera sur le plateau de jeu.

Il y a trois niveaux de difficulté sur les cartes Code : Novice (facile), Avancé (moyen) et Maître (difficile).

**Note** : Pour les parties à 2 joueurs, retirez les cartes Action **BLOQUER** et **AVANCER**.

## JOUER AU JEU

Le jeu se déroule en cinq manches. Au début de leur tour, chaque joueur peut choisir de piocher une carte du paquet de décryptage ou de prendre la carte du dessus de la pile de défausse. **Remarque : les cartes Action ne peuvent pas être piochées de la pile de défausse.** Après avoir pioché une carte, le joueur peut utiliser une carte Action si cela est applicable. Une seule carte Action peut être utilisée à chaque tour.

Ensuite, le joueur peut seulement briser le Code de ce tour s'il possède les quatre cartes de décryptage correspondantes. Pour correspondre, une carte de décryptage doit avoir la même couleur que le point du Code et partager l'un des numéros sur ce point. Les points avec un astérisque ✱ sont des jokers ; ils peuvent être associés à n'importe quelle carte de décryptage de n'importe quel numéro de la couleur de ce point. Puis, à la fin de son tour, si un joueur a plus de quatre cartes dans sa main, il doit défausser des cartes jusqu'à en avoir quatre. Si un joueur ne peut pas décrypter le Code, il termine son tour, puis le jeu continue vers la gauche. Lorsqu'un joueur décrypte un Code, il doit poser les quatre cartes de décryptage correspondantes face visible sur la table dans le bon ordre et

défausser toutes les cartes restantes. Ce joueur avance alors son jeton de suivi à la rangée de Code suivante. Les joueurs qui n'ont pas décrypté leur Code actuel ne progressent pas et doivent essayer de décrypter ce même Code lors du tour suivant.

Toutes les cartes sont remises dans le paquet et battues à nouveau à la fin de chaque manche, et quatre nouvelles cartes sont distribuées à chaque joueur. Le joueur qui est en dernière position commencera le premier dans la manche suivante. S'il y a égalité pour le plus grand nombre de cartes en main, le gagnant de la dernière manche choisit quel joueur commencera en premier.

## Cartes de décryptage

- **Couleur unique, chiffre unique**
  - Ces cartes correspondent à un chiffre d'une seule couleur.
- **Cartes monochromes multi-chiffres**
  - Ces cartes correspondent à n'importe quel chiffre d'une seule couleur.
- **Multi-couleur à chiffre unique**
  - Ces cartes correspondent à un chiffre de n'importe quelle couleur.
- **Multi-couleur Multi-chiffre**
  - Ces cartes correspondent à n'importe quel chiffre de n'importe quelle couleur.

## Cartes d'action

- 🔒 **BLOQUER** — Choisissez un joueur. Ce joueur passe son prochain tour. *(Un joueur ne peut pas être bloqué deux tours de suite.)*
- 💵 **ÉCHANGER** — Piochez une carte. Ensuite, choisissez une carte de votre main et placez-la sur le dessus du paquet, face cachée.
- 🔄 **REDÉMARRER** — Défaussez un nombre quelconque de cartes de votre main, puis piochez le même nombre de cartes dans la pioche Décryptage.
- ➦ **PIOCHER +2** — Piochez deux cartes supplémentaires de la pile de cartes de décryptage.
- ⬇️ **AVANCER** — Avancez votre jeton Traceur à la rangée de Code suivante *(Un joueur ne peut pas avancer deux tours de suite).*

## GAGNER LE JEU

Le premier joueur à déchiffrer tous les Codes sur le plateau de jeu est le gagnant !

Attention, Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, Petits éléments, Danger d'étouffement.



# DE MASTERMIND CODE BREAKERS

2-6 SPIELER  
AB 8 JAHREN+

## INHALTSVERZEICHNIS

- 96 Breaker-Karten • 24 beidseitig bedruckte Code-Karten
- 6 Tracker-Marken • 1 Spielbrett

## ZIEL DES SPIELS

Spiele deine Karten, um Codes auf dem Spielbrett zu knacken. Versuche der erste Spieler zu sein, der jeden Code entschlüsselt!

## EINRICHTEN

Bevor das Spiel beginnen kann, müssen die Tracker-Marken ausgestanzt werden. Lege das Spielbrett in die Mitte des Spielbereichs. Jeder Spieler wählt eine Tracker-Marke in einer Farbe und platziert sie auf dem Spielbrett.

Mischen Sie die Breaker-Karten und geben Sie jedem Spieler vier Karten. Legen Sie die verbleibenden Breaker-Karten verdeckt auf den Tisch, dann legen Sie die oberste Karte des Stapels offen auf den Tisch, um einen Ablagestapel zu bilden. Wenn es eine Aktionskarte ist, legen Sie sie zurück unter den Stapel und ersetzen Sie sie stattdessen durch die oberste Karte des Stapels. Der Spieler, der zuletzt einen Code oder ein Rätsel gelöst hat, beginnt. Dieser Spieler wird eine Code-Karte zum Lösen auswählen und sie auf das Spielbrett legen.

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen bei Code-Karten: Anfänger (leicht), Fortgeschritten (mittel) und Meister (schwer).

**Hinweis:** Für Spiele mit 2 Spielern entferne die **BLOCK**- und **VORRÜCKEN**-Aktionskarten.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel wird in fünf Runden gespielt. Zu Beginn jedes Zuges kann jeder Spieler wählen, ob er eine Karte vom Breaker-Karten-Stapel ziehen oder die oberste Karte des Ablagestapels ziehen möchte. **Hinweis: Aktionskarten können nicht vom Ablagestapel gezogen werden.** Nachdem eine Karte gezogen wurde, kann der Spieler eine Aktionskarte verwenden, falls passend. Pro Zug kann nur eine Aktionskarte verwendet werden.

Ein Spieler darf nur dann den Code lösen, wenn er die vier passenden Breaker-Karten hat. Um zu passen, muss eine Breaker-Karte die gleiche Farbe wie der Codepunkt haben und eine der Zahlen auf diesem Punkt teilen. Punkte mit ✱ sind Joker; sie können mit jeder beliebigen Nummern-Breaker-Karte dieser Punkt-Farbe übereinstimmen. Dann, am Ende des Zuges, wenn ein Spieler mehr als vier Karten auf der Hand, muss er Karten abwerfen, bis er nur noch vier Karten hat. Kann ein Spieler

den Code nicht knacken, beendet er seinen Zug und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Beim Knacken eines Codes muss ein Spieler die vier passenden Breaker-Karten in der richtigen Reihenfolge offen auf den Tisch legen und alle übrigen Karten abwerfen. Dieser Spieler bewegt seinen Marker auf die nächste Code-Reihe vor. Spieler, die ihren aktuellen Code nicht geknackt haben, rücken nicht vor und müssen versuchen, diesen Code in der nächsten Runde erneut zu knacken.

Alle Karten werden am Ende jeder Runde zurück in das Deck gegeben und neu gemischt, und vier neue Karten werden an jeden Spieler ausgeteilt. Der Spieler, der am Ende der Runde auf dem letzten Platz ist, beginnt in der nächsten Runde. Gibt es ein Unentschieden für die meisten Karten auf der Hand, wählt der Gewinner der letzten Runde, welcher Spieler beginnt.

## Breaker-Karten

- **Einfarbig Einzifferig**
  - Diese Karten entsprechen einer Ziffer in einer Farbe.
- **Einfarbig Mehrstellig**
  - Diese Karten passen zu jeder Ziffer einer Farbe.
- **Mehrfarbige Einzelziffer**
  - Diese Karten entsprechen einer Ziffer in beliebiger Farbe.
- **Mehrfarbige Mehrziffern**
  - Diese Karten passen zu jeder Ziffer jeder Farbe.

## Aktionskarten

- 🔒 **BLOCKIEREN** — Wähle einen Spieler. Dieser Spieler setzt seinen nächsten Zug aus. *(Ein Spieler kann nicht zwei Züge hintereinander blockiert werden.)*
- 💵 **TAUSCHEN** — Ziehe eine Karte. Wähle dann eine Karte aus deiner Hand und lege sie verdeckt auf den Stapel zurück.
- 🔄 **NEUSTART** — Lege beliebig viele Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann die gleiche Anzahl an Karten vom Breaker-Deck.
- ➦ **ZIEHE +2** — Ziehe zwei zusätzliche Karten vom Breaker-Deck.
- ⬇️ **VORRÜCKEN** — Rücke deine Tracker-Marken auf die nächste Code-Reihe vor *(Ein Spieler kann nicht zwei Züge hintereinander vorrücken).*

## DAS SPIEL GEWINNEN

Der erste Spieler, der alle Codes auf dem Spielbrett knackt, ist der Gewinner!

Achtung, Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



# IT MASTERMIND CODE BREAKERS

2-6 GIOCATORI  
ETA 8+

## CONTENUTI

- 96 Carte Breaker • 24 Code Card double-face
- 6 Gettoni Tracker • 1 Tabellone da gioco

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Gioca le tue carte per decifrare i Codici sulla plancia di gioco. Cerca di essere il primo giocatore a decifrare ogni Codice!

## IMPOSTAZIONE

La prima volta che giochi, stacca tutti i gettoni Tracker. Posiziona il tabellone al centro dell'area di gioco. Ogni giocatore sceglie un tracker e lo piazza sul tabellone.

Mischia le carte Breaker e distribuisci quattro carte a ciascun giocatore. Posiziona le rimanenti carte Breaker a faccia in giù sul tavolo, poi metti la prima carta del mazzo scoperta sul tavolo per formare il mazzo degli scarti. Se è una carta Azione, rimettila nel mazzo e sostituiscila con la prima carta del mazzo. Il giocatore che ha decodificato un codice o risolto un puzzle più di recente inizia per primo. Quel giocatore sceglierà una carta Code Card da decifrare e la posizionerà sul tabellone di gioco.

Ci sono tre livelli di difficoltà nelle carte Code: Principiante (facile), Avanzato (medio) e Maestro (difficile).

**Nota:** Per i giochi a 2 giocatori, rimuovere le carte Azione **BLOCCA** e **AVANZA**.

## GIOCANDO AL GIOCO

Il gioco si svolge in cinque turni. All'inizio del proprio turno, ogni giocatore può scegliere se pescare una carta dal mazzo Breaker o pescare la carta in cima al mazzo degli scarti. **Nota: le carte Azione non possono essere pescate dal mazzo degli scarti.** Dopo aver pescato una carta, il giocatore può utilizzare una carta Azione se applicabile. Si può usare solo una carta Azione per turno.

Successivamente, il giocatore può risolvere il Codice di questo turno solo se possiede le quattro carte Breaker corrispondenti. Per corrispondere, una carta Breaker deve avere lo stesso colore del cerchio del Codice e condividere uno dei numeri su quel punto. I cerchi con ✱ sono jolly; possono essere abbinati con qualsiasi carta Breaker di quel colore a prescindere dal numero riportato sulla carta. Poi, al termine del proprio turno, se un giocatore ha più di quattro carte in mano, deve scartarne fino a rimanere con 4 carte. Se un giocatore non riesce a decifrare il Codice, termina il suo turno, poi il gioco prosegue verso sinistra.

Quando si decifra un Codice, un giocatore deve posare sul tavolo le quattro carte Breaker corrispondenti con il lato frontale in vista, nell'ordine corretto, e scartare le eventuali carte rimanenti. Quel giocatore avanza il proprio Tracker alla successiva fila di Codici. I giocatori che non hanno decifrato il loro Codice attuale non avanzano e devono tentare di decifrare nuovamente quel Codice durante il turno successivo.

Tutte le carte vengono rimesse nel mazzo e rimescolate al termine di ogni turno, e quattro nuove carte vengono distribuite a ciascun giocatore. Il giocatore che si trova all'ultimo posto inizierà per primo nel turno successivo. In caso di parità il vincitore dell'ultimo turno sceglie quale giocatore inizierà per primo.

## Carte Breaker

- **Monocolore Monocifra**
  - Queste carte corrispondono a una cifra di un solo colore.
- **Carte Multi-Cifra Monocolore**
  - Queste carte corrispondono a qualsiasi cifra di un solo colore.
- **Carte multicolore - singola cifra**
  - Queste carte corrispondono a una cifra di qualsiasi colore.
- **Carte multicolore - multicifra**
  - Queste carte corrispondono a qualsiasi cifra di qualsiasi colore.

## Carte Azione

- 🚫 **BLOCCO** — Scegli un giocatore. Quel giocatore salta il suo prossimo turno. *(Un giocatore non può essere bloccato per due turni consecutivi).*
- 🔄 **SCAMBIO** — Pesca una carta. Poi, scegli una carta dalla tua mano e mettila sopra il mazzo, coperta.
- 🕒 **RIAVVIO** — Scarta un qualsiasi numero di carte dalla tua mano, poi pesca lo stesso numero di carte dal mazzo Breaker.
- ➦ **PESCA +2** — Pesca due carte aggiuntive dal mazzo Breaker.
- ⬇️ **AVANZA** — Avanza il tuo Tracker alla prossima fila di Codice *(Un giocatore non può avanzare per due turni di fila).*

## VINCERE IL GIOCO

Il primo giocatore a decifrare tutti i Codici sulla plancia di gioco è il vincitore!

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti, Rischio di soffocamento.



# PT MASTERMIND CODE BREAKERS

2-6 JOGADORES  
IDADES 8+

## CONTEÚDO

- 96 Cartas Breaker • 24 cartões de código com duas faces
- 6 Fichas de Rastreamento • 1 Tabuleiro de jogo

## OBJETIVO DO JOGO

Jogue suas cartas para quebrar Códigos no tabuleiro. Tente ser o primeiro jogador a decifrar todos os Códigos!

## CONFIGURAR

Na primeira vez que jogar, destaque todas as fichas de Rastreamento. Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo. Cada jogador escolhe uma ficha de Rastreamento de cor e a coloca no tabuleiro.

Embaralhe as cartas de Breaker e distribua quatro cartas para cada jogador. Coloque as cartas de Breaker restantes viradas para baixo na mesa, depois coloque a carta do topo do baralho virada para cima na mesa para formar uma pilha de descarte. Se for uma carta de Ação, devolva-a para o fundo do baralho e substitua-a pela carta do topo do baralho. O jogador que mais recentemente resolveu um código ou quebra-cabeça começa. Esse jogador escolherá uma carta de Código para resolver e a colocará no tabuleiro de jogo.

Existem três níveis de dificuldade nos cartões de código: Novato (fácil), Avançado (médio) e Mestre (difícil).

**Nota:** Para jogos de 2 jogadores, remova as cartas de ação **BLOQUEAR** e **AVANÇAR**.

## JOGANDO O JOGO

O jogo é disputado em cinco rodadas. No início de seu turno, cada jogador pode escolher entre comprar uma carta do baralho Breaker ou comprar a carta do topo da pilha de descarte. **Observação: Cartas de Ação não podem ser compradas da pilha de descarte.** Após comprar uma carta, o jogador pode usar uma Carta de Ação, se aplicável. Apenas uma Carta de Ação pode ser usada por turno.

Em seguida, o jogador só poderá quebrar o Código desta rodada se tiver as quatro cartas Breaker correspondentes. Para corresponder, uma carta Breaker deve ter a mesma cor que o ponto do Código e compartilhar um dos números nesse ponto. Pontos com ✱ são coringas; eles podem ser combinados com qualquer carta Breaker de número da cor desse ponto. Então, ao final do seu turno, se um jogador tiver mais de quatro cartas na mão, ele deve descartar até ficar com quatro cartas. Se um jogador não conseguir decifrar o Código, ele encerra a sua vez e o jogo continua para a esquerda.

Ao quebrar um Código, o jogador deve colocar as quatro cartas Breaker viradas para cima na mesa na ordem correta e descartar quaisquer cartas restantes. Esse jogador avança seu marcador para a próxima linha de Código. Jogadores que não quebraram seu Código atual não avançam e devem tentar quebrar esse Código novamente durante a próxima rodada.

Todas as cartas são devolvidas ao baralho e embaralhadas novamente ao final de cada rodada, e quatro novas cartas são distribuídas para cada jogador. O jogador que estiver em último lugar começará primeiro na próxima rodada. Se houver um empate para o maior número de cartas na mão, o vencedor da última rodada escolhe qual jogador irá começar.

## Cartas Breaker

- **Cor Única Dígito Único** — Estes cartões correspondem a um dígito de uma única cor.
- **Cartas de Múltiplos Dígitos de Cor Única** — Estas cartas correspondem a qualquer dígito de uma única cor.
- **Dígito Único Multicor** - Estes cartões correspondem a um dígito de qualquer cor.
- **Multi-Color Multi-Digit** — Estes cartões correspondem a qualquer dígito de qualquer cor.

## Cartas de Ação

- 🚫 **BLOQUEAR** — Escolha um jogador. Esse jogador perde a próxima vez de jogar. *(Um jogador não pode ser bloqueado por dois turnos seguidos.)*
- 🔄 **TROCA** — Compre uma carta. Depois, escolha uma carta da sua mão e coloque-a no topo do baralho, com a face para baixo.
- 🕒 **REINICIE** — Descarte qualquer número de cartas da sua mão e, em seguida, compre o mesmo número de cartas do baralho Breaker.
- ➦ **COMPRE +2** — Compre duas cartas adicionais do baralho Breaker.
- ⬇️ **AVANCE** — Avance seu marcador de Rastreador para a próxima linha de Código *(Um jogador não pode avançar duas vezes seguidas).*

## GANHANDO O JOGO

O primeiro jogador a quebrar todos os Códigos no tabuleiro é o vencedor!

Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes, Risco de asfixia.



# ES MASTERMIND CODE BREAKERS

2-6 JUGADORES  
EDADES 8+

## CONTENIDO

- 96 Tarjetas Rompecircuitos • 24 tarjetas de códigos de doble cara
- 6 fichas de seguimiento • 1 tablero de juego

## OBJETIVO DEL JUEGO

Juega tus cartas para descifrar los Códigos en el tablero de juego. ¡Intenta ser el primer jugador en descifrar todos los Códigos!

## CONFIGURAR

La primera vez que juegues, saca todas las fichas de seguimiento del troquelado. Coloca el tablero de juego en el centro del área de juego. Cada jugador elige una ficha de seguimiento de color y la coloca en el tablero de juego.

Baraja las cartas de Breaker y reparte cuatro cartas a cada jugador. Coloca las cartas de Breaker restantes boca abajo sobre la mesa, luego coloca la carta superior del mazo boca arriba sobre la mesa para formar un montón de descarte. Si es una carta de Acción, devuélvela a la parte inferior del mazo y reemplázala con la carta superior del mazo en su lugar. El jugador que haya resuelto un código o rompecabezas más recientemente comienza primero. Ese jugador elegirá una carta de Código para resolver y la colocará en el tablero de juego.

Hay tres niveles de dificultad en las tarjetas de código: Novato (fácil), Avanzado (medio) y Maestro (difícil).

**Nota:** Para juegos de 2 jugadores, retire las cartas de acción **BLOQUEAR** y **AVANZAR**.

## JUGANDO EL JUEGO

El juego se desarrolla en cinco rondas. Al comienzo de su turno, cada jugador puede elegir entre robar una carta del mazo de Breaker o tomar la carta superior del montón de descarte. **Nota: Las cartas de Acción no se pueden robar del montón de descarte.** Después de robar una carta, el jugador puede usar una carta de Acción si es aplicable. Solo se puede usar una carta de Acción por turno.

A continuación, el jugador podrá romper el Código de esta ronda solo si tiene las cuatro cartas Rompedoras correspondientes. Para que coincidan, una carta Rompedora debe tener el mismo color que el punto del Código y compartir uno de los números de ese punto. Los puntos con ✱ son comodines; pueden coincidir con cualquier carta Rompedora de número de ese color del punto. Luego, al final de su turno, si un jugador tiene más de cuatro cartas en su mano, debe descartar hasta tener cuatro cartas. Si un jugador no puede descifrar el Código, termina su turno y luego el juego continúa hacia la izquierda.

# PL MASTERMIND CODE BREAKERS

2-6 GRACZY  
WIEK 8+

## SPIS TREŚCI

- 96 kart łamiących kody
- 24 dwustronne karty z kodami
- 6 żetonów śledzenia
- 1 plansza do gry

## CEL GRY

Graj swoimi kartami, aby złamać Kody na planszy. Postaraj się być pierwszym graczem, który złamie każdy Kod!

## PRZYGOTOWANIE:

Przed pierwszą rozgrywką wybij wszystkie żetony śledzenia z arkusza. Umieść planszę do gry na środku obszaru do gry. Każdy gracz wybiera żeton Śledzącego w wybranym kolorze i umieszcza go na planszy do gry. Przetasuj karty łamiące kody i rozdaj każdemu graczowi po cztery karty. Pozostałe karty łamiące kody połóż zakryte na stole, a następnie umieść na stole górną kartę z talii odkrytą, tworząc stos kart odrzuconych. Jeśli jest to karta Akcji, odłóż ją na spód talii i zastąp górną kartą z talii. Gracz, który jako ostatni rozwiązał jakąś zagadkę lub rozszyfrował kod, zaczyna. Ten gracz wybierze kartę z Kodem do rozwiązania i umieści ją na planszy do gry.

Istnieją trzy poziomy trudności kart kodowania: Początkujący (łatwy), Zaawansowany (średni) i Mistrz (trudny).

**Uwaga:** W grach dla 2 graczy usuń karty akcji **BLOKADA** i **POSTĘP**.

## JAK GRAĆ:

Gra toczy się w pięciu rundach. Na początku swojej tury każdy gracz może wybrać, czy chce dobrać jedną kartę z talii kart łamiących kody, czy dobrać kartę z wierzchu stosu kart odrzuconych. **Uwaga: Kart akcji nie można dobierać ze stosu kart odrzuconych.** Po dobraniu karty gracz może użyć karty akcji, jeśli jest to możliwe. W każdej turze można użyć tylko jednej karty akcji.

Następnie gracz może złamać kod tej rundy tylko wtedy, gdy posiada cztery pasujące karty łamiące kody. Aby pasowały, karta łamiąca kod musi mieć ten sam kolor, co kropka Kodu i współdzielić jedną z liczb na tej kropce. Kropki z ✱ są uniwersalne; mogą być dopasowane do dowolnej karty łamiącej kod o numerze odpowiadającym kolorowi tej kropki. Następnie, na końcu swojej tury, jeśli gracz ma więcej niż cztery karty na ręce, musi odrzucić karty do liczby czterech. Jeśli gracz nie może złamać Kodu kończy swoją turę, a rozgrywka kontynuowana jest w lewo.

Al romper un Código, un jugador debe colocar las cuatro cartas Rompedoras correspondientes boca arriba sobre la mesa en el orden correcto y descartar las cartas restantes. Ese jugador avanza su ficha de seguimiento a la siguiente fila de Código. Los jugadores que no rompieron su Código actual no avanzan y deben intentar romper ese Código nuevamente durante la siguiente ronda.

Todas las cartas se devuelven al mazo y se barajan de nuevo al final de cada ronda, y se reparten cuatro cartas nuevas a cada jugador. El jugador que esté en último lugar será el primero en jugar en la siguiente ronda. Si hay un empate por la mayor cantidad de cartas en la mano, el ganador de la última ronda elige qué jugador irá primero.

## Tarjetas de Rompedor

- **Color único, dígito único**
  - estas cartas coinciden con un dígito de un solo color.
- **Cartas de un solo color y múltiples dígitos**
  - estas cartas coinciden con cualquier dígito de un solo color.
- **Dígito Único Multicolor**
  - Estas cartas coinciden con un dígito de cualquier color.
- **Multi-Color Multi-Dígito**
  - Estas cartas coinciden con cualquier dígito de cualquier color.

## Cartas de acción

- 🚫 **BLOQUEO** — Elige a un jugador. Ese jugador se salta su próximo turno. *(Un jugador no puede ser bloqueado dos turnos seguidos).*
- 🔄 **INTERCAMBIO** — Roba una carta. Luego, elige una carta de tu mano y colócala en la parte superior del mazo, boca abajo.
- 🕒 **REINICIAR** — Descarta cualquier cantidad de cartas de tu mano, luego roba la misma cantidad de cartas del mazo Breaker.
- ➦ **ROBA +2** — Roba dos cartas adicionales del mazo de Breaker.
- ⬇️ **AVANZAR** — Avanza tu ficha de Rastreador a la siguiente fila de Código *(Un jugador no puede avanzar dos turnos seguidos).*

## GANANDO EL JUEGO

El primer jugador en descifrar todos los Códigos en el tablero de juego es el ganador.

Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas, Peligro de atragantamiento.



Podczas łamania kodu, gracz musi wyłożyć na stół cztery pasujące karty łamiące kody w odpowiedniej kolejności, odkryte wierzchem do góry, i odrzucić wszystkie pozostałe karty. Następnie ten gracz przesuwa swój żeton śledzenia na następny rząd kodów. Gracze, którzy nie złamali swojego bieżącego Kodu, nie przesuwiają się do przodu i muszą spróbować złamać ten sam Kod w następnej rundzie.

Wszystkie karty są zwracane do talii i ponownie tasowane na końcu każdej rundy, a następnie rozdawane są cztery nowe karty każdemu z graczy. Gracz, który znajduje się na ostatnim miejscu, rozpoczyna następną rundę. W przypadku remisu pod względem liczby kart na ręce, zwycięzca ostatniej rundy decyduje, który z graczy rozpocznie jako pierwszy.

## Karty łamiące kody

- **Jednokolorowe jednocyfrowe**
  - Te karty pasują do jednej cyfry jednego koloru.
- **Jednokolorowe wielocyfrowe**
  - te karty pasują do dowolnej cyfry jednego koloru.
- **Wielokolorowe cyfra pojedyncza**
  - Te karty pasują do jednej cyfry dowolnego koloru.
- **Wielokolorowe wielocyfrowe**
  - te karty pasują do dowolnej cyfry w dowolnym kolorze.

## Karty akcji

- 🚫 **BLOKADA** — Wybierz gracza. Wybrany gracz opuszcza swoją następną turę. *(Gracz nie może być zablokowany przez dwie tury z rzędu).*
- 🔄 **ZAMIANA** — Dobierz jedną kartę. Następnie wybierz jedną kartę z ręki i połóż ją na wierzchu talii, zakrytą.
- 🕒 **REBOOT** — Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki, a następnie dobieierz tę samą liczbę kart z talii kart łamiących kody.
- ➦ **DDOBRAJ +2** — Dobierz dwie dodatkowe karty z talii kart łamiących kody.
- ⬇️ **POSTĘP** — Przesuń swój żeton śledzenia na następny rząd Kodu *(Gracz nie może przesuwać żetonu dwa razy pod rząd).*

## WYGRANIE GRY

Pierwszy gracz, który złamie wszystkie Kody na planszy, jest zwycięzcą!

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

