

IRON & GLORY™

CODEBREAKER

HOW TO PLAY / SPIELWEISE
CÓMO JUGAR / COMMENT JOUER

HOW TO PLAY

1. Two players take on the roles of Code Maker and Code Breaker.
2. The Code Maker sets a secret code using 4 unique symbol pegs and hides it from the Code Breaker in the side of the board.
3. The Code Breaker guesses the code by placing symbol pegs in a specific order on the first row of the board.
4. After each guess, the Code Maker provides feedback by placing white and black hint pegs on the board.
5. A white peg indicates a correct symbol in the correct position, while a black peg indicates a correct symbol in the wrong position.
6. The hint pegs can be placed in any order, but for beginners, correspond the positions of the hint pegs to the Code Breaker's guess.
7. The Code Breaker uses this feedback to make subsequent guesses and narrow down the secret code.
8. The game continues until the Code Breaker correctly guesses the exact code or runs out of turns.
9. After each round, the roles are swapped, and new rounds begin to see who can crack the code with the fewest attempts.

1. Zwei Spieler schlüpfen in die Rollen von Code Maker und Code Breaker.
2. Der Code Maker legt einen Geheimcode mit 4 eindeutigen Symbolstiften fest und versteckt ihn vor dem Code Breaker an der Seite des Boards.
3. Der Code Breaker errät den Code, indem er Symbolstifte in einer bestimmten Reihenfolge auf der ersten Reihe des Bretts platziert.
4. Nach jedem Tipp gibt der Code Maker Feedback, indem er weiße und schwarze Hinweisstifte auf die Tafel legt.
5. Ein weißer Stift zeigt ein korrektes Symbol an der richtigen Position an, während ein schwarzer Stift ein korrektes Symbol an der falschen Position anzeigt.
6. Die Hinweisstifte können in beliebiger Reihenfolge platziert werden, aber für Anfänger sollten die Hinweisstifte entsprechen der Positionen der angestellten Vermutung platziert werden.
7. Der Code Breaker verwendet dieses Feedback, um weitere Vermutungen anzustellen und den Geheimcode einzuzugrenzen.
8. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis der Code Breaker den genauen Code richtig errät oder keine Züge mehr hat.
9. Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht und in neuen Runden geht es darum, wer den Code mit den wenigsten Versuchen knacken kann.

1. Dos jugadores asumen los roles de Code Maker y Code Breaker.
2. El creador de códigos establece un código secreto usando 4 clavijas de símbolos únicas y lo oculta del descifrador de códigos en el costado del tablero.
3. El descifrador de códigos adivina el código colocando clavijas de símbolos en un orden específico en la primera fila del tablero.
4. Después de cada intento, el codificador proporciona información colocando clavijas de pista blancas y negras en el tablero.
5. Una clavija blanca indica un símbolo correcto en la posición correcta, mientras que una clavija negra indica un símbolo correcto en la posición incorrecta.
6. Las clavijas de pista se pueden colocar en cualquier orden, pero para los principiantes, correspondan las posiciones de las clavijas de pista a la suposición del descifrador de códigos.
7. El descifrador de códigos utiliza esta información para hacer conjeturas posteriores y reducir el código secreto.
8. El juego continúa hasta que el descifrador de códigos adivina correctamente el código exacto o se queda sin turnos.
9. Después de cada ronda, los roles se intercambian y comienzan nuevas rondas para ver quién puede descifrar el código con el menor número de intentos.

COMMENT JOUER

1. Deux joueurs endossent les rôles de Code Maker (codificateur) et de Code Breaker (décodeur).
2. Le Code Maker définit un code secret à l'aide de 4 pions avec symbole et le cache du Code Breaker sur le côté du plateau.
3. Le Code Breaker devine le code en plaçant des pions dans un ordre spécifique sur la première rangée du plateau. Il doit le faire en 10 ou 12 tours maximum.
4. Après chaque supposition, le codificateur fournit un retour d'information en plaçant des pions blancs et noirs sur le tableau.
5. Une cheville blanche indique le bon pion et la bonne position, tandis qu'un pion noir indique le bon pion mais dans la mauvaise position.
6. Les pions d'indice peuvent être placés dans n'importe quel ordre, mais pour les débutants, faites correspondre les positions des pions d'indice à la supposition du Code Breaker.
7. Le décodeur utilise ce retour d'information pour faire des suppositions ultérieures et affiner le code secret.
8. Le jeu continue jusqu'à ce que le Code Breaker devine le code exact ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de tours.
9. Après chaque tour, les rôles sont échangés et de nouveaux tours commencent pour voir qui peut déchiffrer le code avec le moins de tentatives.



UK
CA



WARNING! CHOKING HAZARD - CONTAINS SMALL PARTS. Not suitable for children under 3 years. Retain information for reference.



ACHTUNG! ERSTICKUNGSGEFAHR - KLEINTEILE. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Informationen zum nachschlagen aufbewahren.



¡ATENCIÓN! PELIGRO DE ASFIXIA - PIEZAS PEQUEÑAS. No apto para niños menores de 3 años. Guarde la información para futuras referencias.



ATTENTION! RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - CONTIENT DE PETITES PIÈCES. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Conservez ces informations.

Luckies™

DESIGN BY LUCKIES FOR SUCK UK LTD
LUCKIES.CO.UK | ALL RIGHTS RESERVED
UK - LONDON, ENGLAND, NW1 9AY
EU - 36 AVENUE HOCHÉ 75008 PARIS
USA - 120 RESOURCE AV MD 21550



PAP



MADE IN CHINA | FABRIQUÉ EN CHINE | IN CHINA HERGESTELLT | HECHO EN CHINA

BATCH XXXX