

ESP → N° 1 ORIGENES DEL JUEGO

Fascinante juego de comunicación secreta, utilizado por los reyes desde la antigüedad, permite descubrir un mensaje oculto con solo dos palabras del mismo contexto del evento histórico, utilizando cada una de las letras de ambas palabras una única vez. Con el código alfanumérico del juego y las palabras de la Real Academia, el cerebro humano es capaz de descifrar a simple vista el resultado del Scrabble. Las letras se pueden sumar o restar a través del intercambio alfanumérico para poder completar las letras del mensaje oculto. Los números '0' y '1' se pueden intercambiar por las letras 'o' e 'l' latina y viceversa.

FRA → N° 1 ORIGENES DU JEU

Fascinant jeu de communication secrète, utilisé par les rois depuis l'Antiquité, il permet de découvrir un message caché avec seulement deux mots du même contexte de l'événement historique, en utilisant chacune des lettres des deux mots une seule fois. Grâce au code alphanumérique du jeu et aux mots de l'Académie royale, le cerveau humain est capable de déchiffrer à l'œil nu le résultat du Scrabble. Les lettres peuvent être additionnées ou soustraites par le biais de l'échange alphanumérique afin de pouvoir compléter les lettres du message caché. Les chiffres « 0 » et « 1 » peuvent être échangés avec les lettres « o » et « l ».

ENG → N° 3 ORIGINS OF THE GAME

Fascinating game of secret communication, used by kings since antiquity, it allows discovering a hidden message with just two words from the same context of the historical event, using each of the letters of both words only once. With the game's alphanumeric code and the words of the Royal Academy, the human brain is able to decipher at a glance the result of the Scrabble. Letters can be added or subtracted through alphanumeric exchange in order to complete the letters of the hidden message. The numbers '0' and '1' can be interchanged with the letters 'o' and uppercase 'l', and vice versa.

A	1
B	2
C	3
D	4
E	5
F	6
G	0
H	7
I	8
J	o
K	o
L	9
M	lo
N	11
O	12
P	13
Q	14
R	15
S	16
T	17
U	18
V	19
W	20
X	21
Y	22
Z	23

ESP → N° 2 REGLAS DEL JUEGO

1.- Las letras no eliminadas de ambas palabras que coinciden con alguna de las contextos del evento histórico, utilizando cada una de las letras de ambas palabras letras del mensaje oculto es obligatorio insertarlas. **2.-** La excepción de las letras: 'a', 'n', 'o', 't'; dichas letras pueden ser eliminadas o no de ambas palabras del juego y no se encuentran obligadas a ser utilizadas en el mensaje oculto aunque coincidan. **3.-** Las letras en cursiva marrón son las letras iguales eliminadas de ambas palabras. Las letras en azul son las letras no eliminadas que coinciden con las letras de la tercera palabra, el mensaje oculto.

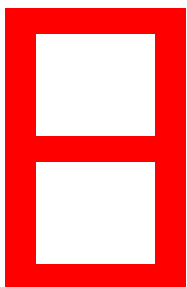
FRA → N° 2 REGLES DU JEU

1.- Les lettres non éliminées des deux mots qui coïncident avec l'une des lettres du message caché doivent obligatoirement être insérées. **2.-** L'exception des lettres : « a », « n », « o », « t » ; ces lettres peuvent être éliminées ou non des deux mots du jeu et ne sont pas obligées d'être utilisées dans le message caché même si elles coïncident. **3.-** Les lettres en italique marron sont les lettres identiques éliminées des deux mots. Les lettres en bleu sont les lettres non éliminées qui coïncident avec les lettres du troisième mot, le message caché. **4.-** Les rares exceptions du jeu peuvent exister en raison de l'ancienneté de la kabbale expliquée dans le même exercice.

ENG → N° 2 RULES OF THE GAMES

1.- The non-eliminated letters of both words that match any of the letters of the hidden message must be inserted. **2.-** The exception of the letters: 'a', 'n', 'o', 't'; these letters may or may not be eliminated from both words of the game and are not required to be used in the hidden message even if they match. **3.-** The brown italicized letters are the identical letters eliminated from both words. The blue letters are the non-eliminated letters that match the letters of the third word, the hidden message. **4.-** The rare exceptions of the game may exist as a consequence of the antiquity of the kabbalah explained in the same exercise.

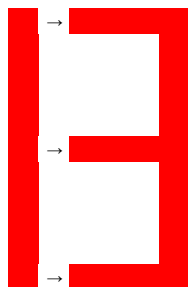
N° 3 8 JOKER 13, JOKER



Joker 8



Identico



Joker 13

N° 4 EL 8 PARTIDO - EL OCHO ESCONDIDO = EL TRECE

E	L	8	P	A	R	T	/	D	o		
=	=	=						=			
E	L	8	E	S	C	o	N	D	/	D	o
			=								
E	I	T	R	E	C	E					
=	=						=				
D	o						S				
+	-						-				
A	P						N				

+

-

→ N° 3 8 JOKER, 13 JOKER

ESP

Los Joker's del juego de 'EL OCHO ESCONDIDO' son el '8', el '13' y la letra 't', la cruz de la corona del rey. Al unir el numero '1' y el numero '3' se descubre el Joker numero '8' que se encuentra escondido dentro del Joker numero '13'

→ N° 3 8 JOKER, 13 JOKER

FRA

Les Jokers du jeu « L'HUIT CACHÉE » sont le « 8 », le « 13 » et la lettre « t », la croix de la couronne du roi. En unissant le chiffre « 1 » et le chiffre « 3 », on qui se trouve caché à l'intérieur du Joker numéro « 13 »

→ N° 3 8 JOKER, 13 JOKER

ENG

The Jokers of the game 'THE HIDDEN EIGHT' are the '8', the '13', and the letter 't', the cross on the king's crown. By joining the number '1' and the number '3', the Joker number '8' is revealed, which is hidden inside the Joker number '13'.

→ N° 4 EL 8 PARTIDO - EL OCHO ESCONDIDO = EL TRECE

ESP

Se relaciona 'EL OCHO PARTIDO' con 'EL OCHO ESCONDIDO', el resultado del Mensaje oculto es 'EL TRECE'. La excepción de la antigua cabala es el intercambio de la letra 'l' minúscula por el numero '1'. Cabala del siglo XIX, del rey Carlos III

→ N° 4 L'HUIT CACHÉE - L'HUIT PARTI = LE TREIZE

FRA

On relie « L'HUIT PARTI » à « L'HUIT CACHÉE », le résultat du Message caché est « LE TREIZE ». L'exception de l'ancienne kabbale est l'échange de la lettre « l » minuscule contre le chiffre « 1 ». Kabbale du XIXe siècle, du roi Charles III.

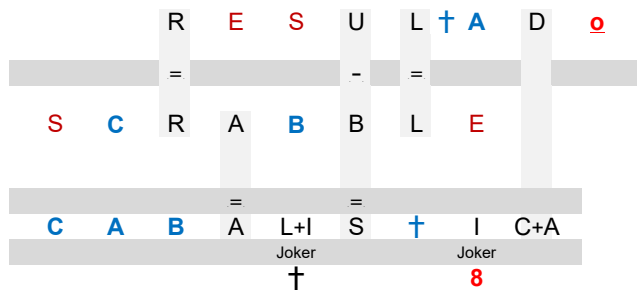
→ N° 4 THE HIDDEN EIGHT - THE BROKEN EIGHT = THE THIRTEEN

ENG

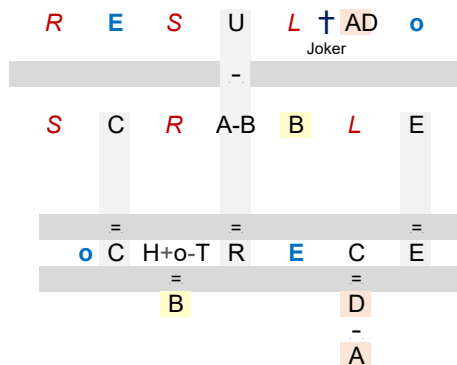
'THE BROKEN EIGHT' is related to 'THE HIDDEN EIGHT', the result of the hidden message is 'THE THIRTEEN'. The exception of the ancient Kabbalah is the exchange of the lowercase letter 'l' for the number '1'. 19th-century Kabbalah, of King Charles III.

A	I
B	2
C	3
D	4
E	5
F	6
G	o
H	7
I	8
J	o
K	o
L	9
M	lo
N	ll
o	12
P	13
Q	14
R	15
S	16
+	17
U	18
V	19
W	2o
X	21
Y	22
Z	23

Nº 5 RESULTADO - SCRABBLE = CABALISTICA



Nº 6 RESULTADO - SCRABBLE = OCHO, TRECE



ESP → Nº 5 RESULTADO - SCRABBLE = CABALISTICA

A	1
B	2
C	3
D	4
E	5
F	6
G	7
H	8
I	9
J	10
K	11
L	12
M	13
N	14
O	15
P	16
Q	17
R	18
S	19
T	20
U	21
V	22
W	23
X	24
Y	25
Z	26

Se relaciona el 'RESULTADO' con el juego del 'SCRABBLE' , el mensaje oculto es 'CABALISTICA' , adjetivo que se refiere a todo aquello relativo a la cábala. 'L-9 + I-8 = T-17 , la 't-17' se intercambia por el Joker de la cruz de la corona del rey.

FRA → Nº 5 RÉSULTAT - SCRABBLE = KABBALISTIQUE

On relie le « RÉSULTAT » de l'exercice au jeu du « SCRABBLE », le message caché est « KABBALISTIQUE » (adjectif relatif à la kabbale). L'opération « L-9+I-8=T-17 », la lettre « t » est échangée contre le Joker de la croix de la couronne du roi.

ENG → Nº 5 RESULT - SCRABBLE = CABALISTIC

The 'RESULT' of the exercise is related to the game of 'SCRABBLE', the hidden message is 'CABALISTIC' (an adjective referring to everything pertaining or relative to the Kabbalah). The operation 'L-9+I-8=T-17', the letter 't' is exchanged for the Joker of the king's crown cross.

ESP → Nº 6 RESULTADO - SCRABBLE = OCHO, TRECE

Se relaciona el 'RESULTADO' del ejercicio con el juego del 'SCRABBLE' y el resultado del mensaje oculto son los Joker's '8' y '13'. Existe la posibilidad de sumar o restar las letras del mensaje 'H-8 + o-12 – T-17 = B-2'.

FRA → Nº 6 RESULTAT - SCRABBLE = HUIT, TREIZE

On relie le « RÉSULTAT » de l'exercice au jeu du « SCRABBLE » et le résultat du message caché est les Jokers « 8 » et « 13 ». Il existe la possibilité d'additionner ou de soustraire les lettres du message « H-8 + o-12 – T-17 = B-2 ».

ENG → Nº 6 RESULT - SCRABBLE = EIGHT, THIRTEEN

The 'RESULT' of the exercise is related to the game of 'SCRABBLE' and the result of the hidden message is the Jokers '8' and '13'. There is the possibility of adding or subtracting the letters of the message 'H-8 + o-12 – T-17 = B-2'.