© 2004 Hasbro. All rights reserved.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
☎ 020-794 391. ☎ 43 27 01 01. ☎ 800 100 31. ☎ (09) 5259 1173.
MASTERMIND is a registered trademark owned by Invicta Toys and Games Ltd, and used under licence.
www.hasbro.se
www.hasbro.dk
www.hasbro.no
www.hasbro.co.uk

1104**44220**179

SE

MASTERMIND®

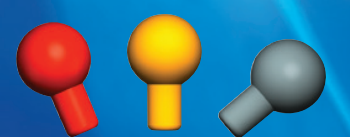
Det klassiska kodknäckarspelet

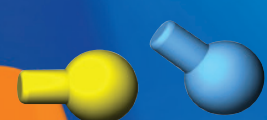
I rollen som **kodare** är ditt mål att skapa den perfekta koden som ingen kan knäcka!

I rollen som **kodknäckare** är din uppgift att försöka knäcka koden på så få gissningar som möjligt.

INNEHÅLL

Mastermind (inklusive kodinställningsdosa) och 96 färgade piggar i 8 olika färger:





FÖRBEREDELSER

1. Sätt ihop Mastermind. Se nedan.
2. Placera Mastermind i mitten av spelområdet.
3. Lägg piggarna i urgröpningen och släng påsen.
4. Skapa ett poängkort eller kopiera kortet på sid. 6.

SPEL MED 2 SPELARE

SPELETS MÅL

Målet med spelet är att vinna flest omgångar.

- Kodknäckaren vinner en omgång om han eller hon lyckas knäcka koden på 12 eller färre gissningar.
- Kodaren vinner en omgång om kodknäckaren inte lyckas knäcka koden.

SPELETS GÅNG

1. Bestäm vem som ska börja som kodare. Kodaren sätter sig bakom Mastermind-spelbrädets vridbara ände, mitt emot kodknäckaren.
2. Gör upp om ett jämnt antal spelomgångar.
3. Före varje omgång ställer kodaren in en ny färgkombination på kodinställningsdosan. Se nedan. Försäkra dig om att kodknäckaren inte kan se din hemliga kod!
4. Nu kan kodknäckaren börja gissa koden.

   Så här gissar du:

   Sätt i 4 piggar i hålen. Börja på raden längst bort från kodaren och avancera mot kodaren för varje ny gissning.

   Om gissningen är fel:

   Kodaren rättar gissningen (se avsnittet om poängsättning, Kodknäckaren fortsätter att gissa tills han eller hon har listat ut koden eller tills de 12 gissningarna är slut. Piggarna och poängen lämnas kvar under hela spelomgången.

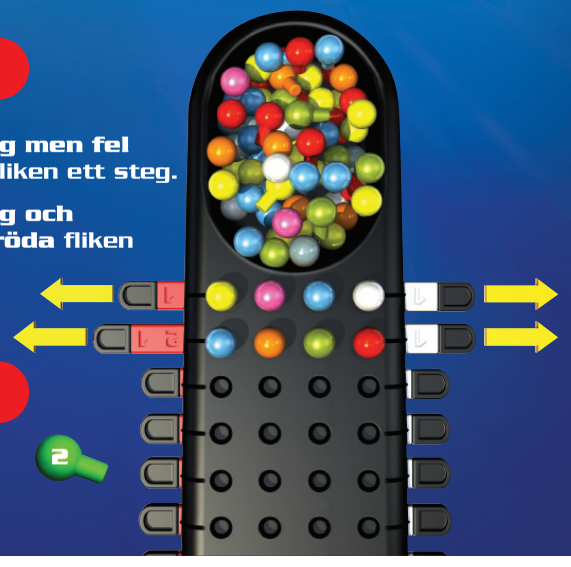
   Om gissningen är rätt:

   Kodaren visar koden och omgången är över. **Obs!** Tänk på hur du vänder kodinställningsdosan när du ska visa koden så att inte kodsekvensen visas bakvänt!
5. När omgången är slut antecknar ni vem som vann och byter sedan roller.
6. Spelet är över när ni har spelat överenskommet antal omgångar. Den spelare som vinner flest omgångar vinner spelet!

POÄNGSÄTTNING FÖR SPEL MED 2 SPELARE

- För varje pigg som har **rätt färg men fel placering** drar du ut den **vita** fliken ett steg.
- För varje pigg som har **rätt färg och rätt placering** drar du ut den **röda** fliken ett steg.

Du hittar ett exempel på poängsättningen på sid. 5.



SPEL MED 3 TILL 5 SPELARE

SPELETS MÅL

Målet med spelet är att få ihop flest poäng.

SPELETS GÅNG

1. Spela lika många omgångar som antalet spelare. Efter varje omgång intar en ny spelare rollen som kodare, medan de övriga spelarna turas om att gissa.
2. För varje omgång ställer kodaren in koden som vanligt.
3. Spelaren till vänster om kodaren gissar först. Vrid Mastermind-brädet så att det riktas mot spelaren i fråga.
4. Kodaren rättar gissningen (se avsnittet om poängsättning på sid. 4).

   Om gissningen är fel:

   Turen går vidare till nästa spelare som använder sig av de ledtrådar som föregående spelare lämnat. Piggarna och poängen lämnas kvar under hela spelomgången. Piggarna och poängen hjälper kodknäck-arna att lista ut koden.

   Om gissningen är rätt:

   Kodaren visar koden och omgången är över. Börja en ny omgång med nästa spelare i rollen som kodare.
5. Den spelare som har samlat ihop flest poäng när alla omgångar är över vinner!

POÄNGSÄTTNING FÖR SPEL MED 3 TILL 5 SPELARE

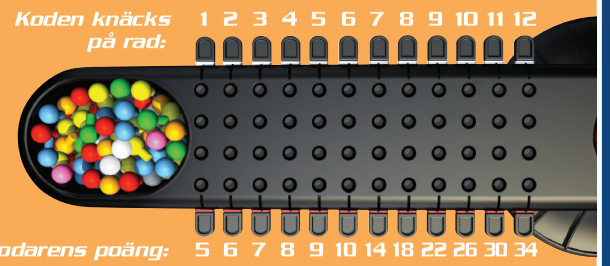
För varje pigg som har **rätt färg men fel placering** får kodknäckaren **1 poäng.** Dra ut den **vita** fliken ett steg för varje matchning.
För varje pigg som har **rätt färg och rätt placering** får kodknäckaren **2 poäng.** Dra ut den **röda** fliken ett steg för varje matchning.
Rätt färgkombination (alla piggar på raden har rätt färg och placering) ger kodknäckaren **10 poäng.**
Anteckna kodknäckarens poäng på poängkortet (se sid. 5).

KODARENS POÄNG

Kodarens poäng läggs inte ihop förrän omgången är slut. Så här ser kodarens poängsättning ut i spel med fler än två spelare:

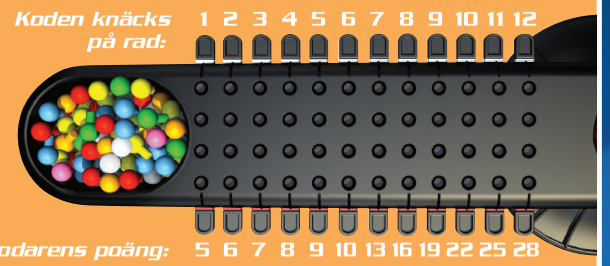
3 SPELARE

Om kodknäckarna inte lyckas knäcka koden får kodaren 40 poäng.



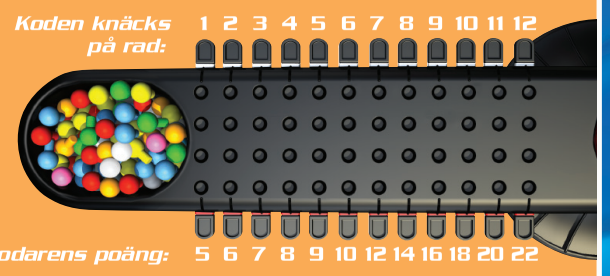
4 SPELARE

Om kodknäckarna inte lyckas knäcka koden får kodaren 30 poäng.



5 SPELARE

Om kodknäckarna inte lyckas knäcka koden får kodaren 25 poäng.



AVANCERAT SPEL

I avancerat spelläge har kodaren tillåtelse att använda samma färg flera gånger i koden. Bestäm innan ni börjar spela om detta är tillåtet – men avslöja inte för kodknäckarna om du använder samma färg flera gånger!

FÖRVARING

När du ska förvara spelet lägger du alla piggarna i urgröpningen och sätter tillbaka locket. Ta isär Mastermind innan du lägger spelet i lådan.

EXEMPEL PÅ POÄNGSÄTTNING

Den hemliga koden i det här exemplet är rosa – röd – blå – gul.

Så här ser kodknäckarens gissning ut: två piggar har rätt färg men fel placering och en pigg har både rätt färg och placering.

Kodaren drar ut den vita fliken 2 steg och den röda fliken 1 steg.

I ett spel med 3 eller fler spelare skulle detta ge 4 poäng.

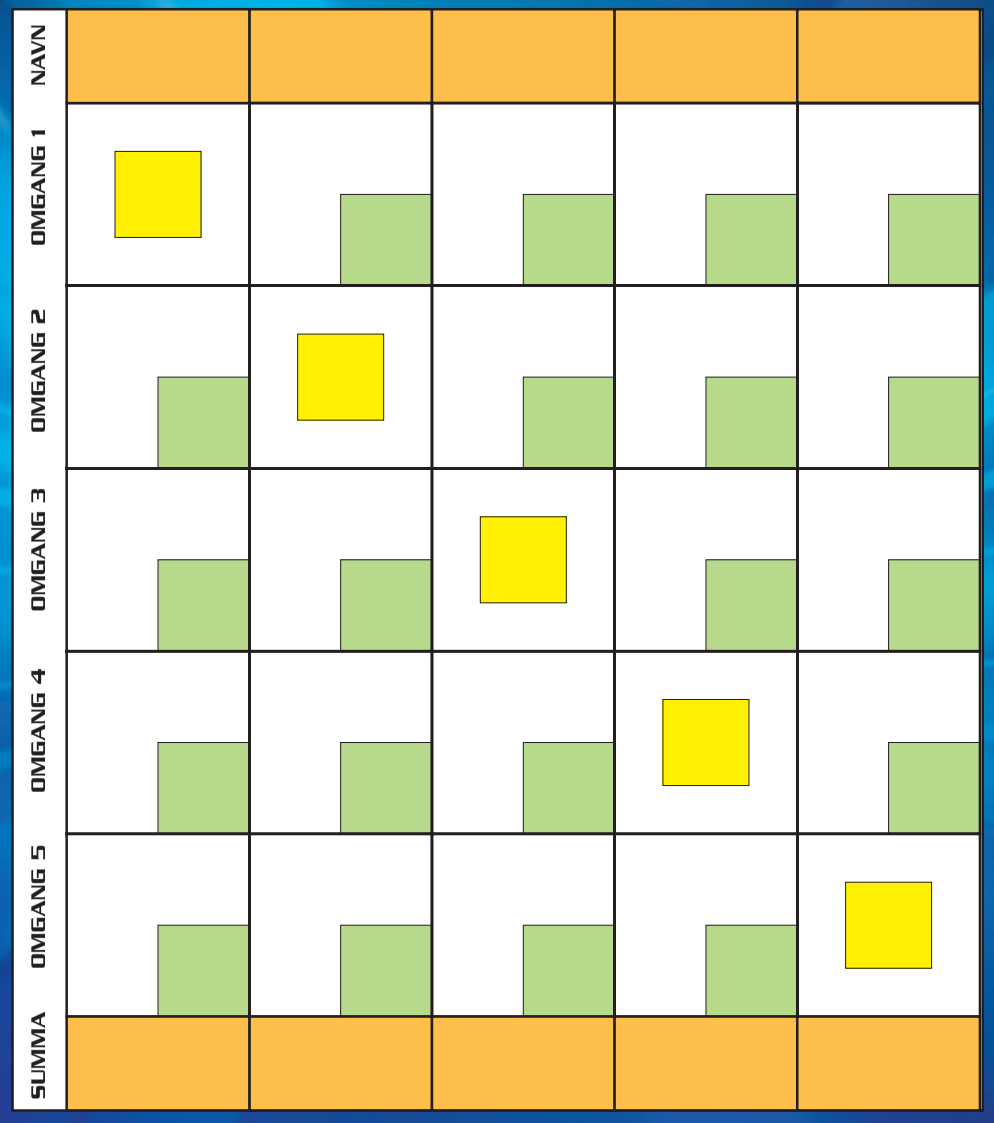
EN BRA GISSNING

I början av spelet finns det inte så många ledtrådar att basera gissningarna på. Allt eftersom spelet fortskrider framträder emellertid ett mönster av färger och poäng. Granska raderna noga och se vilka rader som gett bra poäng och jämför dessa med andra rader med höga poäng innan du gissar. Även rader som inte gett några poäng alls säger en hel del, eftersom de avslöjar att ingen av de färger som används på raden finns i den hemliga koden.

ANVÄNDA POÄNGKORTET

- Varje lodrät rad representerar en spelare.
- Varje vågrät rad representerar en omgång.
- Skriv ned de individuella poängen i de vita rutorna.
- När någon knäcker den hemliga koden läggs poängen ihop i de gröna rutorna.
- När omgången är över läggs kodarens poäng ihop i de gula rutorna.
- När ni har spelat överenskommet antal omgångar lägger respektive spelare ihop sina poäng för omgången och antecknar den sammanlagda poängsumman i rutan SUMMA. Spelaren med högst poäng vinner!

POINTKORT



DK

MASTERMIND®

Det klassiske spil for kodeknækkere

Som **kodesætter** skal du udtænke den perfekte kode, som ingen kan knække!

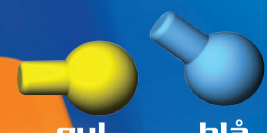
Som **kodeknækker** skal du prøve at knække koden i færrest mulige forsøg.

INDHOLD

Mastermind (inkl. kodningsenhed) og 96 farvede stifter i 8 farver:

hvid lyserød grøn

rød orange sølv



gul blå

FORBEREDELSER

1. Saml Mastermind som vist nedenfor.
2. Anbring spillet midt på spilleområdet.
3. Hæld stifterne ned i bakken, og smid posen væk.
4. Tegn et pointkort, eller tag en fotokopi af kortet på side 12.

44220i179.ai 8-9
6/10/04, 10:54:53

2 SPILLERE

SPILLETS FORMÅL

At vinde flest omgange.

- Kodeknækkeren vinder omgangen, hvis koden knækkes i højst 12 forsøg.
- Kodesætteren vinder omgangen, hvis det ikke lykkes at knække koden.

SELVE SPILLET

1. Beslut, hvem der skal starte med at være kodesætter. Kodesætteren sidder bag den drejelige ende af spillet med kodeknækkeren direkte over for sig.
2. Aftal, hvor mange omgange I vil spille.
3. Ved begyndelsen af hver omgang tager kodesætteren kodningsenheden og vælger en farvekombination. Se eksemplet nedenfor. Sørg for, at kodeknækkeren ikke kan se den hemmelige kode!
4. Kodeknækkeren kan nu begynde at gætte koden.

   Sådan gætter du:

   Ved første gæt sættes 4 stifter i hullerne i den række, der er længst væk fra kodesætteren. Ved næste gæt sættes stifterne en række længere fremme osv.

   Hvis der gættes forkert:

   Kodesætteren giver point for gættet (se under Pointgivning). Kodeknækkeren fortsætter med at gætte, indtil koden er knækket, eller alle 12 forsøg er brugt. Stifterne og pointene bliver siddende omgangen ud.

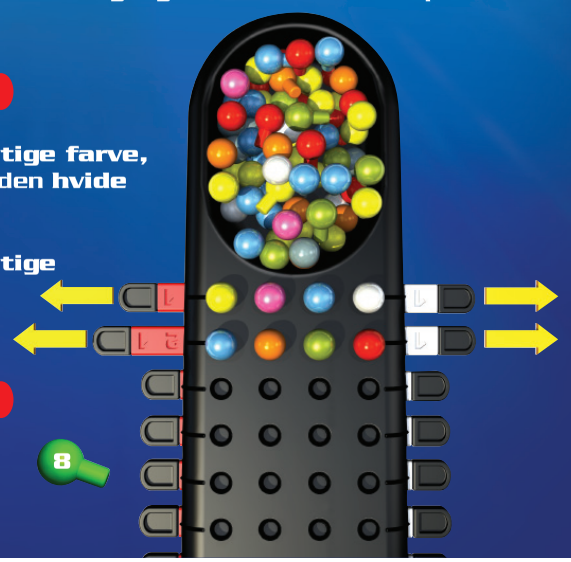
   Hvis der gættes rigtigt:

   Kodesætteren afslører koden, og omgangen er slut. Bemærk: Når du afslører koden, skal du sørge for, at du ikke vender kodningsenheden på hovedet, så rækkefølgen byttes om!
5. Ved slutningen af omgangen noterer I, hvem der har vundet, og så bytter I roller.
6. Spillet slutter efter det aftalte antal omgange. Vinderen er den spiller, som har vundet flest omgange.

POINTGIVNING, 2 SPILLERE

- For hver stift, som **har den rigtige farve, men sidder forkert,** trækkes den **hvide** skyder ét hak ud.
- For hver stift, som **har den rigtige farve og sidder rigtigt,** trækkes den **røde** skyder ét hak ud.

SE EKSEMPLET PÅ SIDE 1.



3-5 SPILLERE

SPILLETS FORMÅL

At være den spiller, som har flest point, når spillet er slut.

SELVE SPILLET

1. I spiller lige så mange omgange, som I er spillere. Hver spiller er kodesætter i én omgang, mens resten af spillerne skiftes til at gætte.
2. Koden sættes som beskrevet under spillet for 2 spillere.
3. Spilleren til venstre for kodesætteren gætter først. Spillet drejes, så det vender mod denne spiller.
4. Kodesætteren giver point for gættet (se under Pointgivning på side 10).

   Hvis der gættes forkert:

   Næste spiller gætter på grundlag af oplysningerne fra de(t) tidligere gæt. Stifterne og pointene bliver siddende omgangen ud. Det gør det lettere for kodeknækkerne.

   Hvis der gættes rigtigt:

   Kodesætteren afslører koden, og omgangen er slut. Spil en ny omgang, hvor en anden spiller er kodesætter.
5. Vinderen er den spiller, som har flest point, når alle omgange er slut!

POINTGIVNING, 3-5 SPILLERE

For hver stift, som **har den rigtige farve, men sidder forkert,** får kodeknækkeren **1 point.** Træk den **hvide** skyder ét hak ud for hver rigtige farve, som er forkert anbragt.

For hver stift, som **har den rigtige farve og sidder rigtigt,** får kodeknækkeren **2 point.** Træk den **røde** skyder ét hak ud for hver rigtige farve, som er rigtigt anbragt.

Hvis den **rigtige farvekombination** (alle de rigtige farver på de rigtige pladser) gættes, får kodeknækkeren **10 point.**

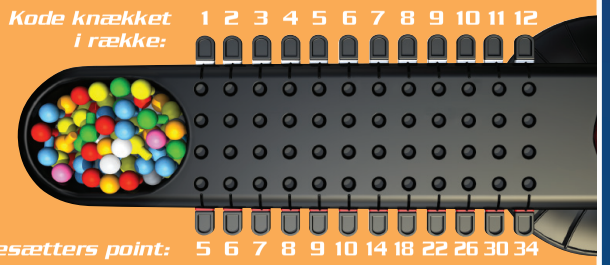
Skriv kodeknækkerens point på pointkortet som beskrevet på side 11.

KODESÆTTERENS POINT

Kodesætterens point tælles først sammen, når omgangen er slut. Hvis I er over 2 spillere, får kodesætteren følgende point:

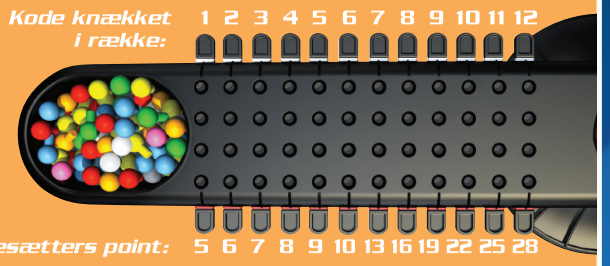
3 SPILLERE

Hvis kodeknækkerne ikke gætter koden, får kodesætteren 40 point.



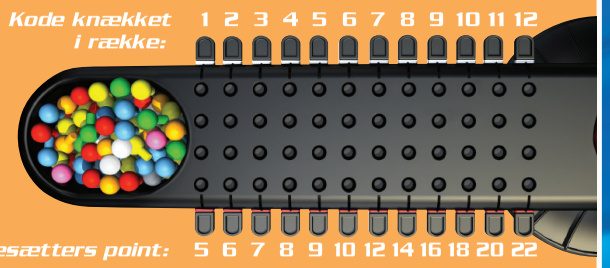
4 SPILLERE

Hvis kodeknækkerne ikke gætter koden, får kodesætteren 30 point.



5 SPILLERE

Hvis kodeknækkerne ikke gætter koden, får kodesætteren 25 point.



SPIL FOR ØVEDE

I dette spil må kodesætteren bruge samme farve to eller flere gange i samme kode. Aftal på forhånd, om det er tilladt – men lad være med at sige det til kodeknækkerne, hvis du har brugt den samme farve flere gange!

OPBEVARING

Når spillet pakkes væk, lægges alle stifterne tilbage i bakken, og låget lægges over. Skil spillet ad, inden det lægges tilbage i æsken.

44220i179.ai 12-13

POINTEKSEMPEL

Den hemmelige kode i eksemplet er lyserød – rød – blå – gul.

Kodeknækkeren har to rigtige farver, som er forkert anbragt, og én, som sidder rigtigt.

Kodesætteren trækker den hvide skyder 2 hak ud og den røde 1 hak ud.

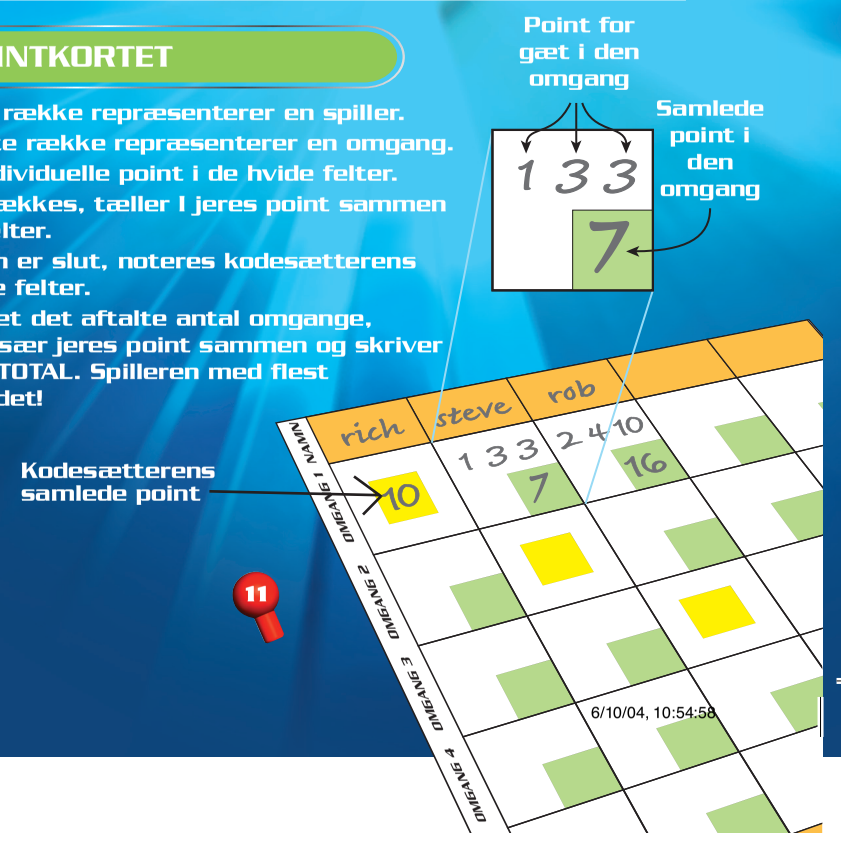
Hvis I er 3 eller flere spillere, giver det 4 point.

ET KVALIFICERET GÆT

I begyndelsen af spillet er der ikke mange oplysninger at bygge på. Efterhånden som spillet skrider frem, tegner der sig et mønster. Sammenlign de rækker, der har givet flest point, når du gætter. Rækker, som giver nul point, er også brugbare, for så kan du udelukke de farver.

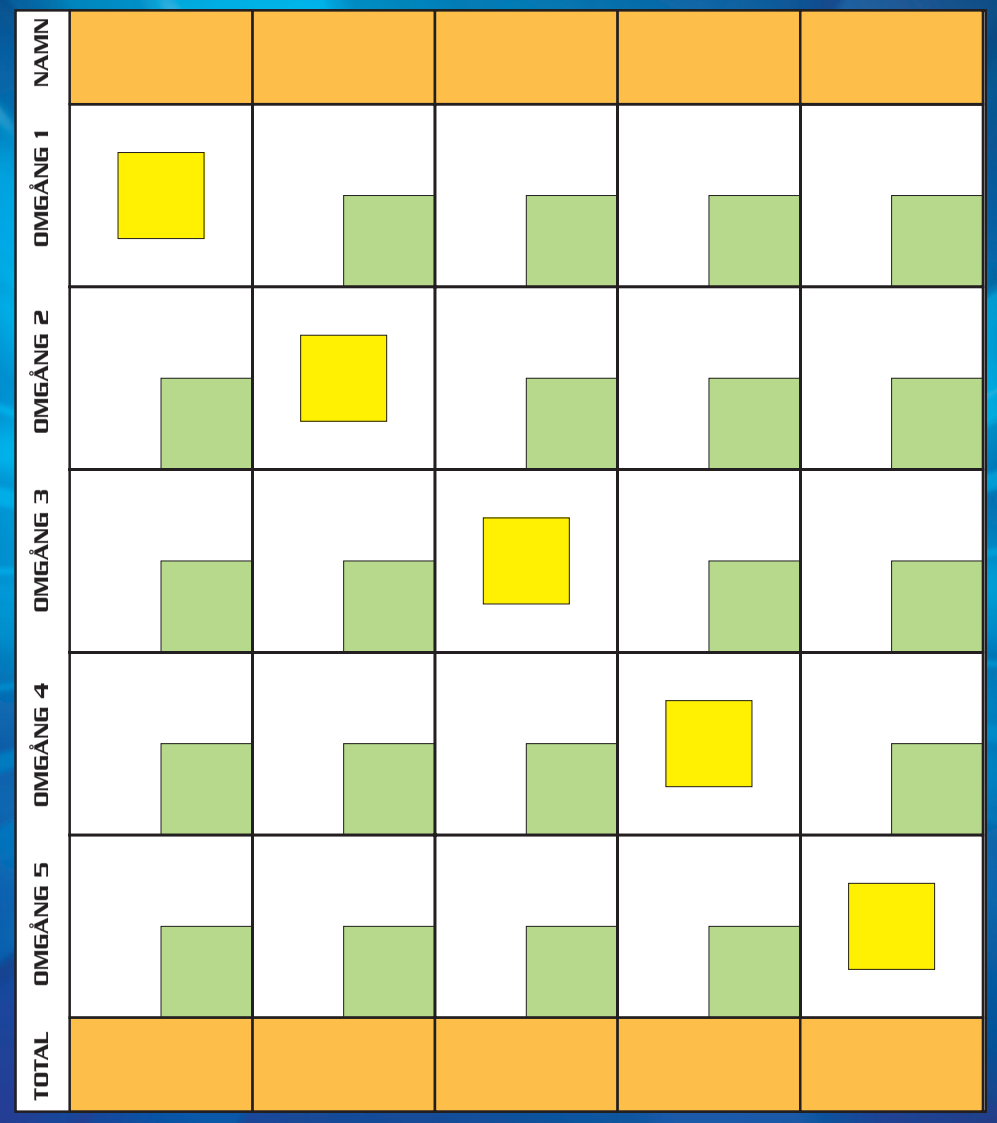
BRUG AF POINTKORTET

- Hver lodrette række repræsenterer en spiller.
- Hver vandrette række repræsenterer en omgang.
- Skriv jeres individuelle point i de hvide felter.
- Når koden knækkes, tæller I jeres point sammen i de grønne felter.
- Når omgangen er slut, noteres kodesætterens point i de gule felter.
- Når I har spillet det aftalte antal omgange, tæller I hver især jeres point sammen og skriver tallet i feltet TOTAL. Spilleren med flest point har vundet!



6/10/04, 10:54:58

POÄNGKORT



NO

MASTERMIND®

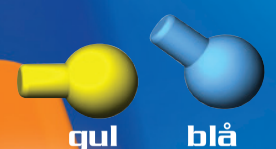
Det klassiske kodeknekkerspillet

Som **kodemaker** er målet ditt å lage en perfekt kode som ingen kan knekke!

Som **kodeknekker** må du prøve å knekke koden med færrest mulig forsøk på gjetting.

INNHOLD

Mastermind (med kodingsenhet) og 96 pinner i 8 farger:



FORBEREDELSER

1. Sett sammen Mastermind. Se nedenfor.
2. Plasser Mastermind midt i spilleområdet.
3. Tøm pinnene i pinnerommet, og kast posen.
4. Lag et resultatskjema, eller kopier resultatskjemaet på side 18.

44220H175.ai 14-15
6/10/04, 10:55:02

SPILL FOR 2 SPILLERE

MÅL

Å vinne flest runder.

- Kodeknekkeren vinner en runde hvis hun eller han knekker koden på 12 forsøk eller mindre.
- Kodemakeren vinner runden hvis kodeknekkeren ikke klarer å knekke koden.

SPILLET

1. Bestem hvem som skal være kodemaker først. Kodemakeren sitter bak den enden av Mastermind der spillet kan dreies – med kodeknekkeren rett overfor seg.
2. Ble enige om et jevnt antall runder dere skal spille.
3. Ved starten av hver runde tar kodemakeren kodingsenheten og vrir frem en fargekombinasjon. Se nedenfor. Pass på at kodeknekkeren ikke ser den hemmelige koden din!
4. Kodeknekkeren kan nå begynne å gjette koden.

   Slik gjetter du:

   Sett 4 pinner i hullene, og start med raden som er lengst borte fra kodemakeren. Beveg deg nærmere kodemakeren for hvert nytt forsøk.

   Hvis du gjetter feil:

   Kodemakeren gir poeng til forsøket (se avsnittet om poeng). Kodeknekkeren fortsetter med å gjette til alle de 12 forsøkene er brukt opp. Pinnene og poengene beholdes gjennom hele runden.

   Hvis du gjetter riktig:

   Kodemakeren avslører koden, og runden er over. Merk: Når du viser koden, må du passe på å ikke snu kodingsenheten opp-ned, slik at rekkefølgen av fargene i koden vises bak-frem!
5. Etter runden noterer dere hvem som vant, og bytter så roller.
6. Spillet avsluttes når dere har spilt det jevne antallet runder dere ble enige om. Den spilleren som har vunnet flest runder, vinner spillet.

POENG FOR 2 SPILLERE

- For hver farge som **passer, men er på galt sted,** trekker du ut den **hvite** glideren ett hakk.
- For hver farge som **passer og er på riktig sted,** trekker du ut den **røde** glideren ett hakk.

Du finner et eksempel på side 17.

SPILL FOR 3–5 SPILLERE

MÅL

Å være den spilleren som har flest poeng ved slutten av spillet.

SPILLET

1. Spill like mange runder som det er spillere. Spillerne tar hver sin runde som kodemaker. I den enkelte runden prøver de andre spillerne å gjette koden etter tur.
2. For hver runde setter kodemakeren koden på vanlig måte.
3. Spilleren til venstre for kodemakeren prøver å gjette koden først. Snu Mastermind slik at spillet vender mot denne spilleren.
4. Kodemakeren setter poeng for forsøket (se avsnittet om poeng på side 16).

   Hvis spilleren gjetter feil:

   Den neste spilleren gjetter og bygger på sporene fra tidligere forsøk. Pinnene og poengene beholdes gjennom hele runden. Dette hjelper kodeknekkerne med gjettingen.

   Hvis spilleren gjetter riktig:

   Kodemakeren avslører koden, og runden er over. Start en ny runde med neste spiller som kodemaker.
5. Spilleren med høyest poengsum når alle rundene er over, er vinneren!

POENG FOR 3–5 SPILLERE

For hver farge som **passer, men er på galt sted,** får kodeknekkeren **1 poeng.** Trekk ut den **hvite** glideren ett hakk for hver farge som passer slik.

For hver farge som **passer og er på riktig sted,** får kodeknekkeren **2 poeng.** Trekk ut den **røde** glideren ett hakk for hver farge som passer slik.

For å gjette **den riktige fargekombinasjonen** (alle fargene passer og er på riktig sted) skårer kodeknekkeren **10 poeng.**

Skriv kodeknekkerens poengsum inn i poengskjemaet som forklart på side 17.

KODEMAKERENS POENG

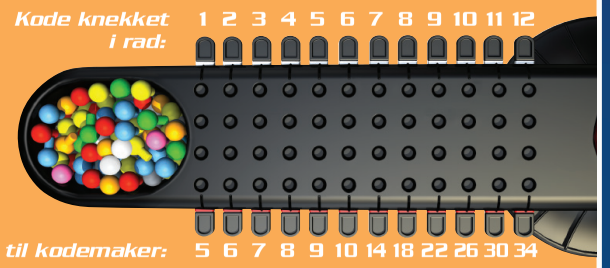
Kodemakerens poeng legges ikke sammen før runden er over. For gruppespillet bestemmes kodemakerens poeng slik:

44220H179.ai 16-17

6/10/04, 10:55:04

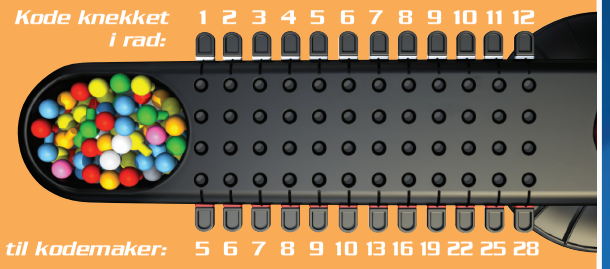
3 SPILLERE

Hvis kodeknekkerne ikke gjetter koden, skårer kodemakeren 40 poeng.



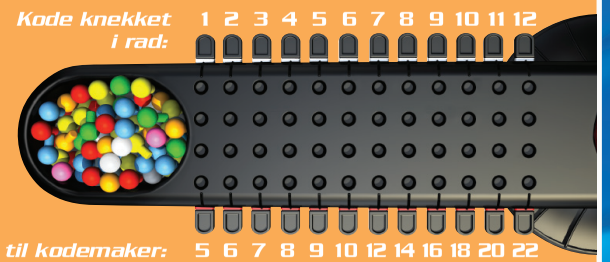
4 SPILLERE

Hvis kodeknekkerne ikke gjetter koden, skårer kodemakeren 30 poeng.



5 SPILLERE

Hvis kodeknekkerne ikke gjetter koden, skårer kodemakeren 25 poeng.



AVANSERT SPILL

I det avanserte spillet, kan kodemakeren bruke den samme fargen to eller flere ganger i koden. Bli enige før spillet starter om dette er tillatt – men ikke fortell kodeknekkerne når du bruker flere av samme farge!

OPPBEVARING

Når du skal legge bort spillet, putter du alle pinnene i pinnerommet og setter på lokket. Ta fra hverandre Mastermind før du legger spillet i esken.

EKSEMPEL PÅ POENG

Den hemmelige koden i dette eksempelet er rosa – rød – blå – gul.

Kodeknekkerens forsøk på gjetting har to riktige farger på gale steder og en riktig farge på riktig sted.

Kodemakeren trekker ut den hvite glideren 2 hakk og den røde glideren 1 hakk.

I et spill med 3 eller flere spillere gir dette 4 poeng.

EN GOD GJETNING

Ved starten av spillet er det ikke mye å bygge gjetningen på. Etter hvert som spillet skrider frem, ser du at det bygger seg opp et mønster av farger og poeng. Se nøye på rader med mange poeng og sammenlign disse med andre rader med mange poeng når du gjetter. Rader uten poeng er også nyttige, siden du vet at ingen av disse fargene er i den hemmelige koden.

BRUKE POENGSKJEMAET

- Hver loddrett rad representerer en spiller.
- Hver vannrett rad representerer en runde.
- Skriv enkeltpoengsummer i de hvite rutene.
- Når noen knekker den hemmelige koden, summerer du opp poengene i de grønne rutene.
- Ved slutten av runden legger du sammen kodemakerens poeng i de gule rutene.
- Etter at det avtalte antallet runder er spilt, legger hver spiller sammen sine poeng for hver runde og skriver samlet poengsum i TOTAL-ruten sin. Den spilleren som har flest poeng, vinner!

44220i179.ai 18-19
6/10/04, 10:55:07

POENGSKJEMA

NAVN					
RUNDE 1					
RUNDE 2					
RUNDE 3					
RUNDE 4					
RUNDE 5					
TOTAL					

FIN

MASTERMIND®

Koodinmurtamispelien klassikko

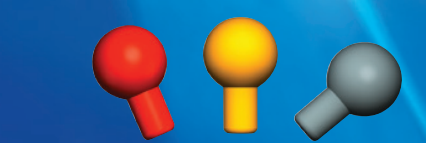
Koodinluojana tavoitteenasi on luoda niin ovela salakoodi, että vastapelaajasi saa arvailla arvailemistaan!

Koodinmurtajana sinun on murrettava salakoodi mahdollisimman vähillä arvauksilla.

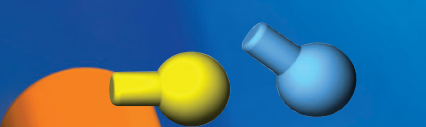
SISÄLTÖ

Mastermind-peli (mukana koodinasetusrasia) ja 96 merkkinappulaa (8 eri väriä):

valkoinen vaalean- punainen vihreä



punainen oranssi hopean- värinen



keltainen sininen

KOKOAMINEN

1. Kokoa Mastermind-rasia (katso jäljempänä oleva kuva).
2. Aseta Mastermind-rasia pelialueen keskelle.
3. Kaada nappulat niille tarkoitettuun lokeroon ja hävitä pussi.
4. Tee pistelaskukortti tai ota kopio sivulla 24 olevasta pistelaskukortista.

44220i179.ai 20-21

6/10/04, 10:55:11

2 PELAAJAN PELI

TAVOITE

Voittaa mahdollisimman monta kierrosta.

- Koodinmurtaja voittaa kierroksen, jos hän murtaa koodin enintään 12 arvauksella.
- Koodinluoja voittaa kierroksen, jos koodinmurtaja ei onnistu murtamaan koodia.

PELIN KULKU

1. Päättäkää, kumpi on ensimmäinen koodinluoja. Koodinluoja istuu Mastermind-rasian pyörivän pään takana ja koodinmurtaja suoraan häntä vastapäätä.
2. Päättäkää pelattavien kierrosten määrä (parillinen luku).
3. Kunkin kierroksen alussa koodinluoja valitsee väriyhdistelmän koodinasetusrasian avulla (katso alla oleva kuva). Älä anna koodinmurtajan nähdä salaista koodiasi!
4. Koodinmurtaja voi nyt aloittaa koodin arvaamisen.
   Arvaaminen:
   Aseta 4 merkkinappulaa reikiin. Aloita koodinluojasta kauimpana olevasta rivistä ja siirry jokaisella arvauskerralla yksi rivi lähemmäksi koodinluojaa.
   Jos arvaus on väärä:
   Koodinluoja antaa pisteitä arvaukselle (katso pisteytystä koskeva osio). Koodinmurtaja jatkaa arvaamista, kunnes koodi on murrettu tai koodinmurtaja on käyttänyt kaikki 12 arvauskertaansa. Merkkinappulat ja pisteet jätetään paikoilleen kierroksen ajaksi.
   Jos arvaus on oikea:
   Koodinluoja paljastaa koodin, ja kierros päättyy. Huomautus: Älä käännä koodinasetusrasiaa väärinpäin koodia paljastaessasi, koska muuten koodi näkyy väärässä järjestyksessä!
5. Kierroksen voittaja kirjataan, ja tämän jälkeen pelaajat vaihtavat roolia.
6. Peli päättyy, kun kaikki sovitut kierrokset on pelattu. Eniten kierroksia voittanut pelaaja voittaa!

PISTELASKU 2 PELAAJAN PELISSÄ

- Jos väri on **oikea mutta väärässä paikassa,** vedä **valkoista** liukuosaa ulospäin yksi pykälä.
- Jos väri on **oikea ja oikeassa paikassa,** vedä **punaista** liukuosaa ulospäin yksi pykälä.

SIVULLA 23 ON PISTEYTYSESIMERKKI

3–5 PELAAJAN PELI

TAVOITE

Kerätä eniten pisteitä pelin loppuun mennessä.

PELIN KULKU

1. Kierroksia pelataan niin monta kuin pelaajia on. Koodinluoja vaihtuu joka kierroksella. Muut pelaajat yrittävät arvata koodia vuorotellen.
2. Koodinluoja valitsee koodin joka kierroksella normaaliin tapaan.
3. Koodinluojan vasemmalla puolella oleva pelaaja yrittää arvata koodin ensimmäisenä. Käännä Mastermind niin, että se on tätä pelaajaa kohti.
4. Koodinluoja antaa pisteitä arvaukselle (katso sivun 22 pisteytystä koskeva osio).
   Jos arvaus on väärä:
   Seuraava pelaaja yrittää arvata koodin aiempia pisteytyksiä apuna käyttäen. Merkkinappulat ja pisteet jätetään paikoilleen kierroksen ajaksi. Tämä auttaa koodinmurtajia arvaamisessa.
   Jos arvaus on oikea:
   Koodinluoja paljastaa koodin, ja kierros päättyy. Aloittakaa uusi kierros uudella koodinluojalla.
5. Eniten pisteitä kaikkien kierrosten päätteeksi kerännyt pelaaja voittaa.

PISTELASKU 3–5 PELAAJAN PELISSÄ

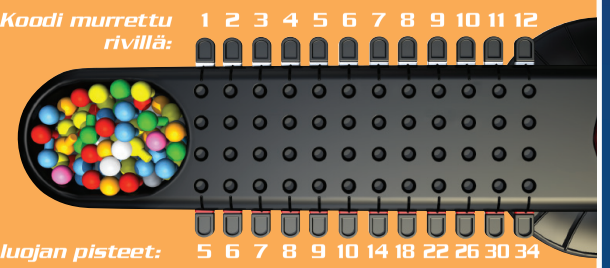
Jos väri on **oikea mutta väärässä paikassa,** koodinmurtaja saa **1 pisteen.** Vedä **valkoista** liukuosaa yksi pykälä ulospäin jokaista oikeaa väriä kohden.
Jos väri on **oikea ja oikeassa paikassa,** koodinmurtaja saa **2 pistettä.** Vedä **punaista** liukuosaa yksi pykälä ulospäin jokaista oikeaa ja oikeassa paikassa olevaa väriä kohden.
Jos koodinmurtaja murtaa koodin eli **saa oikean väriyhdistelmän oikeassa järjestyksessä,** koodinmurtaja saa **10 pistettä.**
Täytä pistelaskukortti. Pistelaskukortin käyttö on selitetty sivulla 23.

KOODINLUOJAN PISTEET

Koodinluojan pisteet lasketaan yhteen vasta kierroksen lopussa. Ryhmäpelissä koodinluojan pisteet lasketaan seuraavasti:

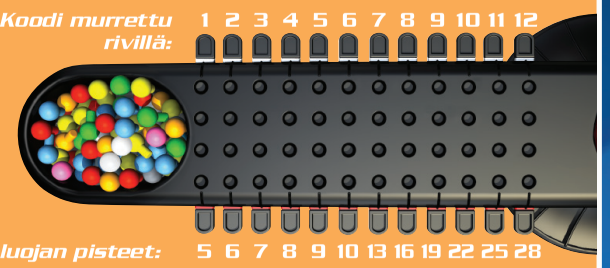
3 PELAAJAN PELI

Jos koodinmurtajat eivät arvaa koodia lainkaan, koodinluoja saa 40 pistettä.



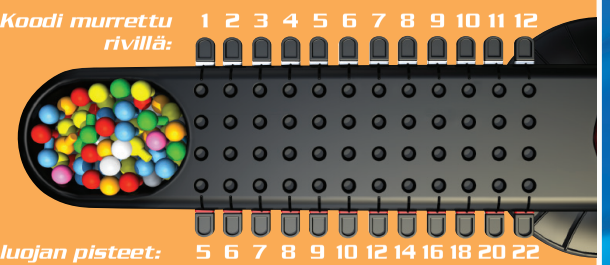
4 PELAAJAN PELI

Jos koodinmurtajat eivät arvaa koodia lainkaan, koodinluoja saa 30 pistettä.



5 PELAAJAN PELI

Jos koodinmurtajat eivät arvaa koodia lainkaan, koodinluoja saa 25 pistettä.



EDISTYNYT PELI

Edistyneessä pelissä koodinluoja saa käyttää kahta tai useampaa samaa väriä koodissaan. Sopikaa ennen pelin alkua siitä, onko tämä sallittua. Älä kuitenkaan kerro koodinmurtajille, käytätkö samoja värejä!

SÄILYTTÄMINEN

Laita kaikki nappulat niille tarkoitettuun lokeroon ja aseta kansi paikalleen. Pura Mastermind ennen kuin pakkaat sen laatikkoon säilyttämistä varten.

PISTELASKUN ESIMERKKI

Tässä esimerkissä salainen koodi on vaaleanpunainen – punainen – sininen – keltainen.

Koodinmurtajan arvauksessa on kaksi oikeaa väriä väärissä paikoissa ja yksi oikea väri oikeassa paikassa.

Koodinluoja vetää valkoista liukuosaa ulospäin kaksi pykälää ja punaista liukuosaa yhden pykälän.

Kolmen tai useamman pelaajan pelissä tästä saisi 4 pistettä.

VIHJEITÄ ARVAAMISEEN

Pelin alussa sinun on arvattava summanmutikassa. Kun peli etenee, huomaat, kuinka värit ja pisteet muodostavat tietyn kaavan. Tutustu huolellisesti niihin riveihin, joista sai paljon pisteitä, ja vertaa niitä muihin onnistuneisiin riveihin, kun arvaat seuraavan kerran. Myös nolla pistettä tuottaneet rivit ovat hyödyllisiä, koska tiedät, että mikään näistä väreistä ei ole salaisessa koodissa.

PISTELASKUKORTIN KÄYTTÄMINEN

- Jokainen pystyrivi edustaa pelaajaa.
- Jokainen vaakarivi edustaa kierrosta.
- Kirjoita pistemäärät valkoisiin ruutuihin.
- Kun joku murtaa salaisen koodin, laske pisteet yhteen vihreisiin ruutuihin.
- Kirjoita koodinluojan pistemäärä keltaiseen ruutuun kierroksen lopussa.
- Kun sovittu määrä kierroksia on pelattu, jokainen pelaaja laskee kaikki pisteensä yhteen ja merkitsee ne YHTEENSÄ-ruutuun. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa!

44220i179.ai 24-25
6/10/04, 10:55:17

PISTELASKUKORTTI

NIMI					
KIERROS 1					
KIERROS 2					
KIERROS 3					
KIERROS 4					
KIERROS 5					
YHTEENSÄ					

IS

MASTERMIND®

Sígilda litaþrautin

Þegar þú raðar litunum er það markmið þitt að búa til óleysanlega litaþraut.

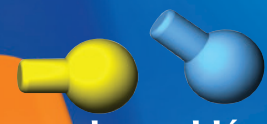
Og hinna að leysa hana í sem fæstum tilraunum.

INNIHALD

Mastermind (ásamt litaþrautarhólfi) og 96 litaðir pinnar í 8 litum:

hvítur bleikur grænn

rauður rauðgulur grár



gulur blár

SAMSETNING

1. Settu Mastermind saman. Sjá að neðan.
2. Staðsettu Mastermind á miðju spilasvæðisins.
3. Helltu pinnunum í bakkann og hentu pokanum.
4. Teiknaðu upp töflu fyrir stigagjöf eða ljósritaðu hana af bls. 30.

44220i179.ai 26-27

6/10/04, 10:55:21

TVEGGJA MANNA LEIKUR

MARKMIÐ

Sá er vinnur flestar umferðir er sigurvegari.

- Spilarinn sem reynir að leysa litaþrautina vinnur ef hann nær því í 12 umferðum eða færri.
- Spilarinn sem býr til litaþrautina vinnur ef hinn nær ekki að leysa hana.

HVERNIG Á AÐ SPILA

1. Ákveðið hver býr fyrst til litaþrautina. Sá sem byrjar situr við snúanlega enda Mastermind með mótspilarinn beint á móti sér.
2. Ákveðið fjölda umferða þannig að báðir spilarar geri jafn oft.
3. Spilarinn sem býr til litaþrautina notar litaþrautarhólfið til að setja litaþrautina í. Sjá að neðan. Passið að sá sem leysa á þrautina sjái ekki litaröðina.
4. Spilarinn sem á að leysa litaþrautina getur nú byrjað.
   Ágiskanir:
   Byrjið á því að setja 4 pinna í holurnar í röðinni sem er lengst frá þeim sem bjó til þrautina og vinnið ykkur upp með hverri nýrri ágiskun.
   Ef ágiskun er röng:
   Spilarinn sem býr til þrautina gefur ágiskuninni stig (sjá stigagjöf).
   Mótspilari hans heldur áfram að giska þar til hann leysir þrautina eða hefur klárað allar 12 tilraunir sínar. Pinnar og stig eru látin halda sér út umferðina.
   Ef ágiskun er rétt:
   Spilarinn sem bjó til þrautina sýnir litaröðina og umferðin er þar með búin.
   Athugið: Þegar litaröðin er sýnd þarf að athuga að litaþrautarhólfinu sé ekki snúið þannig að litaröðin virðist snúa öfugt.
5. Þegar umferð er lokið skal skrá hver vann og síðan er skipt um hlutverk.
6. Leiknum lýkur þegar ákveðnum umferðafjölda er lokið. Spilarinn sem vinnur fleiri umferðir sigrar.

STIGAGJÖF Í TVEGGJA MANNA LEIK

- Fyrir hvern **réttan lit á röngum stað er hvíta** stikan dregin út um eitt bil.
- Fyrir hvern **réttan lit á réttum stað** er **rauða** stikan dregin út um eitt bil.

SJÁ DÆMI UM STIGAGJÖF Á BLS. 29.

3 - 5 MANNA LEIKUR

MARKMIÐ

Spilarinn með flest stigin í lok leiks er sigurvegari.

HVERNIG Á AÐ SPILA

1. Fjöldi umferða samsvarar fjölda þátttakenda. Skipt er um spilarann sem býr til þrautina í hverri umferð á meðan þeir sem eftir eru skiptast á að giska á lausnina.
2. Í hverri umferð er þrautin búin til eins og áður hefur verið lýst.
3. Spilarinn vinstra megin við þann sem býr til þrautina byrjar að giska. Snúið Mastermind að þeim spilara.
4. Spilarinn sem býr til þrautina gefur ágiskuninni stig (sjá stigagjöf á bls. 28).
   Ef ágiskun er röng:
   Næsti spilari giskar og getur hann notað fyrri ágiskanir í umferðinni. Pinnar og stig eru látin halda sér út umferðina. Þannig geta spilarar nýtt sér það í ágiskunum sínum.
   Ef ágiskun er rétt:
   Spilarinn sem bjó til þrautina sýnir litaröðina og umferðin er þar með búin. Hefjið nýja umferð þar sem annar spilari sér um að búa til þrautina.
5. Spilarinn sem hefur flest stigin þegar allar umferðir hafa verið kláraðar stendur uppi sem sigurvegari!

STIGAGJÖF Í 3 - 5 MANNA LEIK

Fyrir hvern **réttan lit á röngum stað** fær sá sem giskar **1 stig.** Dragið **hvítu** stikuna út um eitt bil fyrir hvern lit sem passar.
Fyrir hvern **réttan lit á réttum stað** fær sá sem giskar **2 stig.** Dragið **rauðu** stikuna út um eitt bil fyrir hvern lit sem passar.
Ef sá sem giskar hittir á rétta litaröð (allir litir á réttum stað) fær viðkomandi **10 stig.**
Skráið stig þess sem giskar á stigatöfluna eins og útskýrt er á bls. 29.

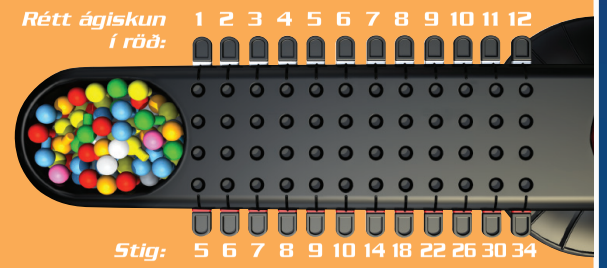
STIG ÞESS SEM BÝR TIL ÞRAUTINA

Stig spilarans sem býr til þrautina eru ekki talin saman fyrr en umferðinni er lokið. Þegar fleiri en tveir spila eru honum gefin stig á eftirfarandi hátt:

44220i179.ai 28-29
6/10/04, 10:55:24

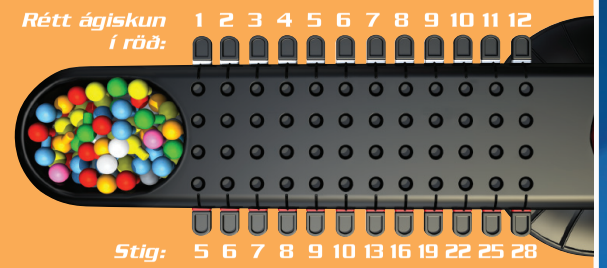
3 MANNA LEIKUR

Ef enginn nær að leysa þrautina fær spilarinn sem bjó hana til 40 stig.



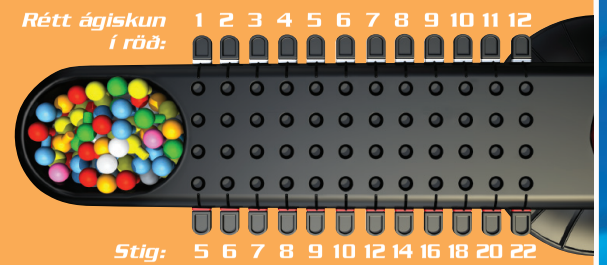
4 MANNA LEIKUR

Ef enginn nær að leysa þrautina fær spilarinn sem bjó hana til 30 stig.



5 MANNA LEIKUR

Ef enginn nær að leysa þrautina fær spilarinn sem bjó hana til 25 stig.



FLÓKNARI LEIKUR

Hægt er að gera leikinn erfiðari með því að leyfa spilaranum sem býr til þrautina að nota sama litinn tvisvar eða oftar. Spilarar skulu koma sér saman um hvort slíkt megi áður en leikurinn hefst. Spilari sem býr til þraut á hins vegar ekki að segja mótspilurum sínum hvort hann noti sama litinn oftar en einu sinni.

GEYMSLA

Þegar leikurinn er settur í geymslu eru allir pinnarnir settir í bakkann og lokið sett á hann. Taka skal Mastermind í sundur áður en það er sett í kassann.

DÆMI UM STIGAGJÖF

Litaröðin í þessu dæmi er bleikur - rauður - blár - gulur.

Spilarinn sem giskar er með tvo rétta liti á röngum stað og einn réttan á réttum stað.

Spilarinn sem bjó til þrautina dregur hvítu stikuna út um tvö bil og rauðu stikuna um eitt bil.

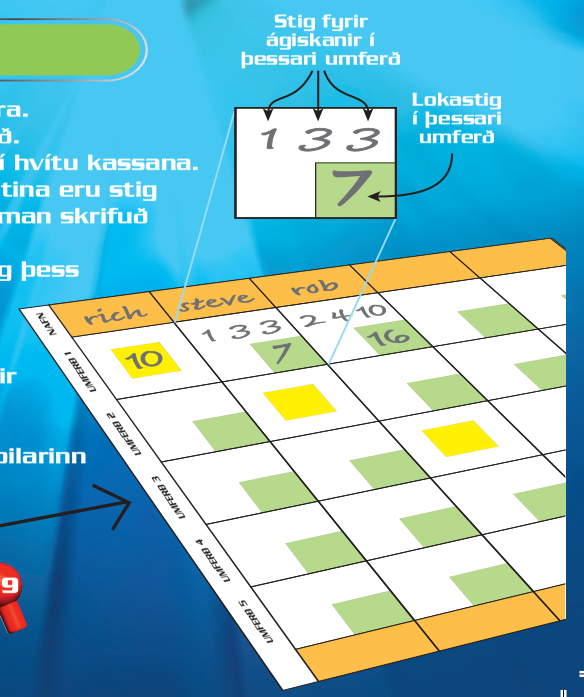
Í leik þar sem 3 eða fleiri taka þátt gefur þessi ágiskun fjögur stig.

GÓÐAR ÁGISKANIR

Í byrjun leiksins eru fáar vísbendingar sem hægt er að byggja ágiskanir á. Eftir því sem líður á leikinn er hins vegar hægt að sjá mynstur á milli lita og stigagjafar myndast. Skoðið vel og berið saman þær raðir sem gáfu mörg stig þegar ágiskun er gerð. Raðir sem ekkert stig gáfu eru einnig gagnlegar, þar sem vitað er að hægt er að útiloka alla liti í þeim.

NOTKUN STIGATÖFLU

- Hver lóðrétt röð táknar einn spilara.
- Hver lárétt röð táknar eina umferð.
- Skrifið stig hvers spilara fyrir sig í hvítu kassana.
- Ef einhverjum tekst að leysa þrautina eru stig hvers og eins lögð saman og summan skrifuð í grænu kassana.
- Við enda hverrar umferðar eru stig þess sem gerði þrautina lögð saman og skráð í gulu kassana.
- Eftir að samþykktum fjölda umferða er lokið á hver spilari fyrir sig að leggja saman stigin sín úr hverri umferð og skrá endanlegan stigafjölda í SAMTALS-kassann. Spilarinn með flest stigin vinnur leikinn.



Lokastig þess sem bjó til þrautina

44220i179.ai 30-31
6/10/04, 10:55:27

STIGATAFLA

NAFN					
UMFERÐ 1					
UMFERÐ 2					
UMFERÐ 3					
UMFERÐ 4					
UMFERÐ 5					
SAMTALS					

44220i179.ai 32-33
6/10/04, 10:55:31