HET GEBRUIK VAN DE SCOREKAART

- Elke verticale rij vertegenwoordigt een speler.
- Elke horizontale rij vertegenwoordigt een ronde.
- Noteer de afzonderlijke scores in het witte vak.
- Als iemand de geheime code kraakt, tel je de scores bij elkaar en je noteert het totaal in het groene hokje.
- Aan het eind van de ronde komt de score voor de **codemaker** in het gele hokje.
- Als het afgesproken aantal rondes gespeeld is, telt elke speler zijn/haar rondescores bij elkaar en je noteert het totale aantal punten in het eigen TOTAAL-vak. De speler met de hoogste score wint!

SCOREKAART

NAAM				
RONDE 1				
RONDE 2				
RONDE 3				
RONDE 4				
RONDE 5				
TOTAAL				

© 2006 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800WB Emmen.
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden. ☎02/467 33 60.
Bewaar onze adresgegevens zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.

www.hasbro.nl

1106**44220**104 01

Vervaardigd in China

MASTERMIND

Gebruik je brein en kraak de code!

Als **codemaker** moet je de perfecte code verzinnen die niemand kan breken!

Als **codebreker** moet je proberen de code in zo min mogelijk pogingen te breken.

8+ **2-5 SPELERS**

INHOUD

Mastermind (inclusief coderoller) en 96 gekleurde pinnetjes in 8 kleuren:

IN ELKAAR ZETTEN

1. Zet Mastermind in elkaar (zie afbeelding hieronder).
2. Zet Mastermind midden op tafel.
3. Strooi de pinnetjes in het bakje en gooi het zakje weg.
4. Maak zelf een scorekaart of kopieer de scorekaart van blz. 8.

1106**44220**104 01 **MASTERMIND REFRESH** Instructions – Outside (NL)

Originator: DMD | **Approval: FINAL** | **ROD: 11.03** | **File Name: 44220i104 (Outside)**