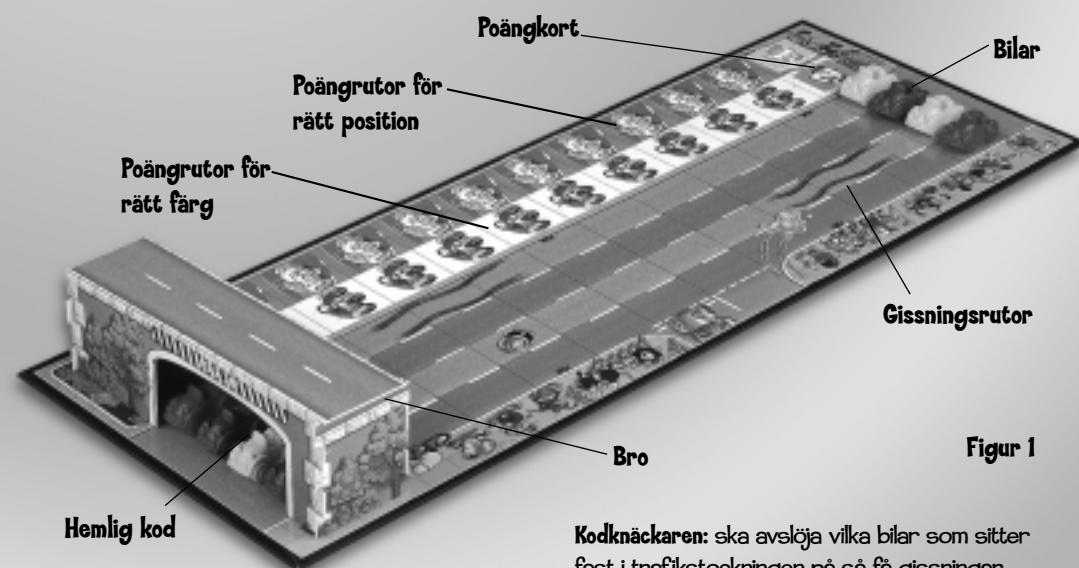


MASTERMIND JUNIOR

Zoom Street

INNEHÅLL

1 spelbräde, 1 bro (i tre delar), 42 poängkort, 72 plastbilar i sex färger.



Figur 1

Hemlig kod

SPELETS MÅL

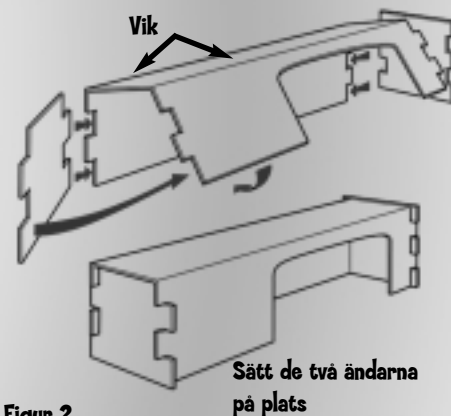
Kodskaparen: ska göra en valfri kombination av bilarna som finns i sex olika färger och skapa en trafikstockning under bron (detta är din hemliga kod). Gör koden så svår som möjligt och utmana sedan din motståndare att knäcka den!

Kodknäckaren: ska avslöja vilka bilar som sitter fast i trafikstockningen på så få gissningar som möjligt - kör fram till koden i full fart!

MONTERING

1. Bryt försiktigt loss plastbilarna från plastarket (använd en sax om det behövs). Du kan behöva hjälp av en vuxen.
2. Tryck ut poängkortet ur arket.
3. Tryck ut de tre brodelarna ur kartongarket. Vik längs sidorna på huvuddelen av bron (se Figur 2), och sätt de två ändarna på plats som på bilden.

120002242168



Figur 2

FÖRBEREDELSE

1. Säkra bron på sin plats i den ena änden av spelbrädet. Stoppa in flikarna på bron i hålen på brädet.
2. Placera alla bilar och poängkort på den andra sidan av spelbrädet.
3. Innan ni börjar spela bestämmer ni hur många spel ni ska spela. Obs! Ni måste spela ett jämnt antal spel så att båda två har lika stor chans att vinna.

SPELA SPELET

Bestäm vem som ska börja vara kodskapare. Den spelaren ska i hemlighet skapa en trafikstockning under bron med en valfri kombination av bilarna i sex olika färger. Du kan använda två eller fler bilar i samma färg.

När du skapar koden ber du kodknäckaren att titta bort. Lyft bron från brädet och ställ de bilar du valt på de anvisade platserna. Se till att bron sitter ordentligt på plats så att koden är helt gömd för din motspelare.

När koden är på plats kan kodknäckaren börja gissa. Du gissar genom att placera en bilrad i gissningsrutan (se Figur 1).

Obs! Varje bilrad ska lämnas kvar på sin plats under hela spelet.

Du har elva försök att knäcka den hemliga

koden. Efter varje gissning ska kodskaparen ge poäng enligt följande:

POÄNGSÄTTNING

FÖR SPEL 1

Du ska gissa vilken färg alla bilar under bron har.

POÄNG FÖR RÄTT FÄRG

Titta noggrant på motståndarens gissning. Räkna ihop hur många bilar som har samma färg som bilarna under bron. Ta sedan ett poängkort med samma nummer och placera det i poängrutan för rätt färg.

Om bilarna under bron har färgerna:

röd, blå, gul, rosa

Och kodknäckaren gissade:

gul, lila, gul, röd

Skulle du ge: 2 poäng för att motståndaren klarade gul och röd.

FÖR SPEL 2

Du ska gissa exakt rätt färg och rätt position för alla bilar under bron.

POÄNGSÄTTNING FÖR RÄTT FÄRG

Titta noggrant på motståndarens gissning. Räkna ihop hur många bilar som har samma färg som bilarna under bron. Ta sedan ett poängkort med samma siffra och placera det i poängrutan för rätt färg.

Poängsättning för rätt position

Titta nu på bilarnas position.

Räkna ihop hur många bilar



Figur 3

som har rätt färg och samtidigt har exakt samma position som bilarna under bron. Ta ett poängkort med samma siffra och placera det i poängrutan för rätt position.

Om bilarna under bron har färgerna:

röd, blå, gul, rosa

Och kodknäckaren gissade: **gul, lila, gul, röd**

Skulle du ge: 2 poäng för rätt färg och 1 poäng för rätt position.

(2 poäng för att motståndaren klarade gul och röd och 1 poäng för att hon/han klarade gul i rätt position).

FÖR SPEL 3

Detta spel är väldigt likt Spel 2. I denna version kan kodskaparen dock välja att lämna en eller flera platser under bron tomma. Detta betyder att du har bilar med motsvarande sju olika färger att välja mellan. Poängsätt spelet på precis samma sätt som

förut och betrakta en tom plats på samma sätt som en färg.

Kodknäckaren: Studera kodskaparens poängsättning mycket noggrant och försök att knäcka koden så snabbt du kan.

Om kodknäckaren gissar på rätt kod måste kodskaparen lyfta bort bron från brädet och visa den trafikstockning som gömmer sig där. Räkna ihop poängen (se Vinna spelet) och byt roller.



Figur 4

FEL I POÄNGSÄTTNINGEN

Om kodskaparen gör fel när hon/han poängsätter spelar ni om spelet och ger kodknäckaren tre extra poäng.

VINNA SPELET

I slutet av varje spelrunda får kodskaparen en poäng för varje bilrad som kodknäckaren har placerat längs gatan. Obs! Om ni spelar mer än en spelrunda kan ni föra protokoll över poängen.

Spelaren med flest poäng vinner.



© 2000 Hasbro International Inc. Med ensamrätt.
Distribueras i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.
MASTERMIND är ett registrerat varumärke som tillhör Invicta Toys and Games Ltd. och används under licens.

120002242168

