

STIG

Í lok hvers leiks fær sá sem raðaði pinnunum eitt stig fyrir hverja röð af pinum sem leikmaðurinn hefur notað til að giska á réttu röðina. Ef leikmaðurinn giskar ekki á röðina í níu tilraunum er leiknum lokið og sá sem raðar pinnunum fær níu stig. Skrifðu hjá þér stigin að loknum hverjum leik. Leikmenn skipta um hlutverk að loknum hverjum leik.

Þegar fyrirfram ákveðnum fjölda leikja er lokið eru stigin lögð saman og sá sem hefur fengið fleiri stig vinnur.

Rangar upplýsingar

Ef sá sem raðar pinnunum gefur leikmanninum óvart rangar upplýsingar skal spila leikinn aftur og leikmaðurinn fær að auki þrjú stig.

GEYMSLA

Þegar spilið er ekki í notkun skal setja alla pinnana í pinnageymsluna og loka henni. Ganga skal úr skugga um að armarnir séu ekki dregnir út.



© 2006 Hasbro. All rights reserved.

Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

www.hasbro.se www.hasbro.no
www.hasbro.dk www.hasbro.fi



080615801179



Innehåll: Mastermind-enhet með bricka för piggar, och 80 kodpiggar.

Indhold: Mastermind-enhed med bakke til pinde og 80 kodepinde.

Innhold: Mastermind-enhet med pinnerom og 80 kodepinner.

Sisältö: Mastermind-rasia, jossa on koodinappuloiden säilytyslokero, ja 80 koodinappulaa.

Innihald: Mastermind-borð með pinnageymslu og 80 pinnum.

080615801179



PARKER/MASTER MIND

GamestoGo!

Rules

SE/DK/NO/FI/IS

Originator: COD

Approval: FIRST

ROD:

File Name: 15801i179Mastermind G2G.indd

S SPELETS MÅL

Att överlista motståndaren med en smart kod eller med enastående gissningar.

Som kodare: Målet är att sätta ut en kod som är så listig att motståndaren måste hålla på att gissa så länge som möjligt.

Som kodknäckare: Du måste knäcka den hemliga koden med minsta antalet gissningar.

FÖRBEREDELSE

1. Töm ut piggarna i behållaren och släng påsen.
2. Se till så att de röda och vita indikationspinnarna är inskjutna.

Kom överens om hur många omgångar ni ska spela innan ni börjar. Ni måste spela lika många.

ENHETEN



BÖRJA SPELA

1. Bestäm vem som ska sätta ut en kod först. Den spelaren lyfter på den avskiljande skärmen i änden av enheten och sätter ut fyra kodpigg (den hemliga koden) i hålen som finns under.

Obs! Se till att enheten står på ett sådant sätt att kodknäckaren absolut inte kan se koden!

2. Koden kan bestå av vilken kombination som helst av färgade pigg. Piggarna får dock inte vara av samma färg.
3. När koden är på plats kan kodknäckaren börja gissa. Han eller hon ska försöka sätta ut piggarna på **exakt** samma sätt och med samma färger som de dolda kodpiggarna.
4. Varje rad av kodpigg på enheten motsvarar en gissning. Alla rader av pigg ska vara kvar på samma plats under hela omgången.
5. Efter varje gissning måste kodaren berätta för kodknäckaren hur det har gått genom att dra ut indikationspinnarna (på sidan av enheten) på följande sätt:

RÖDA INDIKATIONSPINNAR

Dra ut motsvarande röd pinne för att visa antalet pigg som är i **rätt färg** på **rätt plats**.

VITA INDIKATIONSPINNAR

Dra ut motsvarande vit pinne för att visa antalet pigg som är i **rätt färg** men på **fel plats**.

Exempel: I det här fallet har spelaren två pigg i **rätt färg** men på **fel ställen**. Kodaren drar ut den VITA pinnen två hack. Spelaren har också en pigg i **rätt färg** på **rätt plats**. Den RÖDA pinnen dras ut ett hack.

Kodknäckare: Om kodknäckaren knäcker den hemliga koden drar kodaren ut den röda indikationspinnen bredvid den korrekta kombinationen så att den visar siffran **4** och visar den hemliga koden genom att vrida på enheten. Spelet är slut. Räkna ihop poängen (se *Poäng*) och byt roller.



POÄNG

I slutet av varje omgång räknar kodaren ihop poängen för varje rad av kodpiggas som kodknäckaren har satt ut. Om kodknäckaren inte knäcker koden på nio försök är omgången över och kodaren får nio poäng. Notera poängen efter varje omgång. Efter varje omgång byter spelarna roller.

När ni har avslutat det antal omgångar ni kommit överens om räknar ni ihop poängen – den spelare som har **flest** poäng har vunnit.

Indikationsfel

Om kodaren gör ett misstag när han eller hon ger informationen till kodknäckaren spelar ni om omgången, och kodknäckaren får tre extra poäng.

FÖRVARING

Placera alla piggarna i behållaren och stäng locket när ni har spelat färdigt. Se till så att alla indikationspinnar är inskjutna i enheten.

D SPILLETS FORMÅL

Forsøg at narre din modstander med en svær kode eller et godt gæt.

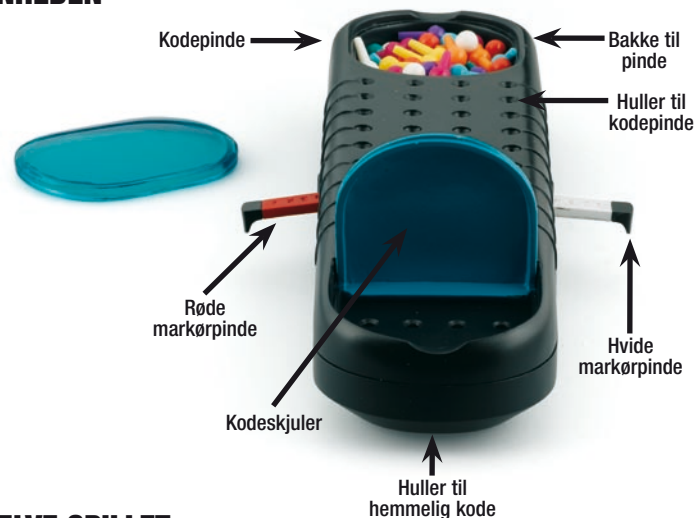
Som kodesætter: Lav en hemmelig kode, så din modstander må gætte så længe som muligt.

Som kodeløser: Prøv at knække koden med så få gæt som muligt.

FORBEREDELSE

1. Hæld pindene ned i bakken, og smid posen væk.
2. De røde og hvide markørpinde skal være skubbet ind. Aftal, hvor mange omgange I vil spille, inden spillet går i gang.

ENHEDEN



SELVE SPILLET

1. Beslut, hvem der skal starte med at være kodesætter. Kodesætteren skal løfte kodeskjuleren i enden af enheden og sætte fire kodepinde (den hemmelige kode) i hullerne.

Bemærk: Enheden skal stå sådan, at kodelæseren slet ikke kan se koden!

2. Koden kan laves ved at kombinere alle de farvede pinde. Du må IKKE bruge to eller flere pinde i samme farve.
3. Når kodesætteren har lavet koden, kan kodeløseren begynde at gætte ved at prøve at bruge **nøjagtig** samme farver og placeringer som de skjulte kodepinde.
4. For hvert gæt sætter kodeløseren en række kodepinde i enheden. Alle rækker med pinde skal blive siddende hele spillet igennem.
5. Efter hvert gæt skal kodesætteren fortælle kodeløseren, hvordan det er gået, ved at bruge markørpindene (på siden af enheden) på denne måde:

RØDE MARKØRPINDE

Træk den tilsvarende røde pind ud for at vise, hvor mange pinde i **korrekt farve** der sidder på de **rigtige pladser**.

HVIDE MARKØRPINDE

Træk den tilsvarende hvide pind ud for at vise, hvor mange pinde der har **korrekt farve**, men som sidder på de **forkerte pladser**.

Eksempel: Her har spilleren sat to pinde i **korrekt farve**, men på de **forkerte pladser**. Kodesætteren trækker den HVIDE markørpind to pladser ud. Der er også en pind i den **korrekte farve** og på den **rigtige plads**. Den røde markørpind trækkes en plads ud.

Kodeløseren: Hvis kodeløseren knækker den hemmelige kode, trækker kodesætteren den røde markørpind ud ud for den rigtige kombination, så markørpinden viser et **4-tal**, og afslører den skjulte kode ved at dreje enheden rundt. Spillet er slut. Skriv pointene ned (se *Point*), og byt roller.



POINT

Når hvert spil er slut, får kodesætteren et point for hver række med kodepinde, som kodeløseren har sat. Hvis kodeløseren **ikke knækker** koden i ni forsøg, er spillet slut, og kodesætteren får ni point. Skriv dine point ned efter hvert spil. Spillerne bytter roller, hver gang spillet er slut.

Når I er færdige med at spille de aftalte omgange, tæller I jeres point sammen – spilleren med **flest** point vinder.

Markørfejl

Hvis kodesætteren giver kodeløseren forkerte oplysninger, spilles spillet om, og kodeløseren får tre ekstra point

OPBEVARING

Læg alle pindene ned i bakken, og sæt låget på efter brug. Alle markørpindene skal være skubbet ind i enheden.

N MÅLET MED SPILLET

Å være smartere enn motstanderen med en vanskelig kode eller glimrende gjetting.

Som kodemaker: Målet ditt er å sette en hemmelig kode som er så lur at motstanderen gjetter veldig lenge.

Som kodeknekker: Du må knekke den hemmelige koden ved å gjette færrest mulig ganger.

FORBEREDELSE

1. Tøm pinnene i pinnerommet, og kast posen.
 2. Pass på at de røde og hvite indikatorarmene er skjøvet inn.
- Før dere begynner, blir dere enige om et like antall ganger å spille.

ENHETEN



SLIK SPILLER DERE

1. Bestem hvem som skal være kodemaker først. Denne spilleren må heve skjermen ved enden av enheten og sette fire kodepinner (den hemmelige koden) i hullene under denne.

Obs! Pass på at enheten er plassert slik at kodeknekkeren helt sikkert ikke kan se koden!

2. Koden kan lages av enhver kombinasjon av de fargede pinnene. Du kan IKKE bruke to eller flere pinner av samme farge.
3. Når koden er satt, kan kodeknekkeren begynne å gjette og prøve å kopiere posisjonen og fargene til de skjulte kodepinnene helt nøyaktig.
4. Kodeknekkeren gjør hver gjetting ved å plassere en rad med kodepinner på enheten. Alle radene med pinner skal stå slik de er under hele spillet.
5. Etter hver gjetting skal kodemakersen fortelle kodeknekkeren om fremgangen, ved hjelp av indikatorarmene som kan skyves og trekkes (på sidene av enheten), på denne måten:

RØDE INDIKATORARMER

Trekk ut den tilsvarende røde indikatorarmen, og vis antall pinner som har **riktig farge** og er i **riktig posisjon**.

HVITE INDIKATORARMER

Trekk ut den tilsvarende hvite armen og vis antall pinner som har **riktig farge** og er i **gal posisjon**.

Eksempel: I dette tilfellet har spilleren to pinner som har **riktig farge**, men er i **gal posisjon**. Kodemakersen trekker den HVITE armen ut to hakk. Spilleren har også én pinne med **riktig farge** i **riktig posisjon**. Den røde armen er trukket ut ett hakk.

Kodeknekker: Hvis kodeknekkeren knekker den hemmelige koden, trekker kodemakersen ut den røde indikatorarmen ved siden av den korrekte kombinasjonen, slik at armen viser tallet **4**, og avslører den hemmelige koden. Dette spillet er over. Tell poengene (se *Poeng*) og bytt roller.



POENG

Ved slutten av hvert spill får kodemakeren ett poeng for hver rekke med kodepinner som kodeknekkeren har satt opp. Hvis kodeknekkeren **ikke** knekker koden på ni forsøk, er spillet over, og kodemakeren skårer ni poeng. Noter poengene etter hvert spill. Spillerne bytter roller etter hvert spill som er avsluttet.

Når dere har spilt det antallet ganger dere ble enige om, legger dere sammen poengene. Spilleren med **høyest** antall poeng vinner.

Indikatorfeil

Hvis kodemakeren gjør en feil når hun eller han gir informasjon til kodeknekkeren: Spill spillet om igjen, og gi tre ekstra poeng til kodeknekkeren.

OPPBEVARING

Etter bruk plasserer dere alle pinnene i pinnerommet og lukker lokket. Pass på at alle indikatorarmene er skjøvet inn i enheten.

FIN PELIN TAVOITE

Päihittää vastapelaaja nokkelan koodin tai kekseliäiden arvausten avulla.

Koodinluojana: tavoitteesi on luoda niin ovela salakoodi, että vastapelaajasi saa arvata arvailemistaan.

Koodinmurtajana: sinun on murrettava salakoodi mahdollisimman vähillä arvauksilla.

VALMISTAUTUMINEN PELIIN

1. Laita koodinappulat säilytyslokeroon ja heitä pussi roskeihin.
2. Varmista, että punaiset ja valkoiset merkkitikut on työnnetty niille tarkoitettuihin reikiin.

Sopikaa ennen aloittamista pelien määrästä ja muistakaa, että lukumäärän on oltava parillinen.

PELIRASIA



PELIN KULKU

1. Päättäkää, kumpi on ensimmäinen koodinluoja. Hänen pitää nostaa rasian päässä oleva näköeste pystyasentoon ja luoda salakoodi asettamalla neljä koodinappulaa salakoodireikiin.

Huomaa: Varmistakaa ennen pelin aloittamista, että salakoodi on kokonaan piilossa koodinmurtajalta!

2. Koodi voi muodostua mistä tahansa värillisten koodinappuloiden yhdistelmästä. Älä käytä kahta tai useampaa samanväristä koodinappulaa.
3. Kun koodi on asetettu, koodinmurtaja voi alkaa arvailla sitä yrittäen selvittää piilotettujen koodinappuloiden **oikeat** värit ja niiden sijainnin.
4. Jokainen arvaus tehdään asettamalla rivi koodinappuloita pelilautaan. Kaikki nappularivit pitää jättää paikoilleen koko pelin ajaksi.
5. Jokaisen arvauksen jälkeen koodinluojan on ilmoitettava koodinmurtajalle hänen edistymisestään ulos vedettävien merkkitikkujen (pelirasian kyljissä) avulla seuraavasti:

PUNAISET MERKKITIKUT

Vedä koodirivin vieressä olevaa punaista merkkitikkuja ulos **oikeanväristen** ja **oikein sijoitettujen** koodinappuloiden määrää vastaavasti.

VALKOISET MERKKITIKUT

Vedä koodirivin vieressä olevaa valkoista merkkitikkuja ulos **oikeanväristen** mutta **väärin sijoitettujen** koodinappuloiden määrää vastaavasti.

Esimerkki: Tässä esimerkkitapauksessa pelaajalla on kaksi **oikeanväristä** koodinappulaa mutta **väärissä paikoissa**. Tällöin koodinluoja vetää VALKOISTA merkkitikkuja ulos kahden pykälän verran. Pelaajalla on lisäksi yksi **oikeanväri** koodinappula **oikeassa paikassa**. Tällöin koodinluoja vetää punaista merkkitikkuja ulos yhden pykälän verran.

Murrettu koodi: Jos koodinmurtaja murtaa salakoodin, koodinluoja vetää oikean koodirivin vieressä olevaa punaista merkkitikkuja **neljä** pykälää ja paljastaa piilotetun koodin kääntämällä pelirasiaa. Peli on päättynyt. Pisteet lasketaan (katso *Pistelasku* alla), ja pelaajat vaihtavat rooleja.



PISTELASKU

Jokaisen pelin päätyttyä koodinluoja saa yhden pisteen jokaisesta koodinmurtajan asettamasta koodinappularivistä. Jos koodinmurtaja **ei** saa koodia murretuksi yhdeksällä yrityksellä, peli päättyy ja koodinluoja saa yhdeksän pistettä. Pisteet kirjataan muistiin jokaisen pelin jälkeen. Pelaajat vaihtavat rooleja jokaisen pelin jälkeen.

Kun sovittu määrä pelejä on pelattu, pisteet lasketaan yhteen. Voittaja on **suuremman** pistemäärän saanut pelaaja.

Merkkitikkuvirheet

Jos koodinluoja on tehnyt virheen antaessaan tietoja koodinmurtajalle, peli pelataan uudestaan ja koodinmurtaja saa kolme ylimääräistä pistettä.

SÄILYTYS

Käytön jälkeen kaikki koodinappulat kootaan säilytyslokeroon ja kansi suljetaan. Varmista, että kaikki merkkitikut on työnnetty sisään.

IS MARKMIÐ LEIKSINS

Að finna út rétta röð pinnanna með því að giska á hana eða reikna hana út. **Sá sem velur röðina:** hlutverk þitt er að raða pinnunum á óvæntan hátt fyrir andstæðinginn.

Sá sem giskar (leikmaður): þú þarft að finna röðina í eins fáum tilraunum og þú getur.

UPPSETNING

1. Setjið pinnana í pinnageymsluna.
2. Gangið úr skugga um að rauðu og hvítu armarnir séu ekki dregnir út. Áður en byrjað er skal ákveða fjölda umferða.

BORÐIÐ



LEIKURINN

1. Ákveðið hver á að velja röðina. Sá verður að setja fjóra pinna í raufarnar við enda borðsins.

Athugið: Gangið úr skugga um að sá sem á að giska geti örugglega ekki séð röð og lit pinnanna!

2. Hægt er að raða pinnunum í hvaða röð sem er. Hins vegar má EKKI nota pinna af sama lit oftari en einu sinni.
3. Þegar búið er að raða pinnunum má leikmaðurinn byrja að giska. Markmiðið er að giska bæði á réttan lit og röð pinnanna.
4. Giskað er á röðina með því að raða pinnunum í raufarnar á borðinu. Pinnarnir eru ekki fjarlægðir meðan á leiknum stendur.
5. Eftir að giskað hefur verið á röðina lætur sá sem raðaði pinnunum leikmanninn vita hvernig honum gekk með því að nota arma (á hlið borðsins) á eftirfarandi hátt:

RAUÐUR ARMUR

Rauði armurinn er notaður til að tákna fjölda pinna af réttum lit og á réttum stað.

HVÍTUR ARMUR

Hvíti armurinn er notaður til að tákna pinna af réttum lit en ekki á réttum stað.

Dæmi: Hér hefur leikmaðurinn giskað á tvo pinna af réttum lit en á röngum stað. Sá sem raðar pinnunum dregur hvíta arminn út tvö bil. Sómuleiðis er einn pinni af réttum lit og á réttum stað. Rauði armurinn er dreginn út um eitt bil.

Leikmenn: ef leikmaðurinn giskar rétt á alla pinnana dregur sá sem raðaði pinnunum rauða arminn út um fjögur bil (talan 4 birtist á arminum) og sýnir leikmanninum uppröðun pinnanna. Leiknum er þá lokið. Stigin eru reiknuð og skipt er um hlutverk.

