

POENESKLEIMA

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



# MASTERMIND

**Koodinmurttamispelien klassikko**

**Koodinlujajana** tavoitteesasi on luoda niin ovela salakoodi, että vastapelaajasi saa arvailta epäilemättä!

**Koodinmurttajana** sinun on murrettava salakoodi mahdollisimman vähillä arvauksilla.

## SISÄLTÖ

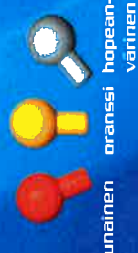
Mastermind-peli (mukana koodinasetusrasia) ja 96 merkinappulaa (8 eri väriä):

## 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.



valkoinen vaalean-  
punainen vihreä



hopean-  
punainen oranssi-  
värinen



keltainen  
sininen

## 2 PELAAJAN PELI

### TAVOITE

- Voittaa mahdollisimman monta kierrosta.
- Koodinmurtaja vaihtaa kierroksen, jos hän murttaa koodin ensinään 12 arvauskerralla.
- Koodinluoja vaihtaa kierroksen, jos koodinmurtaja ei arnistu murtamaan koodia.

### PELIN KULKU

1. Päätetään, kumpi on ensimmäinen koodinluoja. Koodinluoja istuu Mastermind-rasian puolelleen päälle ja koodinmurtaja suoraaan häntä vastapäätä.
2. Päätetään pelattavien kierrosten määrä (parillinen luku).
3. Kunkin kierroksen alussa koodinluoja vaihtaa väriyhdistelmän koodinasetusrasian avulla (katso alla oleva kuva). Älä anna koodinmurtajan nähdä salasta koodiasia!
4. Koodinmurtaja voi nyt aloittaa koodin arvaamisen.

**Arvaaminen:**  
Aseta 4 merkinappulaa reikiiin. Aloita koodinluojasta kauempana olevasta rivistä ja siirry jokaisella arvauskerralla yksi rivi lähemmäksi koodinluojaa.

### Jos arvaa 12 kättä

Koodinluoja antaa pisteitä arvaukselle (katso pisteytystä koskeva osio). Koodinmurtaja jatkaa arvaamista, kunnes koodi on murrettu tai koodinmurtaja on käyttänyt kaikki 12 arvauskertaansa. Merkinappuliat ja pisteet jätetään paikalleen kierroksen ajaksi.

### Jos arvaa 11 kättä

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 PEIUISSÄ

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

### SIVULLA 23 ON PISTEITYSIMERKKI

20

## 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 vaihtee koodin joka kierroksella normaalin 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 arvaa 12 kättä

Seuraava pelaaja yrittää arvata koodin aiempia pisteytyksiä apuna käyttäen. Merkinappuliat ja pisteet jätetään paikalleen kierroksen ajaksi. Tämä auttaa koodinmurtajia arvaamisessa.

### Jos arvaa 11 kättä

Koodinluoja paljastaa koodin, ja kierros päättyy. Aloittakaa uusi kierros uudella koodinluojalla.

5. Eniten pisteitä kaikkien kierrosten päätteeksi kerännyt pelaaja voittaa.

### PISTELASKU 3-5 PELAAJAN PEIUISSÄ

Jos väri on oikea mutta väärässä paikassa, koodinmurtaja saa 1 pistettä. Vedä valkoista lukuosaa yksi pykälä ulospäin jokaista oikeaa väriä kohden.

Jos väri on oikea ja oikeassa paikassa, koodinmurtaja saa 2 pistettä. Vedä punaista lukuosaa yksi pykälä ulospäin jokaista oikeaa ja oikeassa paikassa olevaa väriä kohden.

Jos koodinmurtaja murttaa 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:

21



### 3 PELAAJAN PELI

*Jos koodinmurtajat eivät enää löydä koodin, koodinluoja saa 40 pistettä.*

Koodinmurtajan pisteet: 5 6 7 8 9 10 11 12 26 30 34

### 4 PELAAJAN PELI

*Jos koodinmurtajat eivät enää löydä koodin, koodinluoja saa 20 pistettä.*

Koodinmurtajan pisteet: 5 6 7 8 9 10 11 12 19 23 25 28

### 5 PELAAJAN PELI

*Jos koodinmurtajat eivät enää löydä koodin, koodinluoja saa 25 pistettä.*

Koodinmurtajan pisteet: 5 6 7 8 9 10 11 12 14 16 18 20 22 26

## PISTELASKUN ESIMERKKI

Tässä esimerkissä salainen koodi on vaaleanpunainen - punainen - sininen - keltainen. Koodinmurtajan arvaukseensa on kaksi oikeaa väriä väärissä paikoissa ja yksi oikea väri oikeassa paikassa.

Koodinluoja vetää valkoista lukuosaa ulospäin kaksi pykälää ja punaista lukuosaa yhden pykälän. Kolmen tai useamman pelaajan pelissä tästä saisi 4 pistettä.

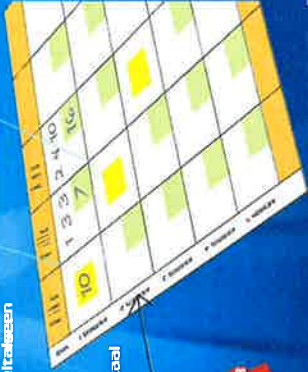


## VIHJETÄ ARVAAMISEEN

Pelin alussa ehun on arvettava suunnemmukassa. Kun peli etenee, huomaat, kuinka värit ja paikat muodostavat tietyin kaavon. Tutusta huolellisesti niihin rivetihin, joihin sai paljon pisteitä, ja vertaa niitä muihin onnistuneisiin rivetihin, kun arvaat seuraavan kerran. Myös nolli pisteitä tuottaneet rivit ovat hyödyllisiä, koska tiedät, että mikään näistä väreistä ei ole salaisessa koodissa.

## PISTELASKUKORTIN KÄYTTÄMINEN

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



Koodinluojan lopulliset pisteet



## 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 kanssi paikalleen. Pura Mastermind ennen kuin pakkaat sen laukkoon säilyttämistä varten.





**MASTERMIND**

*Síðildalítapbrautin*

Þegar þú reðir litunum er það markmið þitt að  
búa til óleysanlega lítapbraut.

Og hinna að leysa hana í sem færstum tilraunum.



PISTELASKUKORTTI


YHTENSÁ

KIERR05 5

KIERR05 4

KIERR05 3

KIERR05 2

KIERR05 1

NIMI

INNIHALD

Mastermind (ásamt lítapbrautarhöfni)  
og 96 lítaðir pinnar í 8 litum:





hvítur   bleikur   grænn

SAMSETNING

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





rauður   rauðgulur grár





gulur   blár

© 2004, 10/25/11