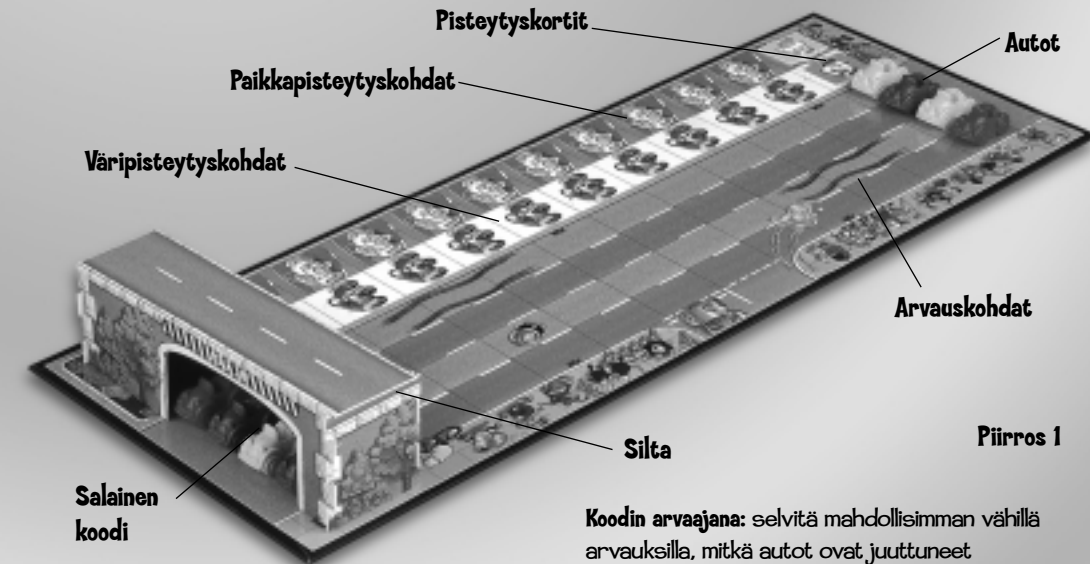


MASTERMIND JUNIOR ZOOM STREET

SISÄLTÖ

1 pelilauta, 1 silta (koostuu kolmesta osasta), 42 pisteytyskorttia, 72 muoviautoa (kuusi eri väriä)



Piirros 1

PELIN TARKOITUS

Koodin määrääjänä: käytä mitä tahansa kuuden värillisen auton yhdistelmää, joista kokoat liikennenuhkan sillan alle (tämä on salainen koodisi). Tee koodi niin vaikeaksi kuin voit ja kehota vastustajaasi arvaamaan sel-

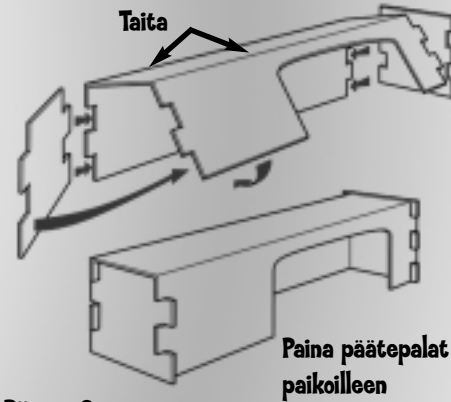


Koodin arvaajana: selvitä mahdollisimman vähällä arvauksilla, mitkä autot ovat juuttuneet liikennenuhkaan - hurauta huippuvauhdilla salaiseen koodiin asti!

KOKOAMINEN

1. Irrota varovasti muoviautot jalustoistaan (käytä turvasaksia, jos on tarpeen). Voit joutua pyytämään aikuisen apua.
2. Irrota pisteytyskortit pohjapahvista.
3. Irrota sillan osat kartongista. Taita sillan pääosan sivuja myöten (ks. piirrosta 2) ja sovita molemmat päättepalat tiukasti paikoilleen, kuten kuvasta näkyy.

120002242168



Piirros 2

KOKOONPANO

1. Aseta silta lujasti paikoilleen pelilaudan päähän. Sovita sillan kiinnityslokkeet, pelilaudan reikiin.
2. Aseta kaikki autot ja pisteytyskortit pelilaudan yhteen päähän.
3. Ennen aloittamista on sovittava siitä, montako peliä aiotte pelata. Huomaa: kummankin on pelattava yhtä monta peliä, jotta kummallakin olisi yhtä hyvät mahdollisuudet voittaa.

PELATTAESSA

Sopikaa, kumpi pelaa ensimmäiseksi koodin määrääjänä. Tämän pelaajan tulee toiselta salassa asettaa sillan alle liikennenuhka käyttäen mitä tahansa kuuden värillisen auton yhdistelmää. On sallittua käyttää kahta tai useampaa samanväristä autoa.

Pyydä koodin arvaajaa katsomaan pois päin, kun määrääät koodia. Nosta silta pois pelilaudalta ja aseta valitsemasi autot merkittyihin kohtiin. Varmista, että silta on lujasti paikallaan niin, että koodi on täysin poissa vastapelaajan näkyviltä.

Kun koodi on valmis, ratkaisija voi aloittaa arvaamisen. Jokainen arvaus suoritetaan asettamalla rivi autoja arvaamiskohtaan (ks. piirrosta 1).

Huomaa: jokainen autorivi tulee jättää paikalleen koko pelin ajaksi.

Sinulla on yksitoista mahdollisuutta selvittää salainen koodi. Jokaisen arvauksen jälkeen koodin määrääjän tulee menetellä seuraavasti:

PISTEYTYYS

PELITYYPPI 1

Tässä pelityypissä tulee arvata jokaisen sillan alla olevan auton väri.

VÄRIPISTEYTYYS

Katso tarkkaan vastapelaajan arvausta. Laske, kuinka monta oikeanväristä autoa hänen arvauksessaan on verrattuna sillan alla oleviin. Ota sitten pisteytyskortti, jossa on sama luku, ja sijoita se väripisteytyspaikkaan.

Jos sillan alla olevien autojen värit ovat **punainen, sininen, keltainen, vaaleanpunainen** ja koodin arvaaja ehdotti **keltaista, violettiä, keltaista ja punaista** annat pisteitä

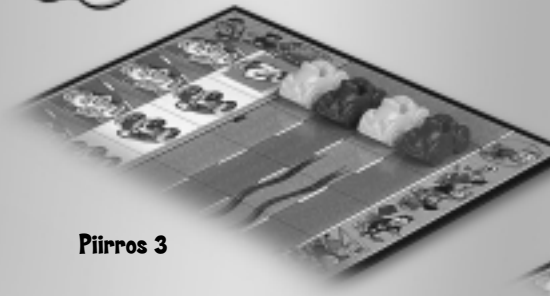
2, koska keltainen ja punainen ovat oikein.

PELITYYPPI 2

Tässä pelityypissä tulee arvata jokaisen sillan alla olevan auton väri ja sijainti.

VÄRIPISTEYTYYS

Katso tarkkaan vastapelaajan arvausta. Laske, kuinka monta oikeanväristä autoa hänen arvauksessaan on verrattuna sillan alla oleviin. Ota sitten pisteytyskortti, jossa on sama luku, ja sijoita se väripisteytyspaikkaan.



Piirros 3

SIJAINTIPISTEYTYYS

Katso nyt autojen sijaintia. Laske, kuinka monta autoa on myös täsmälleen samoissa paikoissa kuin koodin autot. Ota sitten pisteytyskortti, jossa on sama luku, ja sijoita se sijaintipisteytyspaikkaan.

Jos sillan alla olevien autojen värit ovat **punainen, sininen, keltainen, vaaleanpunainen** ja koodin arvaaja ehdotti **keltaista, violettiä, keltaista ja punaista** annat pisteitä

2 väreistä ja **1** sijainnin pisteytyksenä.

(2 pistettä keltaisesta ja **punaisesta** sekä **1** piste siitä, että **keltainen** on oikeassa kohdassa).

PELITYYPPI 3

Tämä peli on hyvin samanlainen kuin pelityyppi 2. Tässä versiossa koodin määrääjä voi kuitenkin jättää vähintään yhden sillan alla olevista paikoista tyhjäksi. Tämä merkitsee käytännössä samaa kuin että sinulla olisi seitsemän värisiä autoja, joista valita. Pisteytä

pelii samalla tavoin kuin edellä, mutta suhtaudu tyhjiin paikkoihin kuin sekin olisi oma värinsä.

Koodin arvaaja: tarkastele koodin määrääjän pisteytystä oikein huolellisesti ja yritä selvittää koodi niin nopeasti kuin voit.

Jos koodin arvaaja selvittää oikean koodin, koodin asettajan pitää nostaa silta pois laudalta ja paljastaa sen alle kätkeyty liikennenuhka. Laskekaa pisteet (ks. kohtaa Pelin voittaminen) ja vaihtakaa paikkaa.



Piirros 4

PISTEYTYSVIRHE

Jos koodin määrääjä erehtyy pisteytystä tehdessään, peli on pelattava uudestaan ja koodin arvaajalle annettava kolme ylimääräistä pistettä.

PELIN VOITTAMINEN

Joka kierroksen lopussa koodin asettaja saa yhden pisteen jokaisesta autorivistä, jonka ratkaisija on asettanut kadun poikki. Huomaa: jos pelaatte useamman kuin yhden kierroksen, voi olla tarpeen pitää muistiinpanoja pelin etenemisestä.

Pelaaja, joka saa eniten pisteitä, on voittaja.



© 2000 Hasbro International Inc. Kaikki oikeudet pidätetään. Jakelu Pohjoismaissa: Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Tanska. MASTERMIND on Invicta Toys and Games Ltd. -yhtiön rekisteröity tavaramerkki, jota käytetään lisenssoikeuden nojalla.

120002242168