

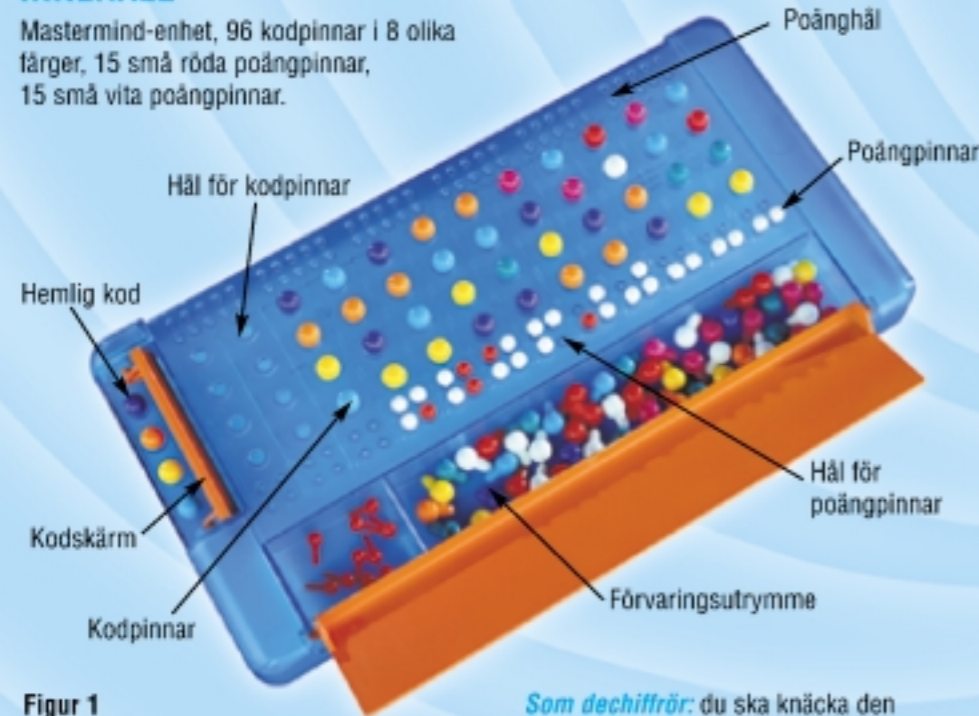


MASTERMIND®

DET HANDLAR OM ATT KNÄCKA KODEN!

INNEHÅLL

Mastermind-enhet, 96 kodpinnar i 8 olika färger, 15 små röda poängpinnar, 15 små vita poängpinnar.



Figur 1

SPELETS MÅL

MASTERMIND ger alla spelare en chans att överlista sin motspelare.

Som chiffrör: ditt mål är att hitta på en hemlig kod som är så skickligt gjord att din motspelare aldrig kan gissa den. Din kod kan bestå av vilken kombination som helst av de 8 kodpinnarna i olika färger.

Som dechiffrör: du ska knäcka den hemliga koden på så få gissningar som möjligt. Du har upp till 12 försök att få fram din motspelares kod (gissa rätt färger i rätt ordning).

FÖRBEREDELSE

Skilj de stora kodpinnarna i olika färger från de små röda och vita poängpinnarna. De kan du förvara i förvaringsutrymmet på Mastermindspelets sida (se figur 1).

090014150168

Innan ni börjar ska ni komma överens om hur många omgångar ni ska spela. Ni måste spela ett jämnt antal gånger så att båda spelarna har lika stor chans att vinna.

SÅ SPELAR MAN SPELET:

Bestäm vem som först ska vara chiffrör. Denna spelare ska ställa upp en rad med kodpinnar (den hemliga koden) i hålen framför den vridbara skärmen.

Obs: När du ställer upp koden ska du be dechiffrören titta bort. Innan ni börjar spela ska du vrida skärmen framåt så att dechiffrören inte kan se koden.

Koden kan bestå av vilken kombination som helst av de 8 pinnarna i olika färger. Du får använda 2 eller fler pinnar i samma färg.



Figur 2

Röd, röd, gul, blå.



När du har ställt upp din kod kan dechiffrören börja gissa för att försöka få exakt samma färger och positioner som pinnarna bakom skärmen.

Man gissar genom att placera en rad med kodpinnar på Mastermind-enheten. Varje rad med pinnar ska stå kvar i samma position omgången ut.

Efter varje gissning måste chiffrören tala om för dechiffrören hur det har gått:

Röda poängpinnar:

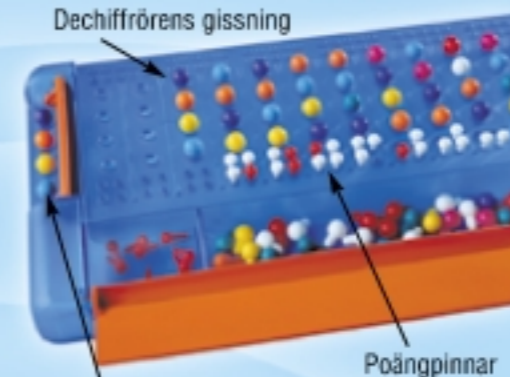
Sätt en av dessa pinnar i poängpinnhålerna när dechiffrören har placerat en kodpinne i rätt färg i rätt position.

Vita poängpinnar:

Sätt en av dessa pinnar i poängpinnhålerna när dechiffrören har placerat en kodpinne i rätt färg men i fel position.

Ingen markering:

Lämna hålet för poängpinnen tomt när dechiffrören har använt kodpinnar med fel färg.



Figur 3

Dechiffrör: kom ihåg att ditt mål är att knäcka koden på så få gissningar som möjligt. Lägg därför chiffrörens svar på minnet så att du inskränker möjligheterna.

Om dechiffrören knäcker koden ska chiffrören ta bort kodskärmen så att den dolda koden syns. Då är omgången över. Räkna ihop poängen (se Poäng nedan) och byt roller.

POÄNG

När en omgång är över får chiffrören ett poäng för varje rad med kodpinnar som dechiffrören har satt upp. Håll reda på dina poäng med hjälp av de små poängpinnarna i raden med poånghål (se figur 1). Den ena spelaren ska ha en vit pinne och den andra en röd.

Fel i poängberäkningen

Om chiffrören ger dechiffrören felaktig information ska ni spela om omgången. Dechiffrören får tre extra poäng.

Spelet är slut när ni har spelat det antal omgångar ni bestämt på förhand.

VEM TAR HEM SPELET?

Den spelare som får **högst** poäng vinner.

AVANCERAT SPEL

I den här svårare versionen av standardspelet kan chiffrören välja att lämna ett eller flera hål tomma när koden ställs upp. Det betyder att det finns nio olika färger som du kan välja på.

Använd de röda och vita poängpinnarna på precis samma sätt som i standardspelet. Betrakta de tomma hålen som om de hade haft en färg.

© 2000 Hasbro International Inc. All rights reserved. MASTERMIND is a registered trademark owned by Invicta Toys and Games Ltd. and used under license. Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

