

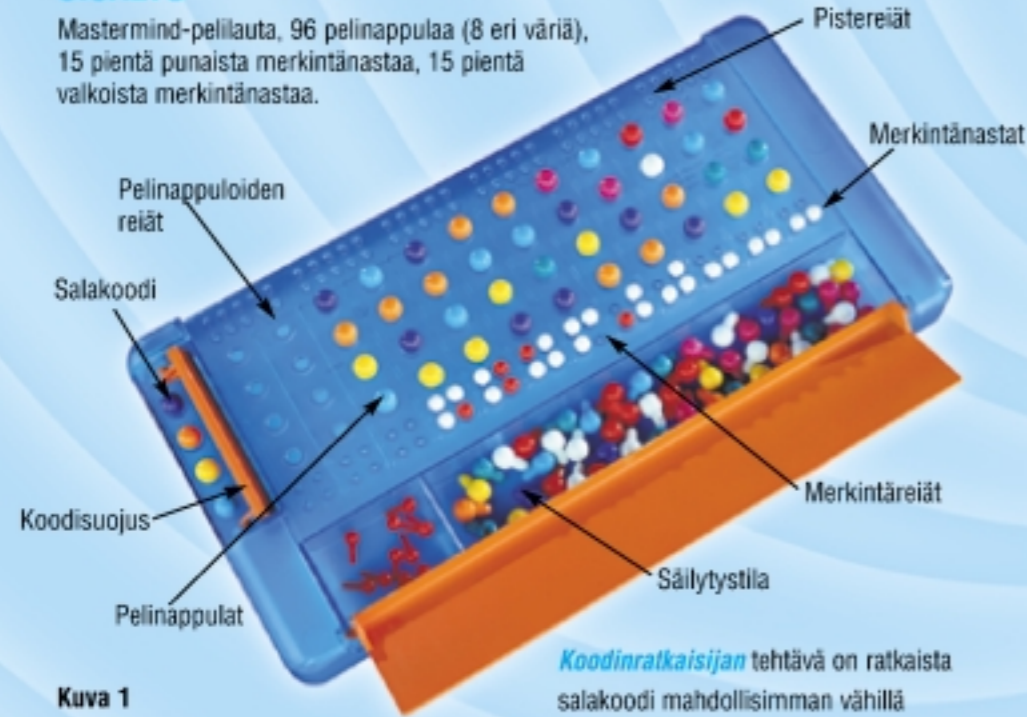


MASTERMIND®

SELVITÄ SALAINEN KOODI!

SISÄLTÖ

Mastermind-pelilauta, 96 pelinappulaa (8 eri väriä), 15 pientä punaista merkintänastaa, 15 pientä valkoista merkintänastaa.



Kuva 1

PELIN PÄÄMÄÄRÄ

MASTERMIND-pelissä kukin pelaaja voi nokkeluudellaan voittaa vastustajansa.

Koodintekijän tehtävä on laatia niin vaikea salakoodi, että vastustajasi ei pysty ratkaisemaan sitä. Voit käyttää koodisi tekemiseen haluamaasi eriväristen pelinappuloiden yhdistelmää.

Koodinratkaisijan tehtävä on ratkaista salakoodi mahdollisimman vähillä arvauskerroilla. Sinulla on 12 mahdollisuutta ratkaista vastustajan koodi. Voit siis arvata 12 kertaa, missä järjestyksessä värit ovat.

KOKOAMINEN

Erottle suuret, värilliset pelinappulat pienistä, punaisista merkintänastoista. Merkintänastoja voi säilyttää Mastermind-pelilaudan sivussa olevassa säilytystilassa (katso kuva 1).

080014150168

Sovi ennen pelin aloittamista, kuinka monta peliä pelaatte. Muista, että pelien määrän on oltava parillinen, jotta kummallakin pelaajalla on sama mahdollisuus voittaa.

PELIN PELAAMINEN

Päätäkää, kumpi pelaajista on ensimmäinen koodintekijä. Koodintekijä laatii pelinappuloista rivin (salakoodinsa) koodisuojauksen edessä oleviin reikiin.

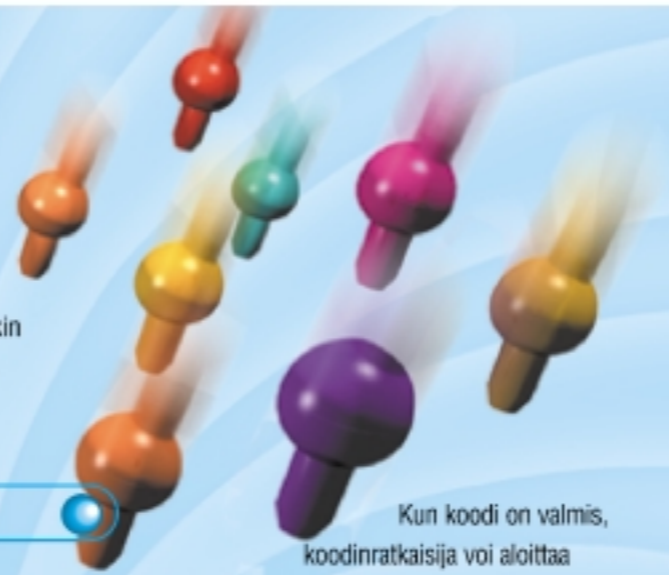
Huomautus: Pyydä koodinratkaisijaa katsomaan muualle koodin tekemisen aikana. Kierrä ennen pelin aloittamista suojusta siten, että koodinratkaisija ei näe koodia.

Koodi voi muodostua mistä tahansa eriväristen pelinappuloiden yhdistelmästä. Koodissa voi käyttää kahta tai useampaa samanväristä koodia.



Kuva 2

Punainen, Punainen, Keltainen, Sininen.



Kun koodi on valmis, koodinratkaisija voi aloittaa

arvaamisen pyrkimällä selvittämään salakoodin pelinappuloiden oikeat värit ja tarkan sijainnin.

Arvaukset tehdään sijoittamalla rivi pelinappuloita Mastermind-pelilaudalle. Kukin rivi on jätettävä paikalleen koko pelin ajaksi.

Koodintekijän on ilmoitettava koodinratkaisijalle tämän edistyminen seuraavasti:

Punaiset merkintänastat:

Koodintekijä asettaa yhden punaisen merkintänastan merkintäreikään kutakin oikeassa paikassa olevaa oikeanväristä pelinappulaa varten.

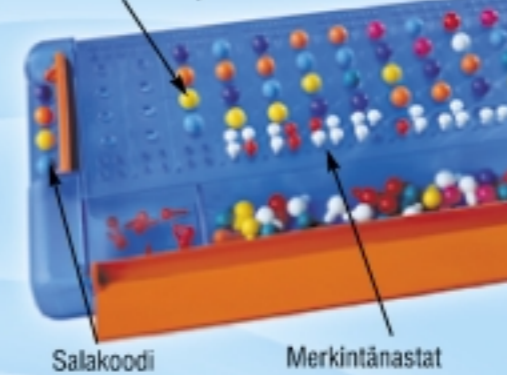
Valkoiset merkintänastat:

Koodintekijä asettaa yhden valkoisen merkintänastan merkintäreikään kutakin väärässä paikassa olevaa oikeanväristä pelinappulaa varten.

Tyhjät:

Jos pelinappula on vääränvärisen ja väärässä paikassa, sitä vastaava merkintäreikä jätetään tyhjäksi.

Koodinratkaisijan arvaus



Kuva 3

Koodinratkaisija: Muista, että tehtäväsi on ratkaista koodi mahdollisimman vähillä arvauksilla. Tarkastele siis koodintekijän vastausta huolellisesti voidaksesi rajata väärät mahdollisuudet pois.

Jos koodinratkaisija ratkaisee koodin, koodintekijän on käännettävä suojuus pois ja näytettävä salakoodi. Tämä lopettaa pelin. Merkitse pisteet (katso kohtaa Pistelasku jäljempänä) ja vaihtakaa rooleja.

PISTELASKU

Koodintekijä laskee kunkin pelin lopussa yhden pisteen kullekin koodinratkaisijan asettamalle pelinappuloiden riville. Käytä pistelaskuun pientä merkintänastaa, joka asetetaan pistereikään (katso kuva 1). Toinen pelaaja käyttää valkoista nastaa ja toinen punaista.

Virheet arvausten merkitsemisessä

Jos koodintekijä tekee virheen ilmoittaessaan tietoja koodinratkaisijalle, peli on aloitettava alusta ja koodinratkaisija saa kolme bonuspistettä.

Sarja päättyy, kun olette pelanneet sovitun määrän pelejä.

PELIN VOITTAMINEN

Pelin voittaa pelaaja, jolla on **eniten** pisteitä.

PELIN MUUNNELMA

Tässä pelin vaikeammassa versiossa koodintekijä voi jättää koodiinsa yhden tai useita tyhjiä kohtia. Tämä tarkoittaa, että käytettävissä on yhdeksän väri vaihtoehtoa.

Punaisia ja valkoisia merkintänastoja käytetään täysin samalla tavalla kuin tavallisessa pelissä. Tyhjä kohta huomioidaan samoin kuin värillinen pelinappula.

080014150168

© 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, Eby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

