

Nederlands

Een spel vol vernuft en logica voor 4 personen. 5 gaten 6 kleuren 6480 permutaties

LIJST VAN ONDERDELEN

4 decoderingsborden: elk met gaten, gleuven, bergruimte voor de pennen en blad. **Codepennen:** gekleurde ronde koppen, ongeveer 144 met 6 kleuren. **Sleutelpennen:** kleine zwarte en witte koppen, ongeveer 60 pennen. **Codefiches:** 5 zwarte met de nummers 1-5 op de bovenkant, 24 witte gekleurd aan de bovenkant, 6 kleuren.

HOE TE BEGINNEN — alle spelers

De 4 decoderingsborden kunnen geplaatst worden:

- i) op het midden van de tafel zodat zij een kruis vormen met de voorraadbakjes aan de binnenkant
- ii) vóór iedere speler afzonderlijk.

De sleutel- en codepennen scheiden, codepennen in de bakjes plaatsen, sleutelpennen in de opberggaten (spelers moeten gelijke hoeveelheden pennen hebben). Zwarte en witte codefiches worden met de voorkant naar beneden geplaatst en op de tafel dooreengeschud.

SPEL NR.1

Beslis wie er begint, daarna om beurten spelen in de richting van de klok. Iedere speler neemt een zwart en een wit codefiche en plaatst deze in het geheim met de kleur en het nummer naar hem toegericht in de gleuven van zijn decoderingsbord. (Dit is nu zijn gedeelte van de onbekende code, bv. kleur — rood, positie — gat nr.3.) De rest van de codefiches blijven met de bovenkant naar beneden op tafel liggen. De eerste speler plaatst dan een rij codepennen in *rij nr.1* over zijn decoderingsbord. (Zij worden tijdens het hele spel in deze positie gelaten.) Alleen de drie andere spelers moeten om beurten informatie geven (over hun eigen, individuele gedeelte van de verborgen code) door een zwarte of een witte sleutelpen in een van de sleutelpengaten langs de codepennen op het bord van de eerste speler of door het sleutelpengat leeg te laten. Dan is de tweede speler aan de beurt om zijn codepennen in rij nr.1 dwars over zijn eigen bord te zetten, de andere drie spelers geven dan de juiste informatie en de passende sleutelpennen worden als tevoren geplaatst. De andere spelers doen dan om beurten hetzelfde.

EEN ZWARTE SLEUTELPEN wordt in een van de 4 sleutelpengaten geplaatst voor een codepen die dezelfde kleur heeft en in de juiste genummerde positie geplaatst is die aangetoond is op de codefiches van de speler die de informatie geeft.

EEN WITTE SLEUTELPEN wordt in een van de 4 sleutelpengaten geplaatst voor iedere verborgen codefiche die in kleur overeenkomt maar niet in genummerde positie. (OPMERKING: Als het verborgen codefiche rood is en 2 of meer rode codepennen in onjuiste posities geplaatst zijn, wordt er alleen één witte sleutelpen geplaatst. Zwart gaat altijd boven wit.)

EEN LEEG SLEUTELPENGAT blijft over wanneer er geen passende kleur of plaats voor een codefiche is.

DOEL EN STRATEGIE. De speler die het eerst de volledige verborgen code doorbreekt is de winnaar. Op *ieder* moment tijdens het spel, als een speler denkt dat hij de verborgen code doorbroken heeft, moet hij 'Master Mind' uitroepen en moet het spel stopgezet worden. Hij moet dan codepennen in de antwoordrij van 5 gaten plaatsen die afgezonderd is van de andere 4 rijen op zijn decoderingsbord. Als zijn antwoord niet juist is, mag hij niet verder aan het spel deelnemen, maar moet hij wel juiste informatie geven wanneer het zijn beurt is. N.B.: Omdat er 5 gaten per rij zijn en 5 genummerde codefiches maar slechts 4 spelers, zal er altijd een genummerd gat in de antwoord rij leeg zijn, omdat een nummer altijd een willekeurig nummer is dat nooit door een speler uitgekozen is. Bij het plaatsen van de codepen tijdens een beurt kan er gebluft worden bij het plaatsen van de pen die overeenkomt met het eigen codefiche (bv. als de verborgen code — kleur: rood, nummer: 3 — is, kan *iedere* willekeurige kleur codepen in gatpositie 3 geplaatst worden of kan het leeg gelaten worden).

SPEL NR.2 wordt gespeeld als spel nr.1 maar dan met 2 of 3 spelers die 4 borden gebruiken, bv. 2 spelers spelen ieder met 1 of 2 decoderingsborden, 3 spelers spelen ieder met 1 decoderingsbord.