

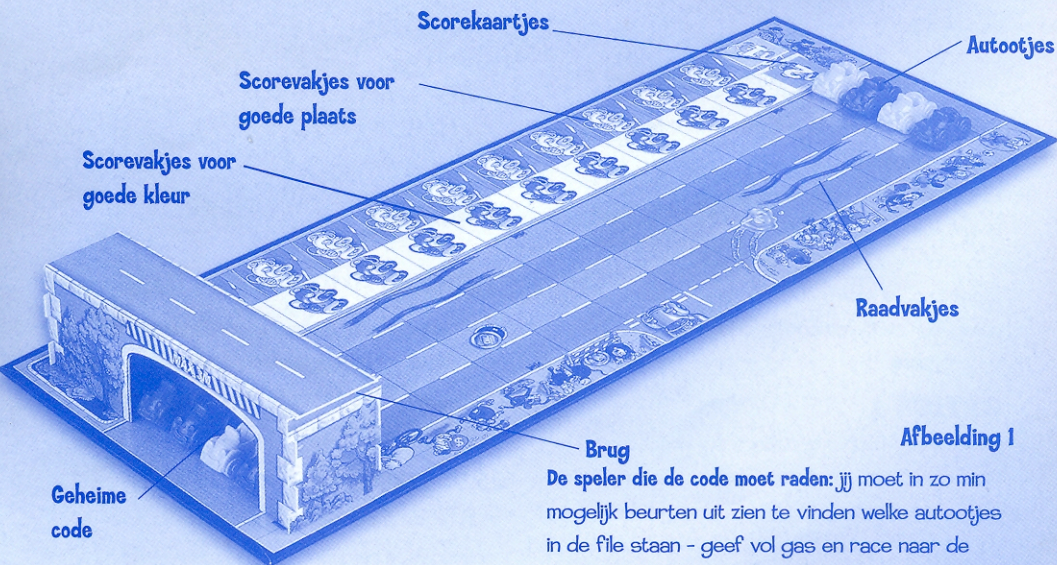
MASTERMIND[®] JUNIOR

FILE



INHOUD

1 speelbord, 1 brug (in drie delen), 42 scorekaartjes, 72 plastic autootjes in zes kleuren.



Afbeelding 1

De speler die de code moet raden: jij moet in zo min mogelijk beurten uit zien te vinden welke autootjes in de file staan - geef vol gas en race naar de code!

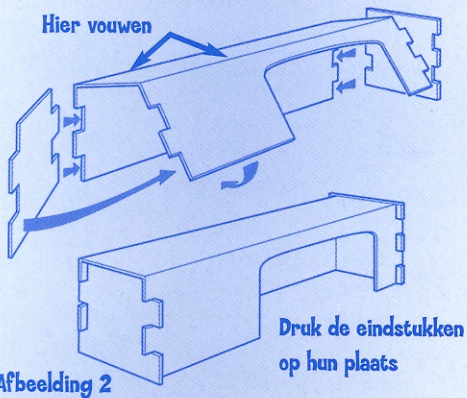
DOEL VAN HET SPEL

De speler die de code maakt: gebruik een willekeurige combinatie van de 6 kleuren autootjes om een file onder de brug op te zetten (dit is je geheime code). Maak de code zo moeilijk mogelijk en laat dan je tegenstander die code maar eens even 'breken'!

VOORBEREIDING

Breek de plastic autootjes voorzichtig los van de frames (gebruik indien nodig een schaar). Misschien moet je hulp vragen aan een volwassene. Druk de scorekaartjes uit het vel. Druk de drie delen van de brug uit het vel karton. Vouw de zijkanalen om (zie afbeelding 2) en zet de twee eindstukken stevig op hun plaats (zie afb.).





Afbeelding 2

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

Zet de brug op z'n plaats aan het eind van het speelbord. Steek de lipjes van de brug in de gaatjes van het speelbord.

Leg alle autootjes en scorekaartjes naast het speelbord.

Spreek voordat je begint af hoeveel spelletjes je gaat spelen. Let op: je moet een even aantal afspreken, zodat beide spelers evenveel kans hebben om te winnen.

HET SPEL

Spreek af wie de eerste code mag verzinnen. Die speler moet stiekem een file onder de brug opzetten met een willekeurige combinatie van de zes kleuren autootjes. Je mag twee of meer autootjes van dezelfde kleur gebruiken.

Vraag terwijl je de code opzet of je tegenstander zich omdraait. Til de brug van het speelbord en zet je gekozen autootjes op de aangegeven vakjes. Zet de brug weer stevig op z'n plaats zodat je tegenstander niets van de file kan zien.

Als de code is opgezet, kan de speler die de code moet breken beginnen met raden. Elke poging om de code te raden bestaat uit het opzetten van een rijtje autootjes op de raadvakjes (zie afbeelding 1). Let op: deze raadrijen met autootjes blijven de rest van de ronde op hun plaats staan.

Je hebt elf kansen om de verstopte code te raden. Na iedere poging moet de maker van de code duidelijk maken wat er goed en fout is in het rijtje. Dat gaat als volgt:

SCOREKAARTJES

VOOR SPEL 1

Je moet de kleur van alle autootjes onder de brug raden.

DE GOEDE KLEUR

Bekijk de raadrij van je tegenstander goed. Tel hoeveel autootjes dezelfde kleur hebben als die onder de brug. Pak dan het scorekaartje met dat getal en leg het op het scorevakje voor goede kleur aan de zijkant.

De autootjes onder de brug zijn:

rood, blauw, geel, roze

En de codebreker raadt:

geel, paars, geel, rood

De score is:

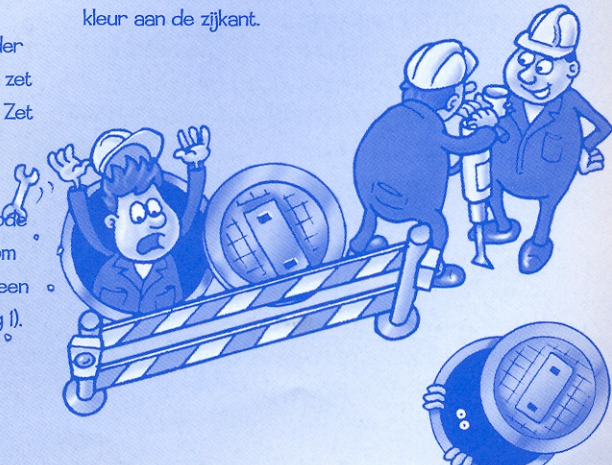
2 - voor de kleuren **geel** en **rood**.

VOOR SPEL 2

Je moet de kleur én de plaats van alle autootjes onder de brug raden.

DE GOEDE KLEUR

Bekijk de raadrij van je tegenstander goed. Tel hoeveel autootjes dezelfde kleur hebben als die onder de brug. Pak dan het scorekaartje met dat getal en leg het op het scorevakje voor goede kleur aan de zijkant.





vakje in de raadrij en een leeg vakje onder de brug levert 1 keer "kleur goed" op.

Coderader: bekijk de scorekaartjes van de codemaker heel aandachtig en probeer de code zo snel je kunt te ontcijferen.

Als de rader de code goed raadt, moet de codemaker de brug van het speelbord tillen om de verborgen file te laten zien. Tel de punten (zie DE WINNAAR) en draai de rollen om.

Afbeelding 3



DE GOEDE PLAATS

Bekijk nu de plaats van de autootjes. Tel hoeveel autootjes op precies dezelfde plaats staan als die onder de brug. Pak dan het scorekaartje met dat getal en leg het op het scorevakje voor goede plaats aan de zijkant.

De autootjes onder de brug zijn:

rood, blauw, geel, roze

En de codebreker raadt:

geel, paars, geel, rood

De score is:

2 (voor de kleuren **rood** en **geel**) en 1 (voor **geel** op de goede plaats).

VOOR SPEL 3

Dit spel lijkt precies op spel 2, maar nu mag de codemaker ook één of meer vakjes onder de brug leeg laten. Dat betekent hetzelfde als werken met 7 kleuren, in plaats van 6. De score wordt op dezelfde manier aangegeven als hiervoor. Een leeg vakje telt net als een kleur. Dus een leeg

Afbeelding 4



FOUTEN IN DE SCOREKAARTJES

Als de codemaker een fout maakt bij het neerleggen van de scorekaartjes, moet het spel opnieuw gespeeld worden en de rader krijgt drie punten extra.

DE WINNAAR

Aan het eind van elke ronde krijgt de codemaker één punt voor elke rij autootjes die de rader langs de straat heeft gezet. Let op: als je meer dan één ronde speelt, is het handig om de puntentelling bij te houden op papier.

De speler met de meeste punten is de winnaar.



© 2000 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in België S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
MASTERMIND is een geregistreerd handelsmerk van Invicta Toys and Games Ltd.
en wordt in licentie gebruikt.

120002242197

