

MASTERMIND®

Gebruik je brein en kraak de **code!**

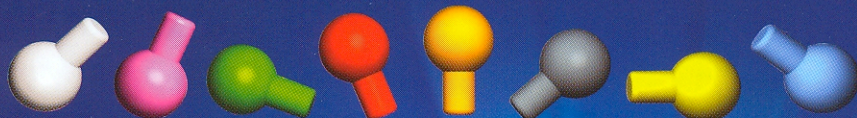


Als **codemaker**
moet je de
perfecte code
verzinnen die
niemand kan
breken!

Als **codebreker**
moet je proberen
de code in zo min
mogelijk pogingen
te breken.

INHOUD

Mastermind (inclusief coderoller) en 96 gekleurde pinnetjes in 8 kleuren:



wit

zilver

groen

rood

oranje

zilver

geel

blauw

IN ELKAAR ZETTEN

1. Zet Mastermind in elkaar (zie afbeelding hieronder).
2. Zet Mastermind midden op tafel.
3. Strooi de pinnetjes in het bakje en gooi het zakje weg.
4. Maak zelf een scorekaart of kopieer de scorekaart van blz. 8.



SPEL MET 2 SPELERS

DOEL

De meeste rondes winnen.

- De **codebreker** wint een ronde als hij/zij de code binnen 12 pogingen weet te breken.
- De **codemaker** wint een ronde als de codebreker er niet in slaagt de code te breken.

HET SPEL

1. Spreek af wie de eerste codemaker wordt. De **codemaker** zit aan het draaiende uiteinde van het spel en de **codebreker** recht er tegenover.
2. Spreek een even aantal rondes af dat je gaat spelen.
3. Aan het begin van elke ronde pakt de **codemaker** de coderoller en draait een kleurencombinatie (zie hieronder). Pas op dat de codebreker je geheime code niet kan zien!
4. Nu kan de codebreker gaan proberen de code te raden.



Een raadpoging:

Steek 4 pinnetjes in de gaatjes, te beginnen in de rij die het verste van de codemaker verwijderd is. Bij elke nieuwe poging kom je een rijtje dicht bij de codemaker.

Als de poging niet klopt:

De codemaker geeft de score voor de raadpoging (zie Scoren op blz. 4). De codebreker blijft raadpogingen doen totdat de code wordt gebroken of totdat hij/zij de 12 pogingen verbruikt heeft. De pinnetjes van de poging en de bijbehorende scores blijven de hele ronde op hun plaats staan.

Als de poging klopt:

De codemaker laat de code zien en de ronde is afgelopen. Let op: pas op dat je de coderoller niet omkeert als je de code laat zien, want dan krijgt de codebreker de pinnetjes achterstevoren te zien!

5. Aan het eind van de ronde noteer je wie gewonnen heeft en je verwisselt van rol.
6. Het spel is afgelopen als het afgesproken aantal rondes gespeeld is. De speler die de meeste rondes heeft gewonnen, is de winnaar!

SCOREN VOOR HET SPEL MET 2 SPELERS

- Voor elke kleur die juist is maar op de verkeerde plek zit, trek je het witte schuifje één klik naar buiten.
- Voor elke kleur die juist is én op de juiste plek zit, trek je het rode schuifje één klik naar buiten.

Zie blz. 6 voor een scorevoorbeeld.



SPEL VOOR 3 - 5 SPELERS

DOEL

Zorg dat jij aan het eind van het spel de hoogste score hebt.

HET SPEL

1. Speel evenveel rondes als er spelers zijn. In elke ronde is een andere speler de codemaker terwijl de anderen om de beurt proberen de code te raden.
2. In elke ronde stelt de codemaker op de bekende wijze de code in.
3. De speler links van de codemaker mag de eerste raadpoging doen. Draai Mastermind zodanig dat deze speler het spel recht voor zich heeft.
4. De codemaker geeft de score aan voor de poging (zie Scoren op blz. 5).

Als de poging niet klopt:

Mag de volgende speler een poging doen. Daarbij gebruikt hij/zij natuurlijk de aanwijzingen uit de voorgaande score(s). De pinnetjes en de bijbehorende scores blijven de hele ronde op hun plaats staan. Hieruit kunnen de codebrekers bij hun raadpogingen hun conclusies trekken.

Als de poging klopt:

De codemaker laat de code zien en de ronde is afgelopen. Start een nieuwe ronde waarbij de volgende speler de codemaker wordt.

5. De speler met de hoogste score wanneer alle rondes gespeeld zijn, is de winnaar!

SCOREN VOOR HET SPEL MET 3 - 5 SPELERS

Voor elke kleur die juist is maar op de verkeerde plek zit, krijgt de codebreker **1 punt**. Trek het witte schuifje één klik naar buiten voor elk bijpassend pinnetje.

Voor elke kleur die juist is én op de juiste plek zit, krijgt de codebreker **2 punten**. Trek het rode schuifje één klik naar buiten voor elk bijpassend pinnetje.

Voor het raden van de complete kleurencombinatie (alle goede kleuren op de juiste plaats) krijgt de codebreker **10 punten**.

Noteer de score van de codebreker op de scorekaart (zie uitleg op blz. 7).

DE SCORE VAN DE CODEMAKER

De score van de codemaker wordt pas aan het eind van de ronde geteld. Bij het groepsspel scoort de codemaker als volgt:

BIJ 3 SPELERS

Als de codebrekers de code niet raden, krijgt de codemaker 40 punten.

Code gekraakt in rij: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Score codemaker: 5 6 7 8 9 10 14 18 22 26 30 34

BIJ 4 SPELERS

Als de codebrekers de code niet raden, krijgt de codemaker 30 punten.

Code gekraakt in rij: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Score codemaker: 5 6 7 8 9 10 13 16 19 22 25 28

BIJ 5 SPELERS

Als de codebrekers de code niet raden, krijgt de codemaker 25 punten.

Code gekraakt in rij: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Score codemaker: 5 6 7 8 9 10 12 14 16 18 20 22

SPEL VOOR GEVORDERDEN

In het spel voor gevorderden mag de codemaker in de code dezelfde kleur twee of meer malen gebruiken. Spreek voordat je gaat spelen af of dit is toegestaan. Maar vertel de codebrekers niet of je dubbele kleuren gebruikt of niet!

OPBERGEN

Doe alle pinnetjes in het bakje en sluit dit af met het deksel. Haal Mastermind uit elkaar voordat je het spel in de doos stopt.

SCOORVOORBEELD

De geheime code in dit voorbeeld is roze - rood - blauw - geel.

In de raadpoging van de codebreker zitten twee goede kleuren op de verkeerde plaats en één goede kleur op de juiste plaats.

Nu trekt de codemaker het witte schuifje 2 klikken uit en het rode schuifje 1 klik.

In een spel met 3 of meer spelers is dit een score van 4 punten.



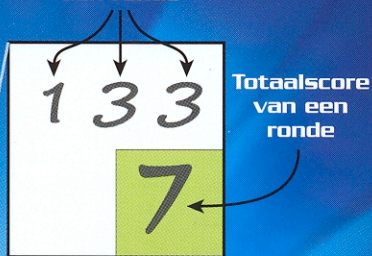
EEN GOEDE POGING

Aan het begin van het spel zijn er nog niet veel aanwijzingen waarop je je poging kunt baseren. Maar als het spel vordert, zul je zien dat er een patroon van kleuren en scores ontstaat. Kijk goed naar de rijen die goed scoorden en vergelijk ze met andere goed scorende rijen. Rijen die helemaal niets scoorden zijn ook heel nuttig, want die vertellen je dat deze kleuren allemaal niet voorkomen in de geheime code.

HET GEBRUIK VAN DE SCOREKAART

- Elke verticale rij vertegenwoordigt een speler.
- Elke horizontale rij vertegenwoordigt een ronde.
- Noteer de afzonderlijke scores in het witte vak.
- Als iemand de geheime code kraakt, tel je de scores bij elkaar en je noteert het totaal in het groene hokje.
- Aan het eind van de ronde komt de score voor de **codemaker** in het gele hokje.
- Als het afgesproken aantal rondes gespeeld is, telt elke speler zijn/haar rondescores bij elkaar en je noteert het totale aantal punten in het eigen **TOTAAL**-vak. De speler met de hoogste score wint!

Scores voor pogingen in een ronde



Score van de codemaker

NAAM	Tim	Ben	Lotte		
RONDE 1	10	1 3 3	2 4 10	7	16
RONDE 2					
RONDE 3					
RONDE 4					
RONDE 5					
TOTAAL					



SCOREKAART

NAAM					
RONDE 1	■	■	■	■	■
RONDE 2	■	■	■	■	■
RONDE 3	■	■	■	■	■
RONDE 4	■	■	■	■	■
RONDE 5	■	■	■	■	■
TOTAAL					

MASTERMIND is een geregistreerd handelsmerk van Invicta Toys and Games Ltd en wordt onder licentie gebruikt.

© 2004 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2605, 9500 XJ TER APEL.

E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.nl

