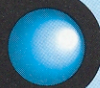


# **MASTERMIND**<sup>®</sup>

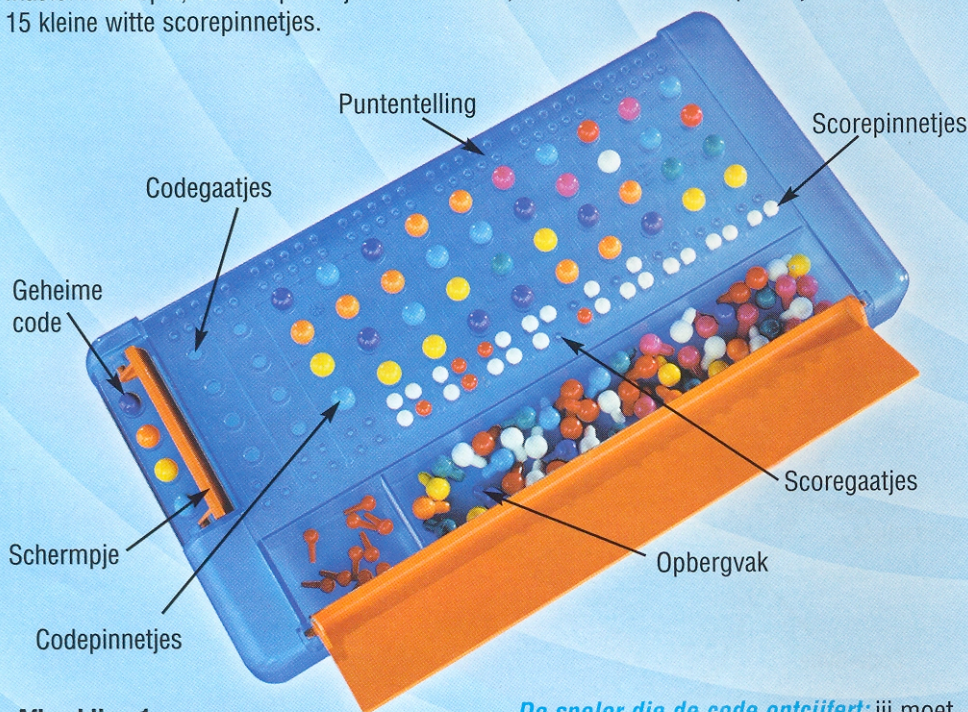
RÈGLES DE JEU • SPIELANLEITUNG • SPELREGELS

# GEBRUIK JE BREIN EN BREEK DE CODE!



## INHOUD

Mastermind-spel, 96 codepinnetjes in 8 kleuren, 15 kleine rode scorepinnetjes, 15 kleine witte scorepinnetjes.



Afbeelding 1

## DOEL VAN HET SPEL



MASTERMIND geeft iedere speler de kans een ander te slim af te zijn.

**De speler die de code maakt:** jij moet een geheime code verzinnen die zó moeilijk is dat je tegenstander hem niet kan breken. Je code kan uit iedere combinatie van de 8 verschillende kleuren bestaan.

**De speler die de code ontcijfert:** jij moet de geheime code in zo min mogelijk pogingen breken. Je hebt maximaal 12 kansen om de code van je tegenstander na te maken – d.w.z. de juiste kleuren in de juiste volgorde te raden.

## VOORBEREIDING



Maak de grote gekleurde codepinnetjes los van de kleine rode en witte scorepinnetjes. Je kunt de pinnetjes bewaren in het vak

aan de zijkant van het Mastermind-  
spel (zie afbeelding 1).

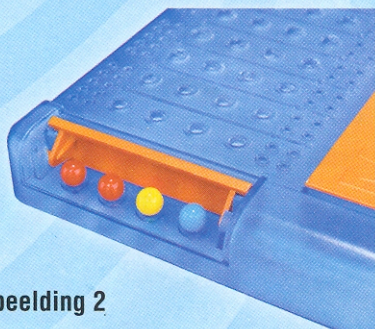
Spreek voordat je begint af hoeveel  
ronden je gaat spelen. Bedenk daarbij  
dat je een even aantal moet spelen, zodat  
beide spelers evenveel kans hebben  
om te winnen.

## HET SPEL

Spreek af wie als eerste een code  
maakt. Deze speler moet een rijtje  
codepinnetjes opzetten (de geheime code)  
in de gaatjes aan de voorkant van het  
draaibare schermpje.

*Let op: de speler die de code moet  
ontcijferen mag niet kijken terwijl de  
codemaker de code opzet. Klap voordat het  
spel begint het schermpje om, zodat de code  
helemaal verborgen is voor de tegenspeler.*

De code bestaat uit 4 codepinnetjes in  
iedere gewenste combinatie van de 8  
kleuren. Je mag 2 of meer pinnetjes van  
dezelfde kleur gebruiken.



**Afbeelding 2**

Rood, rood, geel, blauw.

Als de code is  
opgezet, kan de tegenspeler beginnen  
met raden. Zijn/haar doel is de exacte  
kleuren en plaatsen van de verborgen  
codepinnetjes te kopiëren.

Raden betekent dat je een rij codepinnetjes  
in het Mastermind-spel zet. Elke rij  
pinnetjes (dus elke poging) blijft de rest  
van de ronde zo staan.

Na iedere poging moet de codemaker de  
tegenspeler vertellen wat er goed en fout  
is in het rijtje. Dat gaat als volgt:

### Rode scorepinnetjes:

Zet een rood scorepinnetje in een  
scoregaatje voor elk codepinnetje van  
de juiste kleur op de juiste plaats.

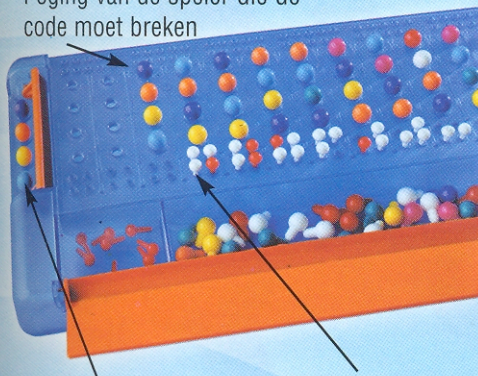
### Witte scorepinnetjes:

Zet een wit scorepinnetje in een  
scoregaatje voor elk codepinnetje van  
de juiste kleur op een verkeerde plaats.

### Lege scoregaatjes

Laat een scoregaatje leeg voor elk  
codepinnetje van een verkeerde kleur.

Poging van de speler die de code moet breken



Geheime code

Scorepinnetjes

### Afbeelding 3

**Codebreker:** vergeet niet dat het jouw doel is de code in zo min mogelijk pogingen te breken, dus bestudeer het antwoord van de codemaker aandachtig om het aantal keuzemogelijkheden te beperken.

Als de codebreker de code ontcijfert, moet de codemaker het schermpje omklappen om de geheime code te laten zien. De ronde is voorbij. Tel de score (zie Puntentelling hieronder) en de rollen worden omgedraaid.

## PUNTENTELLING

Aan het eind van elke ronde krijgt de codemaker één punt voor elke rij pinnetjes die de codebreker heeft neergezet. Houd de score bij door een van de kleine scorepinnetjes in de rij voor de puntentelling te zetten (zie afbeelding 1). De ene speler gebruikt een wit pinnetje en de andere een rood pinnetje.

## Foute informatie

Als wordt ontdekt dat de Codemaker een fout heeft gemaakt bij het plaatsen van de scorepinnetjes, dan wordt de ronde overgespeeld en krijgt de codebreker drie punten extra.

Het spel is afgelopen als je het afgesproken aantal ronden gespeeld hebt.

## DE WINNAAR

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

## VARIATIE VOOR MEESTERBREINEN

In deze moeilijker versie van het spel mag de codemaker één of meer gaatjes in de code leeg laten. Dit betekent dat je in feite negen kleuren hebt om uit te kiezen.

Gebruik de rode en witte scorepinnetjes op precies dezelfde manier als in het standaardspel; een leeg gaatje in de code wordt dus net zo beantwoord als een gaatje met een gekleurd pinnetje.

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

