MASTERMIND



8+

F6423

2

(en) Contents: 108 code pegs, 30 key pegs, unit, and instructions (fr) Contenu : 108 pions Code, 30 pions Clé, module de jeu et règles du jeu (de) Inhalt: 108 Code-Stifte, 30 Schlüssel-Stifte, Spieleinheit und Spielanleitung. (es) Contenido: 108 clavijas de código, 30 clavijas de clave, unidad de juego e instrucciones. (pt) Componentes: 108 pinos grandes, 30 pinos pequenos, unidade de jogo e regras (it) Contenuto: 108 pioli codice, 30 pioli chiave, 1 unità di codificazione e foglio di istruzioni. (nl) Inhoud: 108 codepinnetjes, 30 sleutelpinnetjes, spel en spelregels (sv) Innehåll: 108 kodpiggar, 30 nyckelpiggar, spelplan och spelinstruktioner (da) Indhold: 108 kodestifter, 30 nøglestifter, enhed og spillevejledning. (no) Innhold: 108 kodepinner, 30 nøkkelpinner, enhet og veiledning (fi) Sisältö: 108 koodinappulaa, 30 avainnappulaa, yksikkö ja ohjeet (el) Περιεχόμενα: 108 καρφάκια δημιουργίας κωδικών, 30 καρφάκια-κλειδιά, μονάδα και οδηγίες (pl) Zawartość: 108 kołeczków kodu, 30 kołeczków klucza, gra oraz instrukcja (hu) Tartalma: 108 kódpálcika, 30 kulcspálcika, egység és útmutató (tr) İçindekiler: 108 şifre piyonu, 30 anahtar piyonu, oyun ünitesi ve oyun kılavuzu (cs) Obsah: 108 kódovacích kolíčků, 30 hodnotících kolíčků, jednotka a pokyny. (sk) Obsah: 108 kolíkov kódu, 30 hodnotiacich kolíkov, hracia jednotka a pokyny (ro) Conținut: 108 de ținte pentru cod, 30 de ținte pentru cheie, unitatea și ghidul jocului (ru) В комплекте: 108 фишек кода, 30 фишек-ключей, устройство и инструкция (bg) Съдържание: 108 щифта за код, 30 щифта за ключ, модул и инструкции (hr) Sadržaj: 108 pikalica šifre, 30 pikalica ključa, jedinica i upute (it) Pakuotėje: 108 kodo kaišteliai, 30 rakto kaišteliu, įrenginys ir instrukcija (sl) Vsebina: 108 zatičev kode, 30 zatičev ključa, enota in navodila (uk) Вміст набору: 108 шпильок коду, 30 шпильок підказок, ігрова платформа, правила гри (et) Sisu: 108 koodi pulka, 30 võtme pulka, ühik ja juhised (lv) Komplektā: 108 šifra tapiņas, 30 vērtēšanas tapiņas, iekārta un spēles pamācība

(ar) المحتويات: 108 أوتاد رموز، و30 وتدًا للمفاتيح، ووحدة، ودليل اللعبة





F64235L00 MASTERMIND_REFRESH.indd 1 9/12/22 2:43 PM
8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" booklet - 27L

en

OBJECT

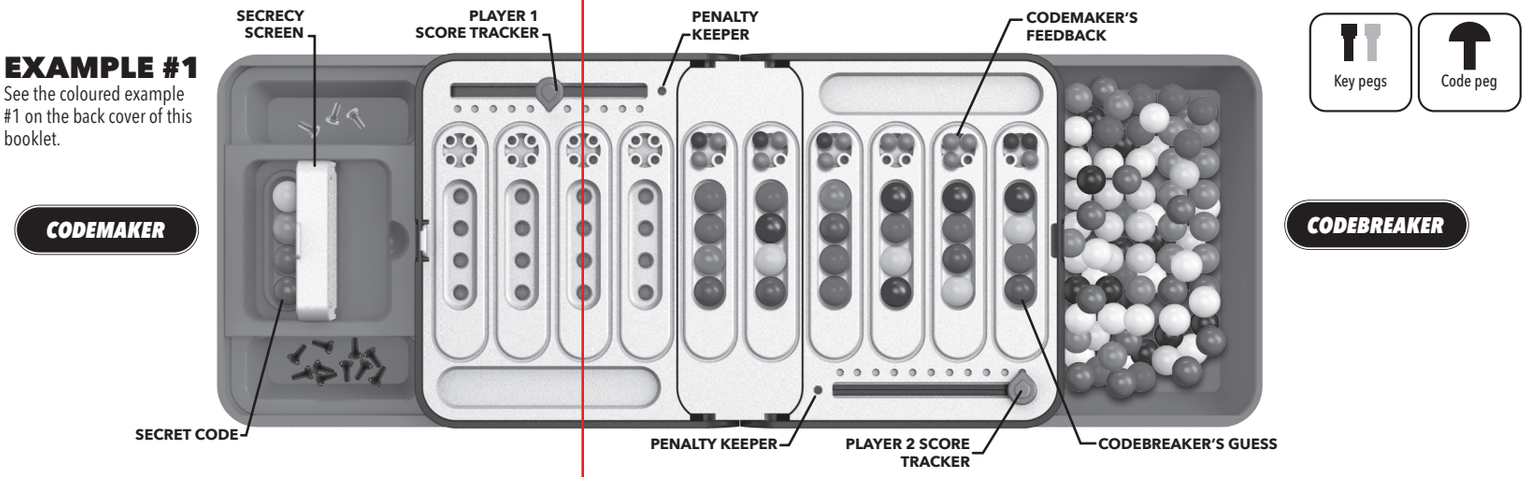
CODEMAKER: Set a secret code that will keep your opponent guessing for as long as possible.

CODEBREAKER: Break the secret code in the fewest number of guesses.

The player with the most points at the end of the game wins!

EXAMPLE #1

See the coloured example #1 on the back cover of this booklet.



GET READY

1 Decide who will be the first Codemaker! Place the unit between you so the side with the secrecy screen faces the Codemaker.

2 Place the Key pegs in the trays on the Codemaker's side.

3 Place the Code pegs in the tray on the Codebreaker's side. The Codemaker may keep several Code pegs in their trays as well, so they can create the secret code.

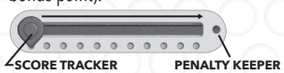
LET'S PLAY

1. The Codemaker lifts the secrecy screen and inserts four Code pegs (their secret code) into the holes underneath. The code can be any combination of the coloured pegs, including two or more of the same colour.
2. The Codebreaker takes their first guess by placing four Code pegs in the first row, attempting to match the exact colours and positions of the hidden Code pegs in the secret code.
3. The Codemaker gives feedback by placing Key pegs in the key holes on the first row as follows:
   - A **black Key peg** for each Code peg that's the correct colour and in the correct position.
   - A **grey Key peg** for each Code peg that's the correct colour, but in the wrong position.
   - **No Key pegs** indicate a colour is not used in the code.
   - If a colour appears multiple times in a guess but only once in the secret code, the Codemaker only places one Key peg. If one of those colours is in the correct spot, they place a black Key peg. If none are, they place a grey.

   The Codemaker does not place the Key pegs in any order. It's part of the challenge for the Codebreaker to figure out which Key pegs correspond to which Code pegs. Remember, one Key peg corresponds to one Code peg.
4. The Codebreaker keeps placing rows of Code pegs and Codemaker places feedback until either the code is correctly guessed or the Codemaker has run out of rows.
5. Once the code is correctly guessed, the Codemaker places four black Key pegs, reveals the secret code, and marks their score. **See SCORING.**
6. Swap roles so the Codebreaker is now the Codemaker, and continue playing as above.

SCORING

The Codemaker gets 1 point for each row of pegs played by the Codebreaker and adjusts their Score Tracker. If the Codebreaker uses all 10 rows to guess the secret code and is unable to solve it, the Codemaker receives 11 points (10 points + 1 bonus point).

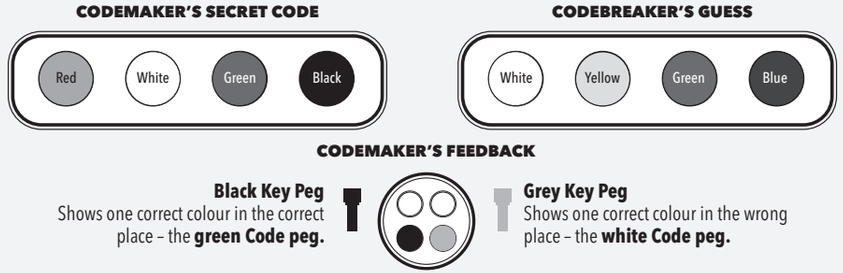


WHAT IF THE CODEMAKER MAKES A MISTAKE?

If the Codebreaker can show that the Codemaker has given the wrong feedback, **the Codebreaker immediately receives 3 points and the Codemaker gets no points.** The Codebreaker places a black Key peg in the Penalty Keeper on their Score Tracker to mark their additional 3 points. Players remove all pegs from the unit and the Codemaker creates a new secret code.

EXAMPLE #2

See the coloured example #2 on the back cover of this booklet.



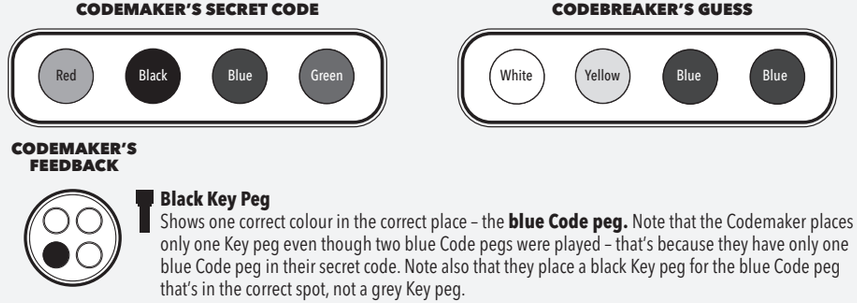
Black Key Peg
Shows one correct colour in the correct place – the **green Code peg.**

Grey Key Peg
Shows one correct colour in the wrong place – the **white Code peg.**

The Key pegs do not indicate which Code pegs they refer to. The remaining spaces in the Codemaker's feedback are left empty because there are two wrong colours in the Codebreaker's guess.

EXAMPLE #3

See the coloured example #3 on the back cover of this booklet.



Black Key Peg
Shows one correct colour in the correct place – the **blue Code peg.** Note that the Codemaker places only one Key peg even though two blue Code pegs were played – that's because they have only one blue Code peg in their secret code. Note also that they place a black Key peg for the blue Code peg that's in the correct spot, not a grey Key peg.

ENDING THE GAME

When each player has played as both Codemaker **and** Codebreaker, that's the end of the game. The player with the most points wins!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 2-3
9/12/22 2:43 PM

fr

BUT DU JEU

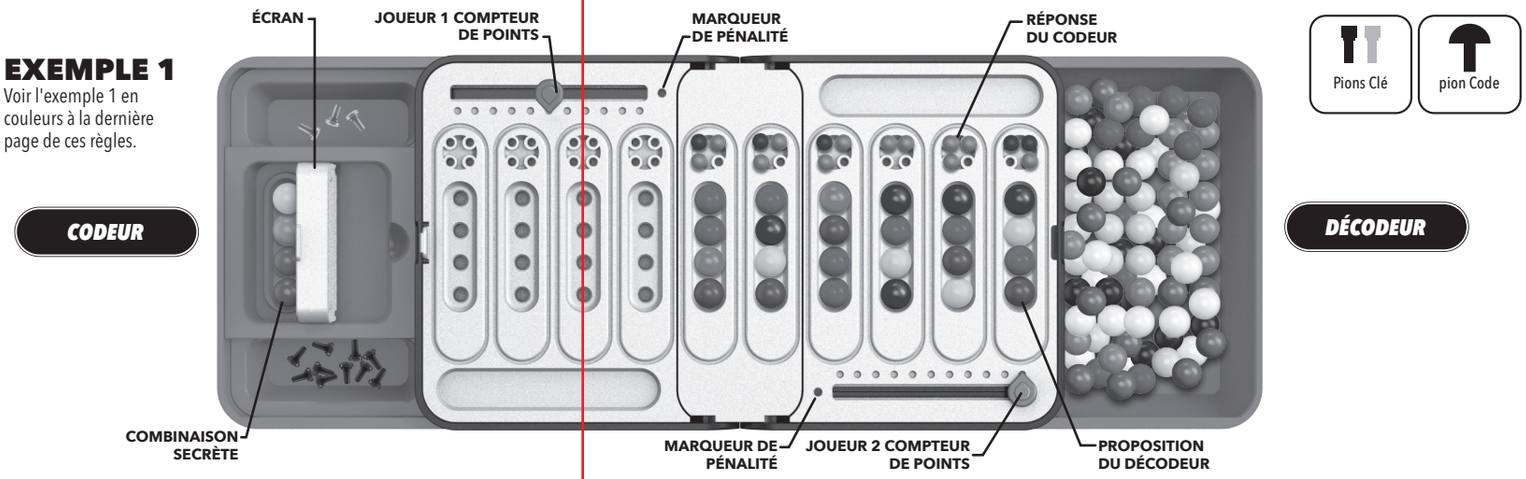
CODEUR : Créez une combinaison secrète qui fera réfléchir votre adversaire le plus longtemps possible.

DÉCODEUR : Trouvez la combinaison secrète en faisant le moins de propositions possible.

Le joueur avec le plus de points à la fin du jeu gagne !

EXEMPLE 1

Voir l'exemple 1 en couleurs à la dernière page de ces règles.



PRÉPARATION

1 Décidez qui sera le premier codeur. Placez le module de jeu entre vous de manière à ce que l'écran soit face au codeur.

2 Placez les pions Clé dans les cavités du plateau du côté du codeur

3 Placez les pions Code dans la cavité du plateau du côté du décodeur. Le codeur peut lui aussi garder quelques pions Code afin de créer la combinaison secrète.

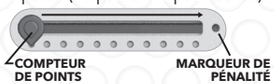
PLACE AU JEU !

1. Le codeur relève l'écran et insère quatre pions Code (sa combinaison secrète) dans les trous prévus à cet effet. La combinaison secrète peut être n'importe quelle combinaison de pions colorés, y compris deux pions ou plus de la même couleur.
2. Le décodeur fait une première proposition en insérant quatre pions Code dans la première rangée pour tenter de reproduire les couleurs et positions exactes des pions Code de la combinaison secrète.
3. Le codeur répond au décodeur en plaçant des pions Clé dans les trous de la première rangée comme suit :
   - Un **pion Clé noir** pour chaque pion Code de la bonne couleur à la bonne position.
   - Un **pion Clé gris** pour chaque pion Code de la bonne couleur, mais à la mauvaise position.
   - **Aucun pion Clé** indique qu'une couleur n'est pas utilisée dans la combinaison.
   - Si une couleur apparaît plusieurs fois dans une proposition, mais une seule fois dans la combinaison secrète, le codeur ne place qu'un seul pion Clé. Si une de ces couleurs est à la bonne position, le codeur insère un pion Clé noir. Si elles sont toutes à la mauvaise position, il insère un pion Clé gris.

   Le codeur ne place pas les pions Clé dans un ordre spécifique. Découvrir quels pions Clé correspondent à quels pions Code fait partie du défi du décodeur. N'oubliez pas, un pion Clé correspond à un pion Code.
4. Le décodeur continue de remplir des rangées de pions Code et le codeur de répondre à son adversaire jusqu'à ce que la combinaison secrète soit déchiffrée ou que le décodeur ait rempli toutes les rangées.
5. Une fois la combinaison déchiffrée, le codeur insère quatre pions Clé noirs, révèle la combinaison secrète et marque ses points. **Voir POINTAGE.**
6. Échangez les rôles. Le décodeur devient le codeur et le jeu se poursuit comme décrit ci-dessus.

POINTAGE

Le codeur marque 1 point pour chaque rangée de pions jouée par le décodeur, puis ajuste son compteur de points en fonction du nombre de points gagnés. Si le décodeur utilise les 10 rangées pour ses propositions sans réussir à déchiffrer la combinaison, le codeur marque 11 points (10 points + 1 point bonus).



ET SI LE CODEUR SE TROMPE ?

Si le décodeur peut prouver que le codeur a fait une erreur dans ses réponses, **le décodeur marque immédiatement 3 points et le codeur ne marque aucun point.** Le décodeur insère un pion Clé noir dans le trou Marqueur de pénalité de son compteur de points pour indiquer ses 3 points supplémentaires. Les joueurs retirent tous les pions du module et le codeur crée une nouvelle combinaison secrète.

EXEMPLE 2

Voir l'exemple 2 en couleurs à la dernière page de ces règles.

COMBINAISON SECRÈTE DU CODEUR

Rouge | Blanc | Vert | Noir

PROPOSITION DU DÉCODEUR

Blanc | Jaune | Vert | Bleu

RÉPONSE DU CODEUR

Pion Clé noir
Il indique une bonne couleur à la bonne position **(le pion vert)**.



Pion Clé gris
Il indique une bonne couleur à la mauvaise position **(le pion blanc)**.

Les pions Clé n'indiquent pas à quels pions Code ils correspondent. Les autres trous de réponse du codeur restent vides parce qu'il y a deux mauvaises couleurs dans la proposition du décodeur.

EXEMPLE 3

Voir l'exemple 3 en couleurs à la dernière page de ces règles.

COMBINAISON SECRÈTE DU CODEUR

Rouge | Noir | Bleu | Vert

PROPOSITION DU DÉCODEUR

Blanc | Jaune | Bleu | Bleu

RÉPONSE DU CODEUR



Pion Clé noir
Il indique une bonne couleur à la bonne position **(le pion bleu).** Remarquez que le codeur n'insère qu'un pion Clé, même si deux pions bleus ont été joués, car sa combinaison secrète n'inclut qu'un seul pion bleu. Remarquez aussi qu'il insère un pion Clé noir, et non un gris, pour le pion bleu placé à la bonne position.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand chaque joueur à été codeur **et** décodeur. Le joueur avec le plus de points gagne.

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 4-5
9/12/22 2:43 PM

de

ZIEL DES SPIELS

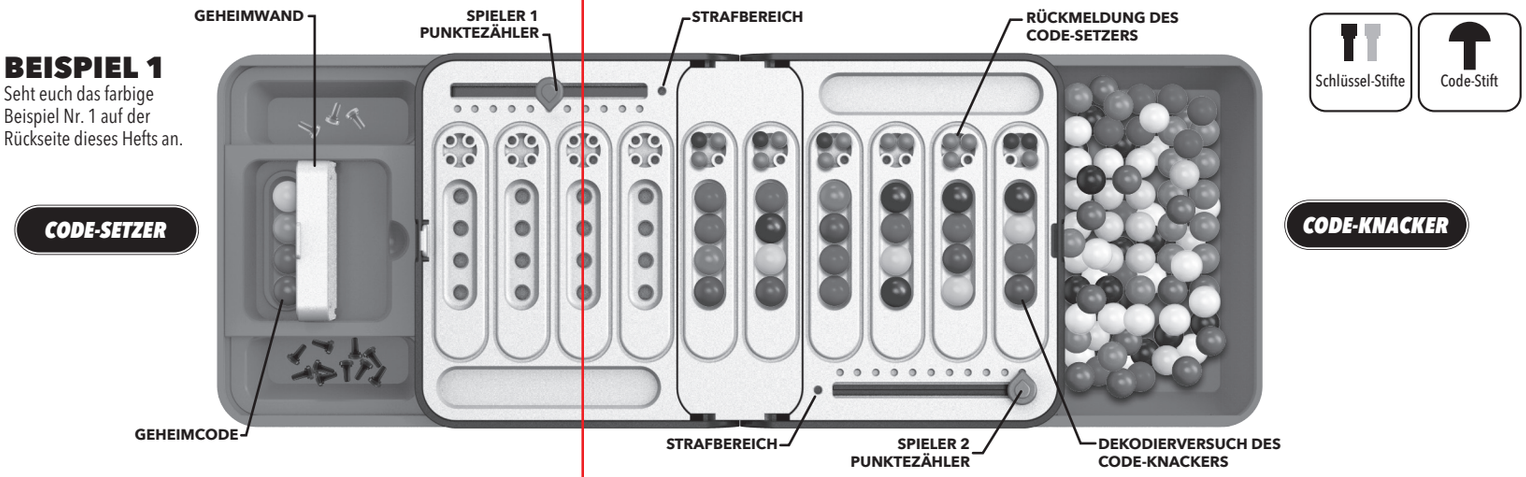
CODE-SETZER: Erstelle einen geheimen Code, der deinen Mitspieler so lange wie möglich zum Grübeln bringt.

CODE-KNACKER: Entschlüssele den geheimen Code in möglichst wenigen Versuchen.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

BEISPIEL 1

Seht euch das farbige Beispiel Nr. 1 auf der Rückseite dieses Hefts an.



VORBEREITUNG

1 Entscheidet euch, wer zuerst als Code-Setzer an der Reihe ist. Stellt das Spiel so zwischen euch, dass die Seite mit der Geheimwand zum Code-Setzer zeigt.

2 Legt die Schlüssel-Stifte in die Fächer auf der Seite des Code-Setzers.

3 Legt die Code-Stifte in das Fach auf der Seite des Code-Knackers. Auch der Code-Setzer darf mehrere Code-Stifte in seine Fächer legen, um den geheimen Code zu erstellen.

LOS GEHT'S

1. Der Code-Setzer hebt die Geheimwand an und setzt vier Code-Stifte (als „Geheimcode") in die Öffnungen. Der Code kann aus einer beliebigen Kombination von farbigen Stiften bestehen, auch aus zwei oder mehr Stiften der gleichen Farbe.

2. Der Code-Knacker startet seinen ersten Versuch, indem er vier Code-Stifte in der ersten Reihe platziert. Dabei versucht er, die genauen Farben und exakten Positionen der verborgenen Stifte des Geheimcodes zu entschlüsseln.

3. Danach gibt der Code-Setzer seine Rückmeldung, indem er wie folgt Schlüssel-Stifte in die Schlüssellöcher der ersten Reihe steckt:
- Einen **schwarzen Schlüssel-Stift** für jeden Code-Stift in der richtigen Farbe und an der richtigen Position.
- Einen **grauen Schlüssel-Stift** für jeden Code-Stift, der die richtige Farbe hat, aber an der falschen Position sitzt.
- **Keine Schlüssel-Stifte**, um anzuzeigen, dass eine Farbe in dem Code nicht vorkommt.
- Wenn eine Farbe mehrmals in dem Dekodierversuch vorkommt, aber nur einmal im Geheimcode, dann platziert der Code-Setzer nur einen Schlüssel-Stift. Befindet sich eine dieser Farben an der richtigen Stelle, wird ein schwarzer Schlüssel-Stift verwendet. Befindet sich keine an der richtigen Stelle, verwendet er einen grauen Schlüssel-Stift.

Der Code-Setzer platziert die Schlüssel-Stifte in keiner bestimmten Reihenfolge. Die Herausforderung für den Code-Knacker besteht darin, herauszufinden, welche Schlüssel-Stifte zu welchen Code-Stiften gehören. Denkt daran: Ein Schlüssel-Stift gehört zu einem Code-Stift.

4. Der Code-Knacker führt so lange seine Dekodierversuche über die Reihen hinweg fort und der Code-Setzer gibt seine entsprechende Rückmeldung, bis entweder der Code richtig entschlüsselt wurde oder der Code-Knacker keine Reihen mehr zur Verfügung hat.

5. Sobald der Code geknackt wurde, platziert der Code-Setzer vier schwarze Schlüssel-Stifte, enthüllt den Geheimcode und markiert seine Punkte.
Siehe PUNKTEN.

6. Nun werden die Rollen getauscht und der Code-Knacker wird zum Code-Setzer. Spielt wie zuvor beschrieben.

PUNKTEN

Der Code-Setzer erhält 1 Punkt für jede vom Code-Knacker gesteckte Stiftreihe und schiebt seinen Punktezähler entsprechend weiter. Hat der Code-Knacker bei seinem Versuch alle 10 Reihen benötigt und ist dennoch gescheitert, so erhält der Code-Setzer 11 Punkte (10 Punkte + 1 Bonuspunkt).



WAS PASSIERT, WENN DER CODE-SETZER EINEN FEHLER MACHT?

Wenn der Code-Knacker nachweisen kann, dass der Code-Setzer eine falsche Rückmeldung gegeben hat, **erhält der Code-Knacker sofort 3 Punkte und der Code-Setzer geht leer aus und erhält keine Punkte.** Dann steckt der Code-Knacker einen schwarzen Schlüssel-Stift in den Strafbereich seines Punktezählers, um die zusätzlichen 3 Punkte zu markieren. Danach nehmen die Spieler alle ihre Stifte heraus und der Code-Setzer erstellt einen neuen Geheimcode.

BEISPIEL 2

Seht euch das farbige Beispiel Nr. 2 auf der Rückseite dieses Hefts an.



RÜCKMELDUNG DES CODE-SETZERS

Schwarzer Schlüssel-Stift
Markiert eine richtige Farbe an der korrekten Position – den **grünen Code-Stift.**



Grauer Schlüssel-Stift
Markiert eine richtige Farbe an der falschen Position – den **weißen Code-Stift.**

Die Schlüssel-Stifte verraten nicht, auf welche Code-Stifte sie sich beziehen. Die übrigen Felder in der Rückmeldung des Code-Setzers bleiben leer, da der Code-Knacker zwei falsche Farben verwendet hat.

BEISPIEL 3

Seht euch das farbige Beispiel Nr. 3 auf der Rückseite dieses Hefts an.



RÜCKMELDUNG DES CODE-SETZERS



Schwarzer Schlüssel-Stift
Markiert eine richtige Farbe an der korrekten Position – den **blauen Code-Stift.** Hinweis: Der Code-Setzer platziert nur einen Schlüssel-Stift, obwohl zwei blaue Code-Stifte gesteckt wurden – das liegt daran, dass in seinem Geheimcode nur ein blauer Code-Stift vorkommt. Beachtet auch, dass er einen schwarzen Schlüssel-Stift für den blauen Code-Stift platziert hat, der sich an der richtigen Stelle befindet, und keinen grauen Schlüssel-Stift.

ENDE DES SPIELS

Sobald jeder Spieler einmal als Code-Setzer **und** als Code-Knacker an der Reihe war, endet das Spiel.
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 6-7
9/12/22 2:43 PM

es

OBJETIVO DEL JUEGO

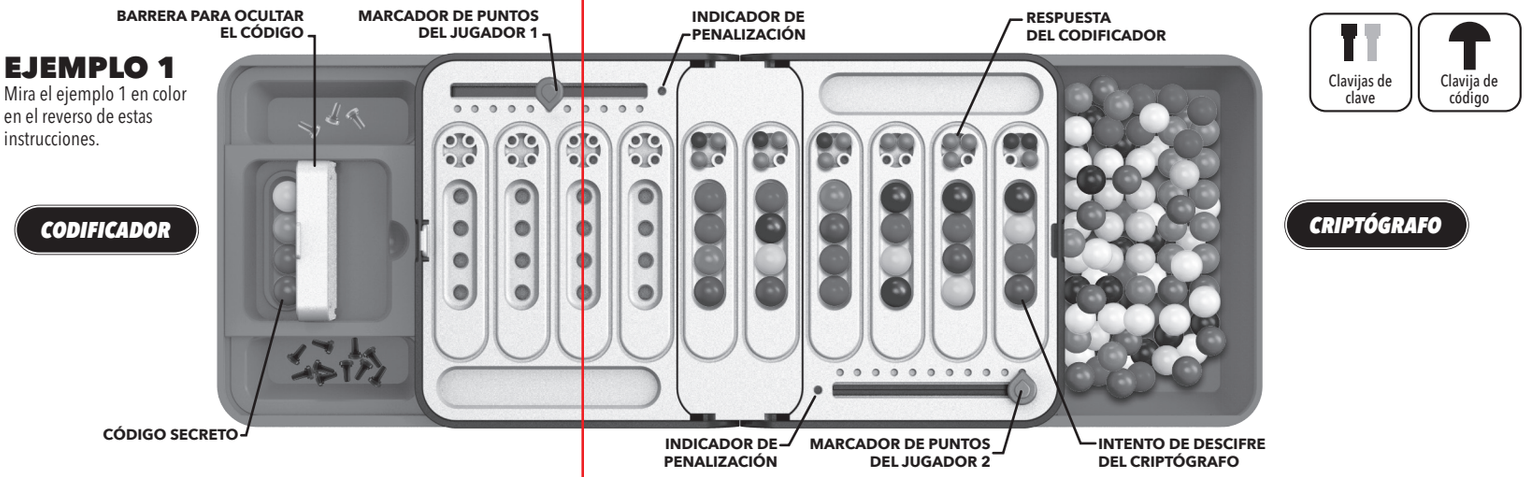
CODIFICADOR: Prepara un código secreto difícil que haga que tu oponente tarde mucho en descifrarlo.

CRIPTÓGRAFO: Descifra el código secreto en el menor número de intentos.

¡El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador!

EJEMPLO 1

Mira el ejemplo 1 en color en el reverso de estas instrucciones.



PREPÁRATE

1 Los jugadores deciden quién será el Codificador. Después colocan la unidad de juego en el medio, dejando el extremo con la barrera en el lado del Codificador.

2 El Codificador coloca las clavijas de clave en las bandejas ubicadas en su lado.

3 El Criptógrafo coloca las clavijas de código en la bandeja ubicada en su lado. El Codificador también puede guardar varias clavijas de código en sus bandejas para crear su código secreto.

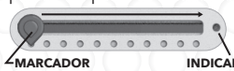
¡A JUGAR!

1. El Codificador levanta la barrera e introduce cuatro clavijas de código (su código secreto) en los agujeros que están debajo. El código puede ser cualquier combinación de las clavijas de colores, incluyendo dos o más del mismo color.
2. El Criptógrafo prepara su primer intento de descifre colocando cuatro clavijas de código en la primera fila, intentando reproducir las posiciones y colores exactos de las clavijas de código ocultas del código secreto.
3. El Codificador responde colocando clavijas de clave en los agujeros de clave junto a la primera fila como se indica a continuación:
   - Una **clavija de clave negra** por cada clavija de código que tenga la posición y el color correctos.
   - Una **clavija de clave gris** por cada clavija de código que tenga el color correcto, pero no la posición.
   - **Clavijas ausentes** indican que un color no es usado en el código.
   - Si un color aparece múltiples veces en un intento de descifre pero solo una vez en el código secreto, el Codificador coloca solo una clavija de clave. Si uno de esos colores está en la posición correcta, entonces coloca una clavija de clave negra. Si ninguno está, coloca una clavija de clave gris.

   El Codificador no sigue ningún orden al colocar las clavijas de clave Parte del reto para el Criptógrafo consiste en descifrar cuáles clavijas de clave corresponden a cuáles clavijas de código. Recuerda, una clavija de clave corresponde a una clavija de código.
4. El Criptógrafo sigue colocando filas de clavijas de código y el Codificador responde colocando clavijas de clave hasta que el código es descifrado correctamente o el Criptógrafo se queda sin filas.
5. Cuando el código es descifrado correctamente, el Codificador coloca cuatro clavijas de clave negras, revela el código secreto y marca la puntuación.
   Ver PUNTUACIÓN
6. Ahora el Criptógrafo jugará como el Codificador y viceversa y la partida continuará como antes.

PUNTUACIÓN

El Codificador gana 1 punto por cada fila de clavijas jugada por el Criptógrafo y ajusta su marcador de puntos para indicarlo. Si el Criptógrafo usa las 10 filas para intentar descifrar el código secreto y no lo logra, el Codificador recibe 11 puntos (10 puntos + 1 punto de bonificación).

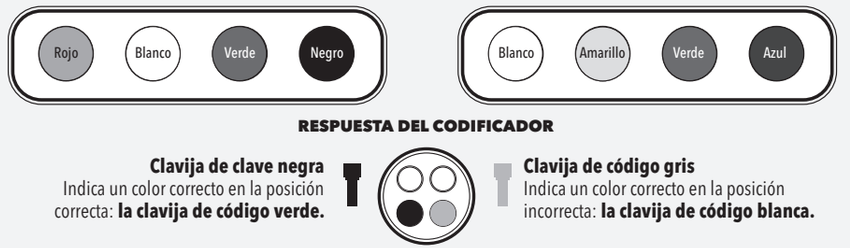


¿QUÉ OCURRE SI EL CODIFICADOR SE EQUIVOCA?

Si el Criptógrafo puede demostrar que el Codificador cometió un error en su respuesta, **el Criptógrafo inmediatamente recibe 3 puntos y el Codificador no reciben ninguno.** El Criptógrafo coloca una clavija de clave negra en el indicador de penalización de su marcador de puntos para marcar sus 3 puntos adicionales. Los jugadores quitan todas las clavijas de la unidad de juego y el Codificador crea un nuevo código secreto.

EJEMPLO 2

Mira el ejemplo 2 en color en el reverso de estas instrucciones.



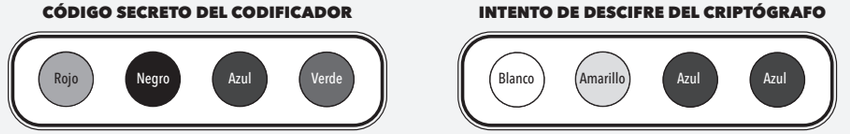
Clavija de clave negra
Indica un color correcto en la posición correcta: **la clavija de código verde.**

Clavija de código gris
Indica un color correcto en la posición incorrecta: **la clavija de código blanca.**

Las clavijas de clave no indican a cuáles clavijas de código se refieren. Los espacios restantes de la respuesta del Codificador se dejan vacíos porque hay dos colores incorrectos en el intento de descifre del Criptógrafo.

EJEMPLO 3

Mira el ejemplo 3 en color en el reverso de estas instrucciones.



Clavija de clave negra
Indica un color correcto en la posición correcta: la clavija de código azul. Recuerda que el Codificador solo coloca una clavija de clave incluso si dos clavijas de código azules fueron jugadas, ya que el Codificador solo tiene una clavija de código azul en su código secreto. Recuerda también que este coloca una clavija de clave negra por la clavija de código azul en la posición correcta y no una clavija de código gris.

EL FINAL DE LA PARTIDA

Cuando ambos jugadores hayan jugado como Codificador y como Criptógrafo, la partida termina.
¡El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 8-9
9/12/22 2:43 PM

pt

OBJETIVO

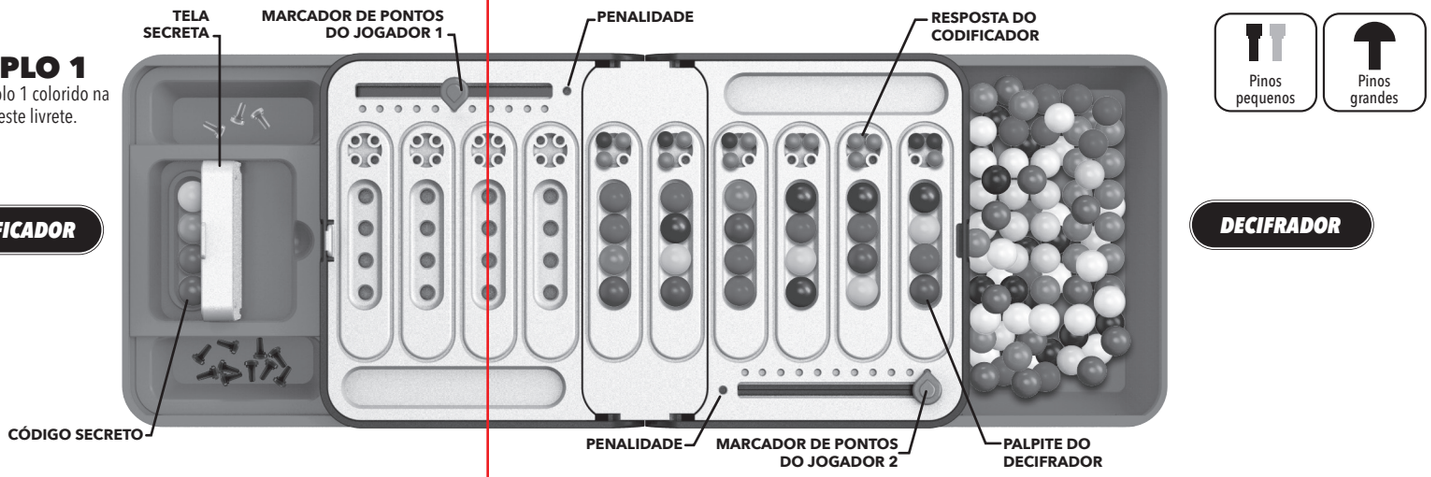
CODIFICADOR: Definir um código secreto que irá manter o seu adversário em dúvida pelo máximo de tempo possível.

DECIFRADOR: Decifrar o código secreto no menor número de tentativas.

O jogador com mais pontos no final da partida é o vencedor!

EXEMPLO 1

Veja o exemplo 1 colorido na contracapa deste livrete.



PREPARAÇÃO

1 Decidir quem será o primeiro codificador. Colocar a unidade entre os jogadores de modo a que o lado com a tela secreta fique voltada para o codificador.

2 Colocar os pinos pequenos nas bandejas do lado do codificador.

3 Colocar os pinos grandes nas bandejas do lado do decifrador. O codificador pode manter vários pinos grandes nas suas bandejas para criar o código secreto.

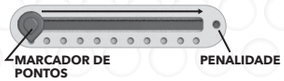
O JOGO

1. O codificador deve levantar a tela secreta e inserir uma combinação de 4 pinos grandes (o seu código secreto) na área do código. O código pode ser qualquer combinação de pinos coloridos, incluindo 2 ou mais da mesma cor.
2. O decifrador deve dar o seu primeiro palpite colocando 4 pinos grandes na primeira linha, tentando adivinhar a combinação exata de cores e posições dos pinos ocultos do código secreto.
3. O codificador deve responder ao colocar os pinos pequenos nas áreas da primeira linha conforme abaixo:
   - Um **pino preto pequeno** por cada pino grande com a cor correta e na posição correta.
   - Um **pino cinzento pequeno** por cada pino grande com a cor correta, mas na posição errada.
   - **A ausência de pinos pequenos** indica que a cor não é usada no código.
   - Se uma cor aparece várias vezes num palpite, mas apenas uma vez no código secreto, o codificador deve colocar apenas um pino pequeno para sinalizar. Se uma dessas cores estiver no local correto, o codificador deve colocar 1 pino preto pequeno. Se nenhuma estiver no local correto, ele deve colocar 1 pino cinzento.

   O codificador não deve posicionar os pinos pequenos em nenhuma ordem. Faz parte do desafio para o decifrador, descobrir quais pinos pequenos correspondem a quais pinos grandes. Lembre-se, 1 pino pequeno corresponde a 1 pino grande.
4. O decifrador deve continuar a criar linhas de pinos grandes coloridos e o codificador deve responder a cada tentativa até que o código seja adivinhado corretamente ou até que acabe o espaço de códigos para o decifrador.
5. Quando o código for adivinhado corretamente, o codificador deve colocar 4 pinos pretos pequenos, revelar o código secreto e marcar a sua pontuação. **Ver PONTUAÇÃO.**
6. O codificador e decifrador devem agora inverter os seus papéis e continuar a jogar.

PONTUAÇÃO

O codificador recebe 1 ponto no seu marcador de pontos por cada linha de pinos criada pelo decifrador. Se o decifrador usar todas as 10 linhas para adivinhar o código secreto e ainda assim falhar, o codificador recebe 11 pontos (10 pontos + 1 ponto de bónus).



QUANDO O CODIFICADOR COMETER UM ERRO

Se o decifrador conseguir provar que o codificador deu uma resposta errada, **o decifrador recebe imediatamente 3 pontos e o codificador não recebe pontos.** O decifrador deve colocar 1 pino preto pequeno na área de penalidades do seu marcador de pontos para indicar estes 3 pontos adicionais. Os jogadores devem remover todos os pinos da unidade de jogo e o codificador deve criar um novo código secreto.

EXEMPLO 2

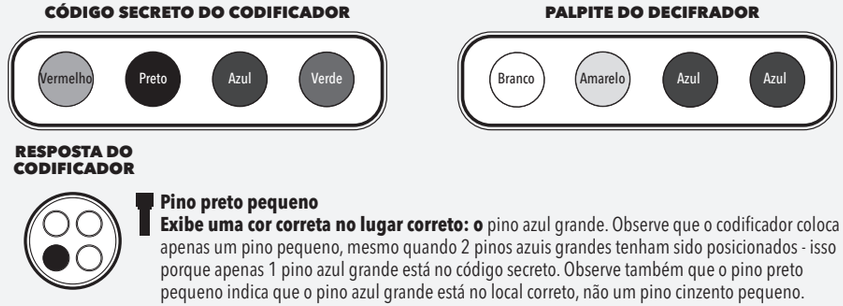
Veja o exemplo 2 colorido na contracapa deste livrete.



Os pinos pequenos não indicam quais os pinos grandes a que eles se referem. Os espaços vazios na área de resposta do codificador permanecem vazios porque 2 cores estão erradas no palpite do decifrador.

EXEMPLO 3

Veja o exemplo 3 colorido na contracapa deste livrete.



Pino preto pequeno
Exibe uma cor correta no lugar correto: o pino azul grande. Observe que o codificador coloca apenas um pino pequeno, mesmo quando 2 pinos azuis grandes tenham sido posicionados - isso porque apenas 1 pino azul grande está no código secreto. Observe também que o pino preto pequeno indica que o pino azul grande está no local correto, não um pino cinzento pequeno.

FIM DO JOGO

O jogo acaba após cada jogador tiver jogado como codificador **e** decifrador.
O jogador com mais pontos no final da partida é o vencedor!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 10-11 9/12/22 2:43 PM

it

SCOPO DEL GIOCO

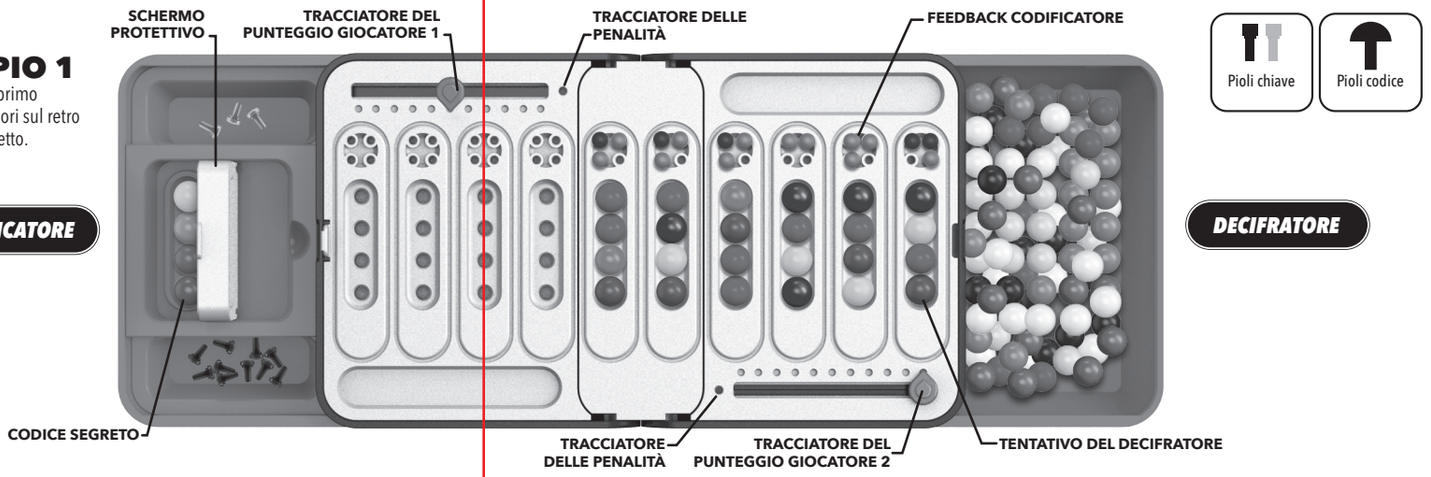
CODIFICATORE: scegliete un codice che costringa il vostro avversario ad arrovellarsi il cervello il più a lungo possibile.

DECIFRATORE: decifrate il codice segreto il più rapidamente possibile.

Vince chi, al termine del numero di partite stabilite all'inizio, ha il pu nteggio più alto!

ESEMPIO 1

Consultate il primo esempio a colori sul retro di questo libretto.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1 Decidete chi sarà il primo codificatore! Posizionate l'unità di codificazione tra di voi in modo che il lato con lo schermo protettivo sia rivolto verso il codificatore.

2 Posizionate i pioli chiave nei contenitori del codificatore.

3 Posizionate i pioli codice nel contenitore del decifratore. Il codificatore può tenere i pioli codice nei propri contenitori, in modo da poter creare il codice segreto.

FINALMENTE SI GIOCA!

1. Il codificatore solleva lo schermo protettivo e inserisce quattro pioli codice (ovvero il codice segreto) negli appositi fori. Il codice può essere composto da una qualsiasi combinazione di pioli colorati, inclusi due o più pioli dello stesso colore.
2. Il decifratore effettua un primo tentativo posizionando quattro pioli codice nella prima riga, cercando di trovare i colori e le posizioni esatte dei pioli codice nascosti nel codice segreto.
3. Il codificatore fornisce il suo feedback posizionando i pioli chiave nei fori della prima riga come segue:
   - Un **piolo chiave nero** per ciascun piolo codice del colore giusto e in posizione corretta.
   - Un **piolo chiave grigio** per ciascun piolo codice del colore giusto, ma in posizione scorretta.
   - **Nessun piolo chiave** per un colore non presente nel codice.
   - Se un colore compare più volte in un tentativo ma solo una volta nel codice segreto, il codificatore posiziona un solo piolo chiave. Se uno di quei colori si trova in posizione corretta, il codificatore posiziona un piolo chiave nero. Se nessun colore è in posizione corretta, posiziona un piolo grigio.

   Il codificatore non posiziona i pioli chiave in un ordine specifico. La sfida per il codificatore è riuscire a capire quali sono i pioli chiave che compongono il codice segreto di pioli codice! Ricordate, un piolo chiave corrisponde a un piolo codice che compone il codice segreto.
4. Il decifratore continua a posizionare righe di pioli codice e il codificatore fornisce il suo feedback finché il codice non viene decifrato correttamente o il codificatore non ha più righe a disposizione.
5. Quando il codice viene decifrato correttamente, il codificatore posiziona quattro pioli chiave neri, rivela il codice segreto e segna il punteggio. **Consultate PUNTEGGIO.**
6. Scambiatevi i ruoli in modo che il decifratore diventi il codificare e continuate a giocare come descritto qui sopra.

PUNTEGGIO

Il codificatore ottiene 1 punto per ogni riga di pioli giocata dal decifratore e modifica il proprio punteggio di conseguenza. Se il decifratore utilizza tutte e 10 le righe per indovinare il codice ma non riesce a decifrarlo, il codificatore ottiene 11 punti (10 punti + 1 punto bonus).

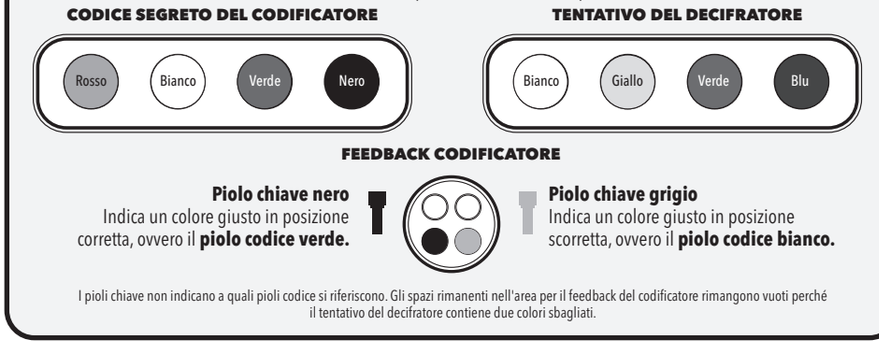


E SE IL CODIFICATORE COMMETTE UN ERRORE?

Se il decifratore riesce a dimostrare che il codificatore ha fornito un feedback errato, **il decifratore riceve immediatamente 3 punti e il codificatore non ottiene alcun punto.** Il decifratore posiziona un piolo chiave nero nel tracciatore delle penalità a fianco del tracciatore del punteggio per segnare i 3 punti aggiuntivi. I giocatori rimuovono tutti i pioli dall'unità di codificazione e il codificatore crea un nuovo codice segreto.

ESEMPIO 2

Consultate il secondo esempio a colori sul retro di questo libretto.



I pioli chiave non indicano a quali pioli codice si riferiscono. Gli spazi rimanenti nell'area per il feedback del codificatore rimangono vuoti perché il tentativo del decifratore contiene due colori sbagliati.

ESEMPIO 3

Consultate il terzo esempio a colori sul retro di questo libretto.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando ciascun giocatore ha giocato nel ruolo del codificatore **e** del decifratore.
Vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 12-13 9/12/22 2:43 PM

nl

DOEL VAN HET SPEL

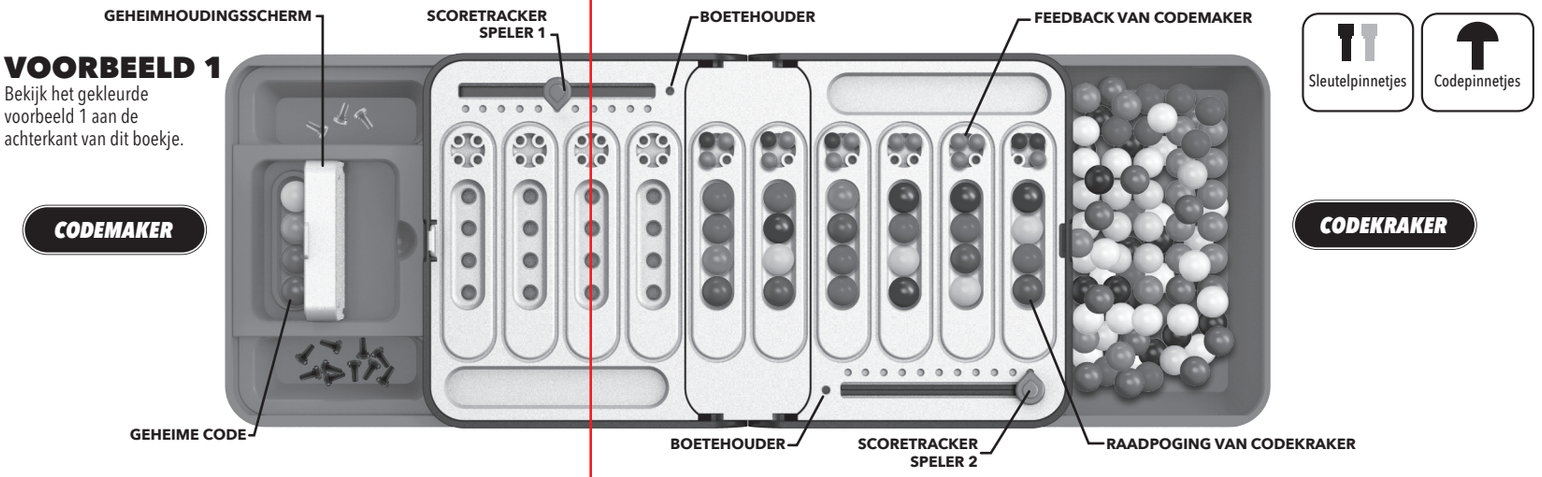
CODEMAKER: een geheime code instellen waar je tegenstander zo lang mogelijk naar moet raden.

CODEKRAKER: de geheime code in zo min mogelijk raadbeurten kraken.

De speler die aan het eind van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar!

VOORBEELD 1

Bekijk het gekleurde voorbeeld 1 aan de achterkant van dit boekje.



VOORBEREIDING

1 Bepaal wie de eerste Codemaker wordt! Zet het spel tussen jullie in, zodat de kant met het geheimhoudingsscherm naar de Codemaker toe staat.

2 Doe de sleutelpinnetjes in het bakje aan de kant van de Codemaker.

3 Doe de codepinnetjes in het bakje aan de kant van de Codekraker. De Codemaker kan ook een aantal codepinnetjes in zijn/haar bakje doen, zodat hij/zij de geheime code kan maken.

SPELEN

1. De Codemaker tilt het geheimhoudingsscherm op en steekt vier codepinnetjes (de geheime code) in de gaatjes eronder. De code kan elke combinatie van gekleurde pinnetjes zijn, waaronder twee of meer pinnetjes van dezelfde kleur.

2. De Codekraker doet een eerste raadpoging door vier codepinnetjes op de eerste rij te plaatsen, waarbij hij/zij probeert precies dezelfde kleuren en posities als de verborgen codepinnetjes in de geheime code te plaatsen.

3. De Codemaker geeft feedback door sleutelpinnetjes in de gaatjes van de eerste rij te plaatsen. Dit doet hij/zij als volgt:
- A **zwart sleutelpinnetje** voor elk codepinnetje dat de juiste kleur en positie heeft.
- A **grijs sleutelpinnetje** voor elk codepinnetje dat de juiste kleur heeft, maar niet de juiste positie.
- **geen sleutelpinnetjes** als een kleur niet in de code wordt gebruikt.
- Als een kleur meerdere keren voorkomt in een raadbeurt, maar slechts één keer in de geheime code, plaatst de Codemaker maar één sleutelpinnetje.

Als één van deze kleuren zich op de juiste plaats bevindt, plaatst de Codemaker een zwart sleutelpinnetje. Als een juiste kleur wordt gebruikt die zich niet op de juiste plaatst bevindt, plaatst de Codemaker een grijs sleutelpinnetje.

De Codemaker plaatst de sleutelpinnetjes niet in een bepaalde volgorde. Het is de taak van de Codekraker om uit te vinden welke sleutelpinnetjes en codepinnetjes met elkaar overeenkomen. Onthoud, één sleutelpinnetje komt overeen met één codepinnetje.

4. De Codekraker blijft rijen codepinnetjes plaatsen en de Codemaker blijft feedback geven tot de code goed is geraden of de Codekraker geen rijen meer over heeft.

5. Zodra de code goed is geraden, plaatst de Codemaker vier zwarte sleutelpinnetjes, maakt de geheime code bekend en noteert zijn/haar score.
Zie SCORES.

6. Verwissel van rol, zodat de Codekraker nu de Codemaker is, en speel opnieuw zoals hierboven uitgelegd.

SCORES

De Codemaker krijgt 1 punt voor elke rij pinnetjes die door de Codekraker is geplaatst en past zijn/haar Scoretracker aan. Als de Codekraker de 10 rijen allemaal gebruikt om de geheime code te raden en deze niet weet te kraken, krijgt de Codemaker 11 punten (10 punten + 1 bonuspunt).



WAT ALS DE CODEMAKER EEN FOUT MAAKT?

Als de Codekraker kan aantonen dat de Codemaker verkeerde feedback heeft gegeven, **krijgt de Codekraker onmiddellijk 3 punten en krijgt de Codemaker geen punten.** De Codekraker plaatst een zwart sleutelpinnetje in de Boetehouder van zijn/haar Scoretracker om de 3 extra punten aan te geven. De spelers verwijderen alle pinnetjes uit het spel en de Codemaker bedenkt een nieuwe geheime code.

VOORBEELD 2

Bekijk het gekleurde voorbeeld 2 aan de achterkant van dit boekje.



FEEDBACK VAN CODEMAKER

Zwart sleutelpinnetje
Geeft aan dat er één juiste kleur is die zich in de juiste positie bevindt – het **groene codepinnetje.**



Grijs sleutelpinnetje
Geeft aan dat er één juiste kleur is die zich in de verkeerde positie bevindt – het **witte codepinnetje.**

De sleutelpinnetjes geven niet aan naar welke codepinnetjes ze verwijzen. De resterende vakjes in de feedback van de Codemaker zijn leeg gelaten omdat er ook twee verkeerde kleuren aanwezig zijn in de raadpoging van de Codekraker.

VOORBEELD 3

Bekijk het gekleurde voorbeeld 3 aan de achterkant van dit boekje.



FEEDBACK VAN CODEMAKER



Zwart sleutelpinnetje
Geeft aan dat er één juiste kleur is die zich in de juiste positie bevindt – het **blauwe codepinnetje.** Merk op dat de Codemaker maar één sleutelpinnetje gebruikt, hoewel er twee blauwe codepinnetjes zijn geplaatst. De reden is dat de Codemaker maar één blauw codepinnetje in zijn/haar geheime code heeft. Merk ook op dat de Codemaker een zwart sleutelpinnetje plaatst voor het blauwe codepinnetje dat zich op de juiste plaats bevindt, geen grijs codepinnetje.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer elke speler als Codemaker **en** als Codekraker heeft gespeeld, is het spel afgelopen.
De speler met de meeste punten wint!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 14-15 9/12/22 2:43 PM

SV

SPELETS MÅL

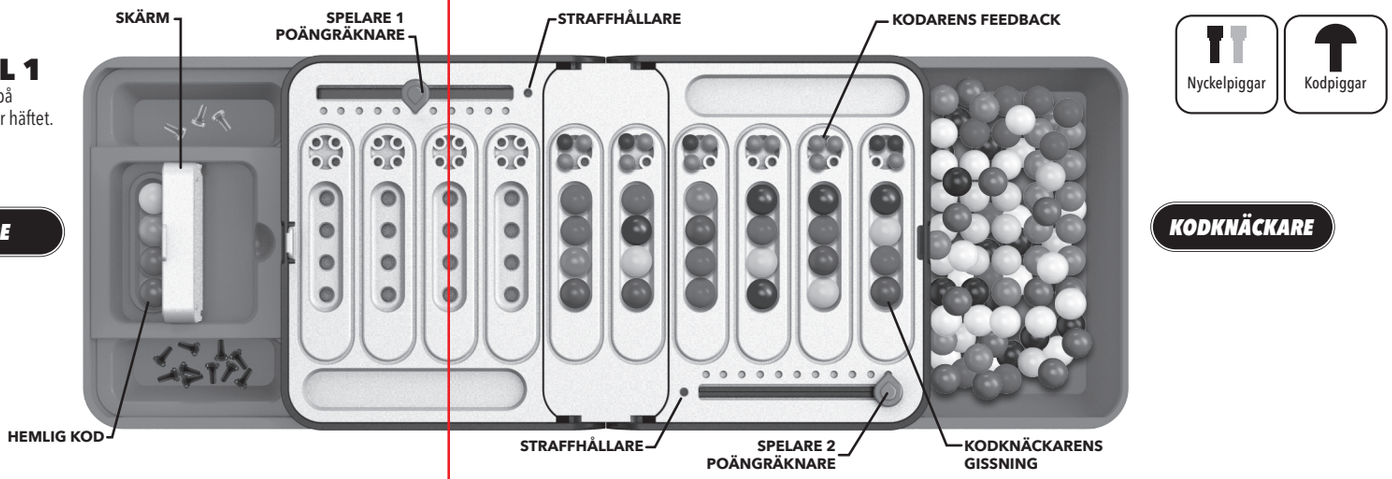
KODAREN: Skapa en hemlig kod som får motståndaren att fortsätta gissa så länge som möjligt.

KODKNÄCKAREN: Knäck den hemliga koden på så få försök som möjligt.

Spelaren som har flest poäng när spelet är slut vinner!

EXEMPEL 1

Se färgexempel 1 på baksidan av det här häftet.



FÖRBEREDELSER

1 Bestäm vem som ska börja som kodare! Ställ spelplanen mellan er så att sidan med skärmen är vänd mot kodaren.

2 Lägg nyckelpiggarna i fördjupningarna på kodarens sida.

3 Lägg kodpiggarna i fördjupningen på kodknäckarens sida. Kodaren kan även ha flera kodpiggar i sina fördjupningar, så att han eller hon kan skapa den hemliga koden.

DAGS ATT SPELA

1. Kodaren lyfter skärmen och sätter fyra kodpiggar (den hemliga koden) i hålen under den. Koden kan vara vilken kombination som helst av färgpiggarna, inklusive två eller fler av samma färg.
2. Kodknäckaren sätter fyra kodpiggar i den första raden för att försöka gissa de dolda kodpiggarnas färger och placering i den hemliga koden.
3. Kodaren ger feedback genom att placera nyckelpiggarna i nyckelhålen på den första raden:
   - En **svart nyckelpigg** för varje kodpigg som har rätt färg och sitter på rätt plats.
   - En **grå nyckelpigg** för varje kodpigg som har rätt färg, men sitter på fel plats.
   - **Inga nyckelpiggar** visar att färgen inte används i koden.
   - Om en färg används flera gånger i en gissning men bara en gång i den hemliga koden placerar kodaren bara ut en nyckelpigg. Om en av färgerna sitter på rätt plats placerar kodaren ut en svart nyckelpigg. Om inga av dem gör det använder han eller hon en grå nyckelpigg.

   Kodaren sätter inte nyckelpiggarna i någon särskild ordning. Det är en del av kodknäckarens utmaning att lista ut vilka nyckelpiggar som motsvarar vilka kodpiggar. Kom ihåg att en nyckelpigg motsvarar en kodpigg.
4. Kodknäckaren fortsätter att sätta ut rader av kodpiggar och kodaren ger feedback tills kodknäckaren har gissat koden eller har använt alla raderna.
5. När kodknäckaren har gissat koden placerar kodaren ut fyra svarta nyckelpiggar, visar den hemliga koden och anger poängen. **Se POÄNGSÄTTNING.**
6. Byt roller så att kodknäckaren blir kodaren och fortsätt spela som tidigare.

POÄNGSÄTTNING

Kodaren får 1 poäng för varje rad med piggar som kodknäckaren placerar ut och justerar sin poängräknare. Om kodknäckaren använder alla 10 rader för att gissa den hemliga koden och inte kan gissa den får kodaren 11 poäng (10 poäng + 1 bonuspoäng).

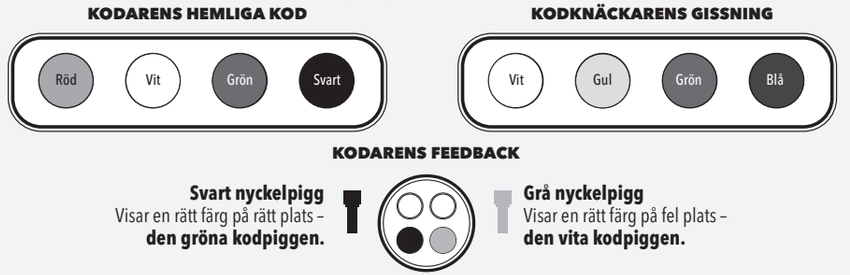


VAD HÄNDER OM KODAREN BEGÅR ETT MISSTAG?

Om kodknäckaren kan bevisa att kodaren har gett fel feedback **får kodknäckaren omedelbart 3 poäng och kodaren får inga poäng.** Kodknäckaren sätter en svart nyckelpigg i straffhållaren på sin poängräknare för att markera de 3 extra poängen. Spelarna tar bort alla piggarna från dosan och kodaren skapar en ny hemlig kod.

EXEMPEL 2

Se färgexempel 2 på baksidan av det här häftet.



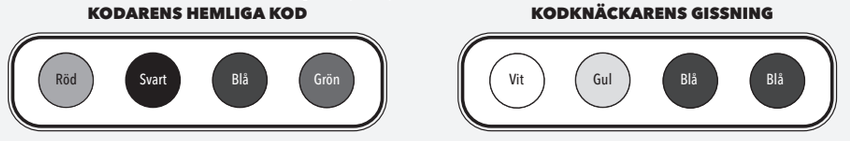
Svart nyckelpigg
Visar en rätt färg på rätt plats – **den gröna kodpiggen.**

Grå nyckelpigg
Visar en rätt färg på fel plats – **den vita kodpiggen.**

Nyckelpiggarna visar inte vilka kodpiggar de gäller för. De återstående platserna i kodarens feedback är tomma eftersom kodknäckaren gissade två färger som inte finns i den hemliga koden.

EXEMPEL 3

Se färgexempel 3 på baksidan av det här häftet.



Svart nyckelpigg
Visar en rätt färg på rätt plats – **den blå kodpiggen.** Notera att kodaren bara placerar ut en nyckelpigg, trots att två blå kodpiggar användes – det är för att det bara finns en blå kodpigg i den hemliga koden. Notera även att kodaren använder en svart nyckelpigg för den blå kodpiggen som sitter på rätt plats, inte en grå nyckelpigg.

SPELETS SLUT

När bägge spelare har varit både kodare **och** kodknäckare är spelet slut. Spelaren med flest poäng vinner!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 16-17 9/12/22 2:43 PM

da

SPILLETS FORMÅL

KODESÆTTER: Udtænk en hemmelig kode, som det vil tage din modstander så lang tid som muligt at gætte.

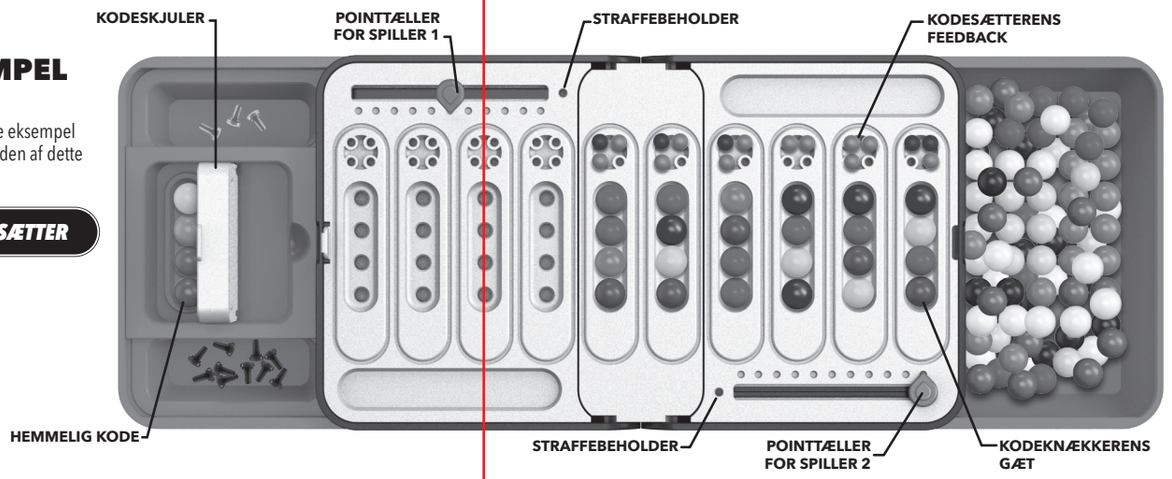
KODEKNÆKKER: Knæk den hemmelige kode med så få gæt som muligt.

Den spiller, der har flest point, når spillet slutter, har vundet!

EKSEMPEL NR. 1

Se det farvede eksempel nr. 1 på bagsiden af dette hæfte.

KODESÆTTER





KODEKNÆKKER

FORBEREDELSER

1 Beslut, hvem der skal starte med at være kodesætter! Placer enheden mellem jer, så siden med kodeskjuleren vender mod kodesætteren.

2 Placer nøglestifterne i bakkerne på kodesætterens side.

3 Placer kodestifterne i bakken på kodeknækkerens side. Kodesætteren må også beholde flere kodestifter i sine egne bakker, så han eller hun kan lave den hemmelige kode.

LAD OS KOMME I GANG

1. Kodesætteren hæver kodeskjuleren og sætter fire kodestifter (den hemmelige kode) i hullerne bag kodeskjuleren. Koden kan være en hvilken som helst kombination af de farvede stifter, og den må gerne bestå af to eller flere stifter af samme farve.
2. Kodeknækkeren kommer med sit første gæt ved at placere fire kodestifter i første række. Målet er at matche den nøjagtige farve og placering på de skjulte kodestifter i den hemmelige kode.
3. Kodesætteren giver feedback ved at placere nøglestifter i nøglehullerne i første række som følger:
   - En **sort nøglestift** for hver kodestift, som har den rigtige farve og placering.
   - En **grå nøglestift** for hver kodestift, som har den rigtige farve, men den forkerte placering.
   - **Ingen nøglestifter** betyder, at farven ikke er brugt i koden.
   - Hvis en farve går igen flere gange i et gæt, men kun én gang i den hemmelige kode, skal kodesætteren kun placere én nøglestift. Hvis en af disse farver har den rigtige placering, skal kodesætteren placere en sort nøglestift. Hvis ingen har den rigtige placering, skal kodesætteren placere en grå nøglestift.

   Kodesætteren placerer ikke nøglestifterne i en bestemt rækkefølge. Det er en del af kodeknækkerens udfordring at finde frem til, hvilke nøglestifter der svarer til hvilke kodestifter. Husk, at én nøglestift svarer til én kodestift.
4. Kodeknækkeren fortsætter med at placere rækker af kodestifter, og kodesætteren placerer feedback, indtil koden er gættet, eller kodesætteren ikke har flere rækker tilbage.
5. Når koden er gættet, placerer kodesætteren fire sorte nøglestifter, afslører den hemmelige kode og angiver pointene.
   Se POINTGIVNING
6. Byt roller, så kodeknækkeren nu er kodesætter, og fortsæt spillet som før.

POINTGIVNING

Kodesætteren for 1 point for hver række med pinde, der spilles af kodeknækkeren, og angiver dette på pointtælleren. Hvis kodeknækkeren bruger alle 10 rækker på at gætte den hemmelige kode og stadig ikke kan knække den, modtager kodesætteren 11 point (10 point + 1 bonuspoint),



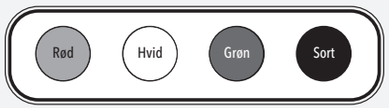
HVAD HVIS KODESÆTTEREN BEGÅR EN FEJL?

Hvis kodeknækkeren kan påvise, at kodesætteren har givet forkert feedback, **modtager kodeknækkeren straks 3 point, og kodesætteren får ingen point.** Kodeknækkeren placerer en sort nøglestift i straffebeholderen på pointtælleren for at angive de ekstra 3 point. Spillerne fjerner alle stifter fra enheden, og kodesætteren udtænker en ny hemmelig kode.

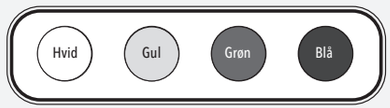
EKSEMPEL NR. 2

Se det farvede eksempel nr. 2 på bagsiden af dette hæfte.

KODESÆTTERENS HEMMELIGE KODE



KODEKNÆKKERENS GÆT



KODESÆTTERENS FEEDBACK

Sort nøglestift
Viser en rigtig farve på den rigtige placering – den **grønne kodestift.**



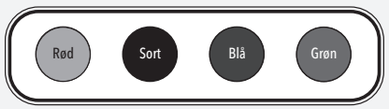
Grå nøglestift
Viser en rigtig farve på den forkerte placering – den **hvide kodestift.**

Nøglestifterne angiver ikke, hvilke kodestifter de henviser til. De resterende felter i kodesætterens feedback skal stå tomme, fordi der er to forkerte farver i kodeknækkerens gæt.

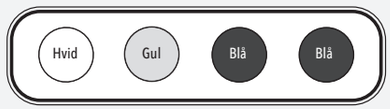
EKSEMPEL NR. 3

Se det farvede eksempel nr. 3 på bagsiden af dette hæfte.

KODESÆTTERENS HEMMELIGE KODE



KODEKNÆKKERENS GÆT



KODESÆTTERENS FEEDBACK



Sort nøglestift
Viser en rigtig farve på den rigtige placering – den **blå kodestift.** Bemærk, at kodesætteren kun placerer én nøglestift, selvom der er to blå kodestifter i spil– der er nemlig kun én blå kodestift i den hemmelige kode. Bemærk også, at kodesætteren placerer en sort nøglestift for den blå kodestift, som har den rigtige placering, ikke en grå nøglestift.

AFSLUTNING AF SPILLET

Når hver spiller har været både kodesætter **og** kodeknækker, er spillet slut. Spilleren med flest point vinder!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 18-19 9/12/22 2:43 PM

no

MÅL

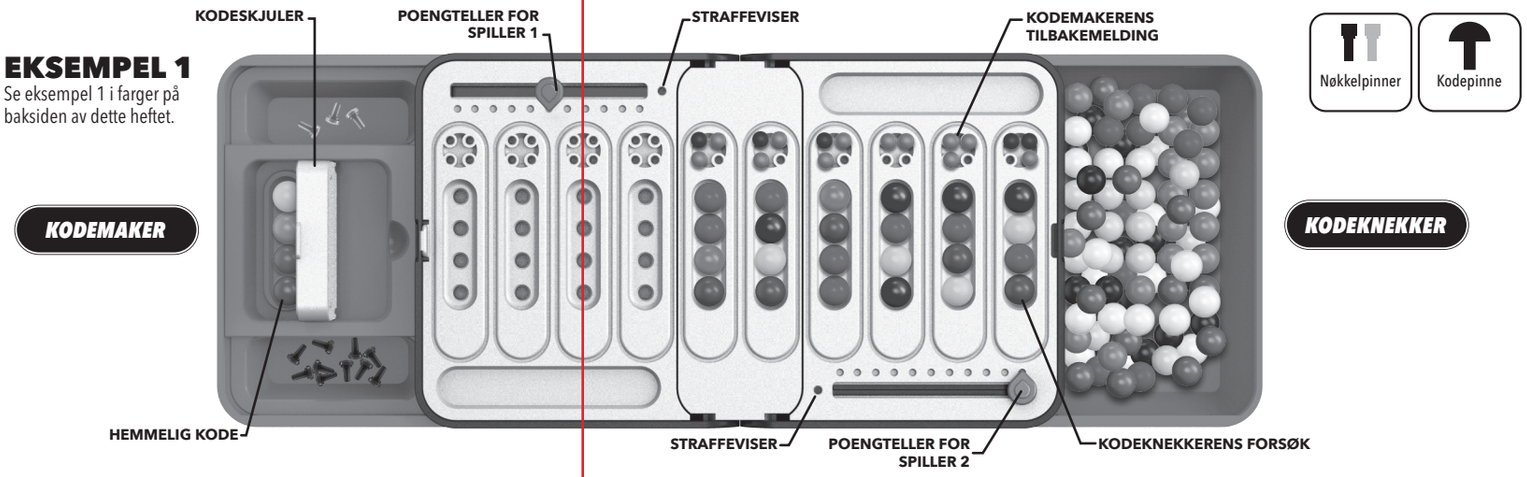
KODEMAKER: Lag en hemmelig kode som vil få motstanderen til å gjette så lenge som mulig.

KODEKNEKKER: Du må knekke den hemmelige koden med færrest mulig forsøk.

Spilleren som har flest poeng ved slutten av spillet, vinner!

EKSEMPEL 1

Se eksempel 1 i farger på baksiden av dette heftet.



GJØR DEG KLAR

1 Bestem hvem som skal være kodemaker først! Legg enheten mellom dere slik at siden med kodeskjuleren vender mot kodemakeren.

2 Legg nøkkelpinnene i rommene på kodemakerens side.

3 Legg kodepinnene i rommet på kodeknekkerens side. Kodemakeren kan også ha flere kodepinner i sine rom, slik at de kan lage den hemmelige koden.

LA OSS SPILLE

1. Kodemakeren løfter kodeskjuleren og setter fire kodepinner (den hemmelige koden) i hullene under. Koden kan være en hvilken som helst kombinasjon av de fargede pinnene, og kan også inneholde to eller flere av samme farge.
2. Kodeknekkeren gjør første forsøk på å gjette ved å legge fire kodepinner på første rad, og prøver å matche de nøyaktige fargene og plasseringene til de skjulte kodepinnene i den hemmelige koden.
3. Kodemakeren svarer ved å legge nøkkelpinner i nøkkelhullene på første rad, slik:
   - En **svart nøkkelpinne** for hver kodepinne som har korrekt farge og korrekt plassering.
   - En **grå nøkkelpinne** for hver kodepinne som har korrekt farge, men feil plassering.
   - **Ingen nøkkelpinner** betyr at en farge ikke er brukt i koden.
   - Dersom en farge brukes flere ganger i et forsøk, men bare er brukt én gang i den hemmelige koden, skal kodemakeren kun legge ned én nøkkelpinne. Hvis én av disse fargene er på riktig sted, skal de legge ned en svart nøkkelpinne. Hvis ingen er det, skal de legge ned en grå.

   Kodemakeren legger ikke nøkkelpinnene i en bestemt rekkefølge. Det er en del av utfordringen for kodeknekkeren å finne ut hvilke nøkkelpinner som tilsvarer hvilke kodepinner. Husk at én nøkkelpinne tilsvarer én kodepinne.
4. Kodeknekkeren fortsetter å legge rader med kodepinner, og kodemakeren fortsetter å gi tilbakemelding helt til riktig kode er gjettet, eller til kodemakeren ikke har flere rader igjen.
5. Når riktig kode er gjettet, plasserer kodemakeren fire svarte nøkkelpinner, avslører den hemmelige koden og registrerer poengsummen.
   Se POENGTELLING.
6. Bytt roller slik at kodeknekkeren nå er kodemakeren og fortsett spillet som beskrevet ovenfor.

POENGTELLING

Kodemakeren får 1 poeng for hver r ad med pinner kodeknekkeren legger, og justerer poengtelleren. Hvis kodeknekkeren bruker alle 10 radene for å gjette den hemmelige koden, og ikke klarer å knekke den, får kodemakeren 11 poeng (10 poeng + 1 bonuspoeng).



HVA OM KODEMAKEREN GJØR EN FEIL?

Hvis kodeknekkeren kan bevise at kodemakeren har gitt feil tilbakemelding, **får kodeknekkeren umiddelbart 3 poeng, og kodemakeren får ingen poeng.** Kodeknekkeren setter en svart nøkkelpinne i straffeviseren på poengtelleren for å markere de ekstra 3 poengene. Spillerne fjerner alle pinnene fra enheten og kodemakeren lager en ny hemmelig kode.

EKSEMPEL 2

Se eksempel 2 i farger på baksiden av dette heftet.



Nøkkelpinnene viser ikke hvilke kodepinner de henviser til. De gjenværende plassene i kodemakerens tilbakemelding står tomme, siden det er to farger som er feil i kodeknekkerens forsøk.

EKSEMPEL 3

Se eksempel 3 i farger på baksiden av dette heftet.



SLIK AVSLUTTES SPILLET

Når hver spiller har spilt både kodemaker **og** kodeknekker, er spillet slutt. Spilleren med flest poeng vinner!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 20-21 9/12/22 2:43 PM

fi

TAVOITE

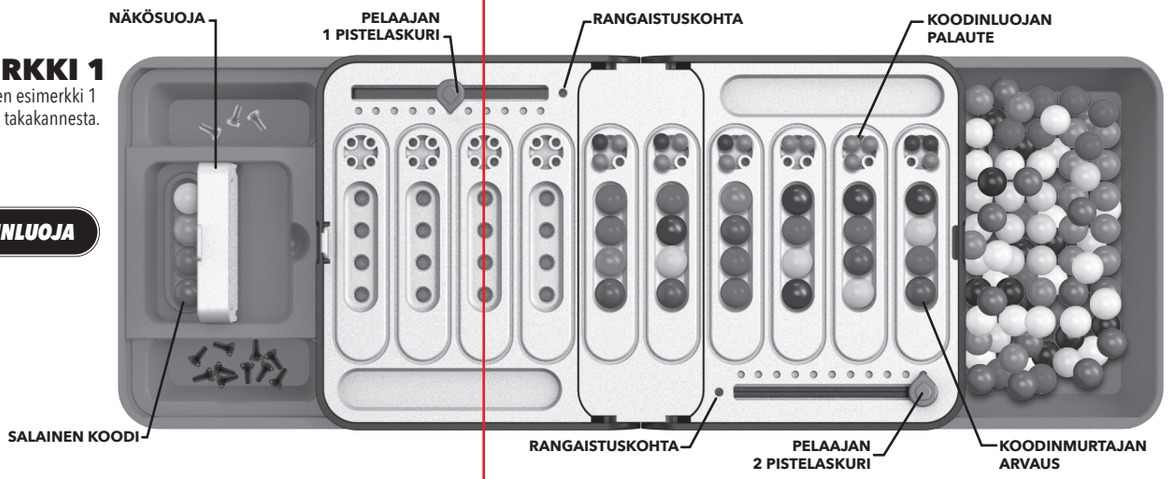
KOODINLUOJA: Luo niin ovela salakoodi, että vastapelaajasi saa arvailla arvailemistaan!

KOODINMURTAJA: Ratkaise salainen koodi mahdollisimman vähillä arvauksilla.

Pelin lopussa eniten pisteitä saavuttanut pelaaja voittaa!

ESIMERKKI 1

Katso värillinen esimerkki 1 tämän vihkon takakannesta.



VALMISTELUT

1 Päättäkää, kumpi on ensimmäinen koodinluoja. Asettakaa yksikkö pelaajien väliin niin, että näkösuoja on koodinluojaa päin.

2 Asettakaa avainnappulat koodinluojan puolella oleviin lokeroihin.

3 Asettakaa koodinappulat koodinmurtajan puolella oleviin lokeroihin. Koodinluoja voi pitää useita koodinappuloita myös omissa lokeroissaan, jotta hän voi luoda salaisen koodin.

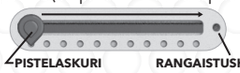
PELAAMINEN

1. Koodinluoja nostaa näkösuojan ylös ja asettaa neljä koodinappulaa (salaisen koodin) sen takana oleviin koloihin. Koodissa saa olla millaisia värillisiä nappuloita tahansa, myös kaksi tai useampi samanväristä nappulaa.
2. Koodinmurtaja käyttää ensimmäisen arvauksensa ja yrittää asettaa neljä koodinappulaa ensimmäiselle riville niin, että ne vastaavat salaisen koodin nappuloiden värejä ja paikkoja täydellisesti.
3. Koodinluoja antaa arvauksesta palautetta asettamalla avainnappuloita ensimmäisellä rivillä oleviin avainkoloihin seuraavasti:
   - Hänen on asetettava **musta avainnappula** jokaista oikeanväristä ja oikealla paikalla olevaa koodinappulaa kohden.
   - Hänen on asetettava **harmaa avainnappula** jokaista oikeanväristä, mutta väärällä paikalla olevaa koodinappulaa kohden.
   - Jos koodi ei sisällä arvauksessa olevaa väriä, **avainnappulaa ei aseteta**.
   - Jos tietty väri esiintyy arvauksessa useita kertoja, mutta salaisessa koodissa vain kerran, koodinluoja asettaa vain yhden avainnappulan. Jos jokin näistä väreistä on oikealla paikalla, koodinluoja asettaa mustan avainnappulan. Jos yksikään väreistä ei ole oikealla paikalla, koodinluoja asettaa harmaan nappulan.

   Koodinluojan ei tarvitse asettaa avainnappuloita tietyssä järjestyksessä. Osa koodinmurtajan haastetta on keksiä, mitkä avainnappulat vastaavat mitäkin koodinappuloita. Muistathan, että yksi avainnappula vastaa yhtä koodinappulaa.
4. Koodinmurtaja asettelee uusia koodinappularivejä ja koodinluoja antaa niistä palautetta, kunnes koodi arvataan oikein tai koodinmurtajalta loppuvat rivit kesken.
5. Kun koodi on arvattu oikein, koodinluoja asettaa neljä mustaa avainnappulaa, paljastaa salaisen koodin ja merkitsee pisteensä muistiin.
   Katso PISTEYTYS.
6. Vaihtakaa rooleja, jolloin koodinmurtajasta tulee koodinluoja, ja jatkakaa pelaamista yllä kuvatulla tavalla.

PISTEYTYS

Koodinluoja saa yhden pisteen kutakin koodinmurtajan pelaamaa nappulariviä kohden ja säätää pistelaskuriaan tämän mukaisesti. Jos koodinmurtaja ei onnistu ratkaisemaan salaista koodia, vaikka hän on käyttänyt arvaamiseen kaikki 10 riviä, koodinluoja saa 11 pistettä (10 pistettä + 1 bonuspisteen).

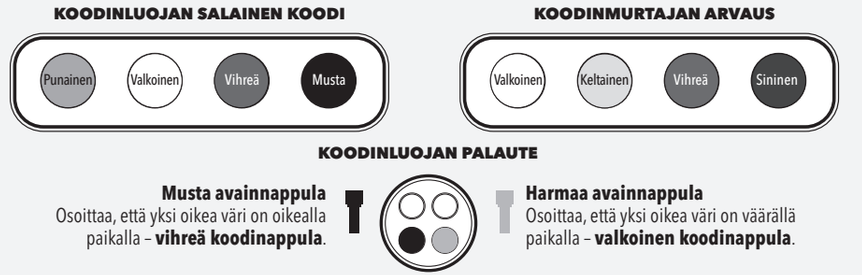


ENTÄ JOS KOODINLUOJA TEKEE VIRHEEN?

Jos koodinmurtaja voi todistaa, että koodinluoja on antanut palautetta väärin, **koodinmurtaja saa välittömästi 3 pistettä eikä koodinluoja saa lainkaan pisteitä.** Koodinmurtaja asettaa mustan avainnappulan pistelaskurinsa rangaistuskohtaan näiden kolmen lisäpisteen merkiksi. Pelaajat poistavat kaikki nappulat yksiköstä, ja koodinluoja luo uuden salaisen koodin.

ESIMERKKI 2

Katso värillinen esimerkki 2 tämän vihkon takakannesta.



Musta avainnappula
Osoittaa, että yksi oikea väri on oikealla paikalla – **vihreä koodinappula**.

Harmaa avainnappula
Osoittaa, että yksi oikea väri on väärällä paikalla – **valkoinen koodinappula**.

Avainnappulat eivät kerro, mitä koodinappulaa ne vastaavat. Koodinluojan palautteeseen jää kaksi tyhjää koloa, koska koodinmurtajan arvauksessa on kaksi väärää väriä.

ESIMERKKI 3

Katso värillinen esimerkki 3 tämän vihkon takakannesta.



Musta avainnappula
Osoittaa, että yksi oikea väri on oikealla paikalla – **sininen koodinappula.** Huomaa, että koodinluoja asettaa vain yhden avainnappulan, vaikka koodinmurtaja pelasi kaksi sinistä koodinappulaa – tämä johtuu siitä, että salaisessa koodissa on vain yksi sininen koodinappula. Huomaa myös, että oikealla paikalla olevaa sinistä koodinappulaa kohden pelataan musta avainnappula, ei harmaata.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun kumpikin pelaaja on ollut koodinluojana **ja** koodinmurtajana, peli päättyy. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27J
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 22-23
9/12/22 2:43 PM

el

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

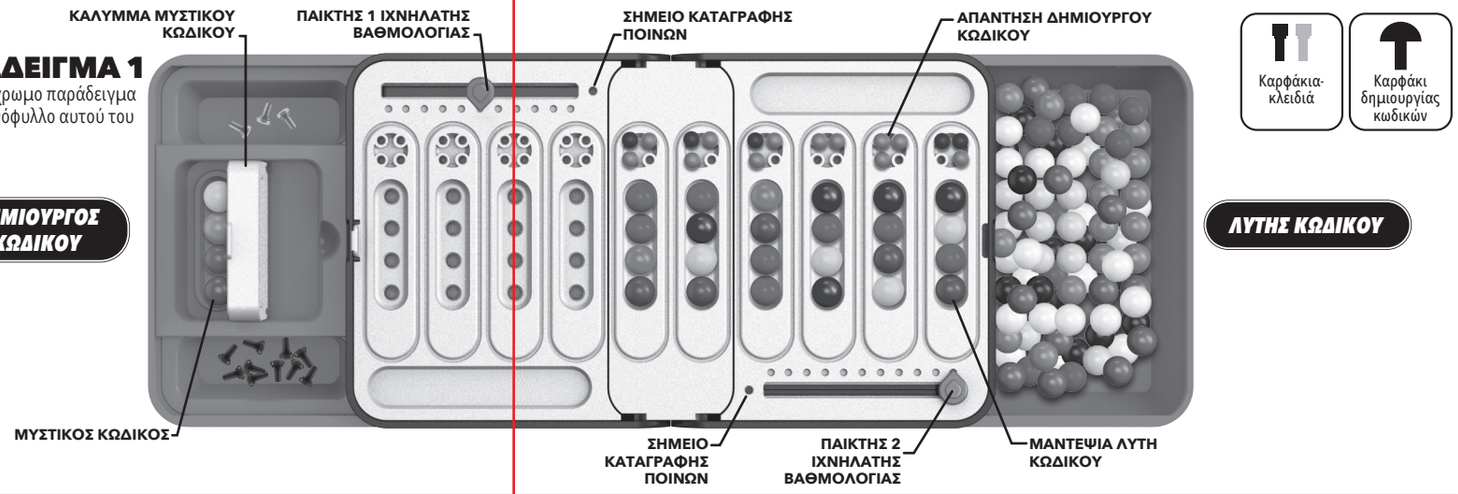
ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΚΩΔΙΚΟΥ: Ορίστε έναν μυστικό κωδικό που θα κάνει τον αντίπαλό σας να μαντεύει όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα.

ΛΥΤΗΣ ΚΩΔΙΚΟΥ: Σπάστε τον μυστικό κωδικό με τον μικρότερο αριθμό προσπαθειών.

Κερδίζετε αν έχετε συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος του παιχνιδιού!

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1

Δείτε το έγχρωμο παράδειγμα 1 στο οπισθόφυλλο αυτού του φυλλαδίου.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1 Αποφασίστε ποιος θα είναι ο πρώτος δημιουργός κωδικού! Τοποθετήστε τη μονάδα ανάμεσά σας ώστε ο δημιουργός κωδικού να έχει μπροστά του το κάλυμμα με τον μυστικό κωδικό.

2 Τοποθετήστε τα καρφάκια-κλειδιά στον δίσκο στην πλευρά του δημιουργού κωδικού.

3 Τοποθετήστε τα καρφάκια δημιουργίας κωδικών στον δίσκο στην πλευρά του λύτη κωδικού. Ο δημιουργός κωδικού μπορεί να κρατήσει αρκετά καρφάκια δημιουργίας κωδικών στους δίσκους του για να δημιουργήσει τον μυστικό κωδικό.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Ο δημιουργός κωδικού σηκώνει το κάλυμμα του μυστικού κωδικού και τοποθετεί τέσσερα καρφάκια δημιουργίας κωδικών (τον μυστικό κωδικό) στις τρύπες. Αυτός ο κωδικός μπορεί να είναι ένας συνδυασμός χρωματιστών καρφιών, ακόμα και δύο ή περισσότερα καρφάκια με ίδιο χρώμα.
2. Ο λύτης κωδικού αρχίζει να μαντεύει τον κωδικό τοποθετώντας τέσσερα καρφάκια δημιουργίας κωδικών στην πρώτη σειρά, προσπαθώντας να βρει τα σωστά χρώματα και θέσεις των κρυφών καρφιών δημιουργίας κωδικών του μυστικού κωδικού.
3. Ο δημιουργός κωδικού απαντά τοποθετώντας καρφάκια-κλειδιά στις τρύπες-κλειδιά της πρώτης σειράς ως εξής:
   - Ένα **μαύρο καρφάκι-κλειδί** για κάθε καρφάκι δημιουργίας κωδικών που έχει σωστό χρώμα και θέση.
   - Ένα **γκρι καρφάκι-κλειδί** για κάθε καρφάκι δημιουργίας κωδικών που έχει σωστό χρώμα, αλλά βρίσκεται σε λανθασμένη θέση.
   - **Αν δεν τοποθετηθούν καρφάκια-κλειδιά** τότε το χρώμα δεν έχει χρησιμοποιηθεί στον κωδικό.
   - Αν ένα χρώμα εμφανίζεται πολλές φορές σε μια μαντεψιά, αλλά μόνο μία φορά στον μυστικό κωδικό, ο δημιουργός κωδικού τοποθετεί μόνο ένα καρφάκι-κλειδί. Αν ένα από αυτά τα χρώματα είναι στο σωστό σημείο, τοποθετεί ένα μαύρο καρφάκι-κλειδί. Αν δεν είναι κανένα, τοποθετεί ένα γκρι.

   Ο δημιουργός κωδικού δεν τοποθετεί τα καρφάκια-κλειδιά σε συγκεκριμένη σειρά. Ένα μέρος της πρόκλησης είναι να μαντέψει ο λύτης κωδικού ποια καρφάκια-κλειδιά αντιστοιχούν σε ποια καρφάκια δημιουργίας κωδικών. Να θυμάστε ότι ένα καρφάκι-κλειδί αντιστοιχεί σε ένα καρφάκι δημιουργίας κωδικών.
4. Ο λύτης κωδικού συνεχίζει να τοποθετεί σειρές από καρφάκια δημιουργίας κωδικών και ο δημιουργός κωδικού τοποθετεί καρφάκια-κλειδιά μέχρι να λυθεί σωστά ο κωδικός ή να τελειώσουν οι σειρές του δημιουργού κωδικού.
5. Μόλις ο λύτης μαντέψει σωστά, ο δημιουργός κωδικού τοποθετεί τέσσερα καρφάκια-κλειδιά, αποκαλύπτει τον μυστικό κωδικό και σημειώνει τη βαθμολογία του. **ΒΛ. ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ.**
6. Αλλάξτε ρόλους ώστε ο λύτης κωδικού να γίνει δημιουργός κωδικού και συνεχίστε να παίζετε ακολουθώντας τις παραπάνω οδηγίες.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Ο δημιουργός κωδικού παίρνει 1 βαθμό για κάθε σειρά με καρφάκια που παίζει ο λύτης κωδικού και προσαρμόζει τον ιχνηλάτη βαθμολογίας. Αν ο δημιουργός κωδικού χρησιμοποιήσει και τις 10 σειρά για να μαντέψει τον μυστικό κωδικό και δεν καταφέρει να τον λύσει, ο δημιουργός κωδικού παίρνει 11 βαθμούς (10 βαθμούς + 1 βαθμό μπόνους).



ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΑΝ Ο ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΚΩΔΙΚΟΥ ΚΑΝΕΙ ΛΑΘΟΣ;

Αν ο λύτης κωδικού μπορεί να αποδείξει ότι ο δημιουργός κωδικού έδωσε λανθασμένη απάντηση, **ο λύτης κωδικού παίρνει αμέσως 3 βαθμούς και ο δημιουργός κωδικού δεν παίρνει κανέναν.** Ο λύτης κωδικού τοποθετεί ένα μαύρο καρφάκι-κλειδί στο σημείο καταγραφής ποινών στον ιχνηλάτη βαθμολογίας για να σηματοδοτήσει τους 3 επιπλέον βαθμούς του. Οι παίκτες αφαιρούν όλα τα καρφάκια από τη μονάδα και ο δημιουργός κωδικού δημιουργεί έναν νέο μυστικό κωδικό.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2

Δείτε το έγχρωμο παράδειγμα 2 στο οπισθόφυλλο αυτού του φυλλαδίου.



Μαύρο καρφάκι-κλειδί
Δείχνει ένα σωστό χρώμα στη σωστή θέση, το **πράσινο καρφάκι δημιουργίας κωδικών.**

Πράσινο καρφάκι-κλειδί
Δείχνει ένα σωστό χρώμα στη σωστή θέση, το **λευκό καρφάκι δημιουργίας κωδικών.**

Τα καρφάκια-κλειδιά δεν υποδεικνύουν σε ποια καρφάκια δημιουργίας κωδικών αναφέρονται. Οι υπόλοιπες θέσεις στην απάντηση του δημιουργού κωδικού μένουν κενές επειδή υπάρχουν δύο λανθασμένα χρώματα στην προσπάθεια μαντέματος του λύτη κωδικού.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 3

Δείτε το έγχρωμο παράδειγμα 3 στο οπισθόφυλλο αυτού του φυλλαδίου.



Μαύρο καρφάκι-κλειδί
Δείχνει ένα σωστό χρώμα στη σωστή θέση, το **μπλε καρφάκι δημιουργίας κωδικών.** Σημειώσατε ότι ο δημιουργός κωδικού τοποθετεί μόνο ένα καρφάκι-κλειδί ακόμα και αν ο λύτης έπαιξε δύο μπλε καρφάκια δημιουργίας κωδικών, επειδή έχει μόνο ένα μπλε καρφάκι δημιουργίας κωδικών στον μυστικό κωδικό του. Σημειώσατε επίσης ότι τοποθετεί ένα μαύρο καρφάκι-κλειδί για το μπλε καρφάκι δημιουργίας κωδικών που βρίσκεται στη σωστή θέση, όχι γκρι καρφάκι-κλειδί.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν κάθε παίκτης έχει παίξει τον δημιουργό κωδικού **και** τον λύτη κωδικού, το παιχνίδι τελειώνει. Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 24-25 9/12/22 2:43 PM

pl

CEL GRY

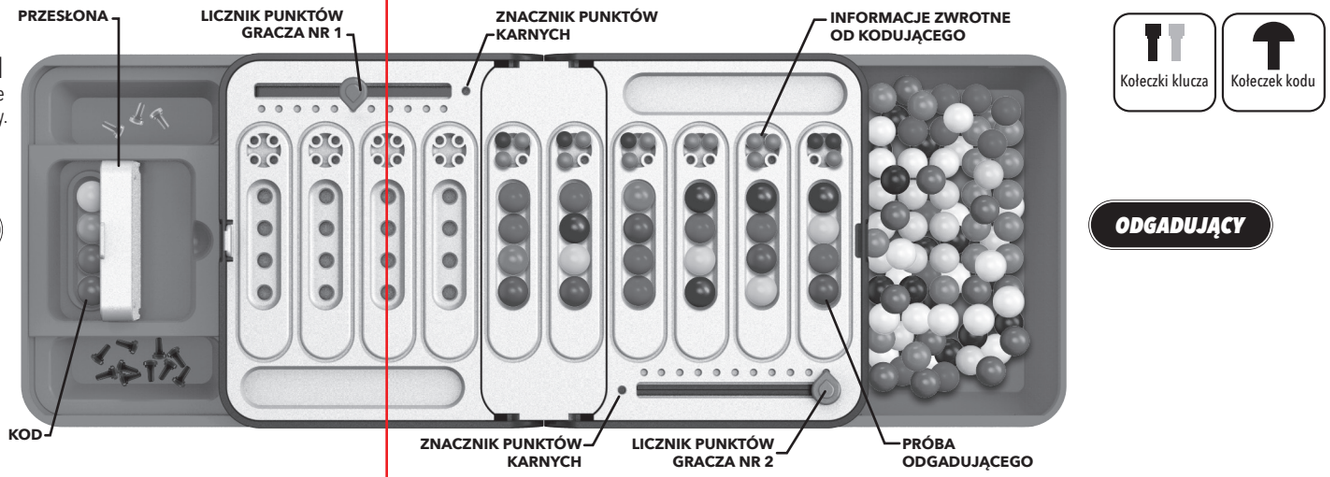
KODUJĄCY: Ustal taki kod, by jego odgadnięcie zajęło Twojemu przeciwnikowi jak najwięcej czasu.

ODGADUJĄCY: Złam kod w jak najmniejszej liczbie prób.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów na koniec gry!

PRZYKŁAD 1

Patrz przykład nr 1 w kolorze na tylnej stronie tej broszury.



PRZYGOTOWANIA DO GRY

1 Ustalcie, kto jako pierwszy będzie Kodującym! Połóżcie grę pomiędzy sobą tak, by przesłona znalazła się po stronie Kodującego.

2 Umieśćcie kołeczki klucza w tackach po stronie Kodującego.

3 Umieśćcie kołeczki kodu w tacce po stronie Odgadującego. Kodujący również może trzymać kilka kołeczków kodu w swoich tackach, by móc stworzyć kod.

ZACZYNAMY

1. Kodujący ustawia przesłonę i wkłada cztery kołeczki kodu (swój kod) do otworów znajdujących się poniżej. Kod może być dowolną kombinacją kolorowych kołeczków i może zawierać dwa lub więcej kołeczków tego samego koloru.
2. Odgadujący dokonuje pierwszej próby, umieszczając cztery kołeczki kodu w pierwszym rzędzie i starając się idealnie dopasować kolory i położenia ukrytych kołeczków kodu.
3. Kodujący udziela informacji zwrotnych, umieszczając kołeczki klucza w małych otworach w pierwszym rzędzie w następujący sposób:
   - **Czarny kołeczek klucza** dla kołeczka kodu oznacza właściwy kolor na dobrym miejscu.
   - **Szary kołeczek klucza** dla kołeczka kodu oznacza właściwy kolor, ale na złym miejscu.
   - **Brak kołeczka klucza** oznacza kolor nieużywany w kodzie.
   - Jeżeli jakiś kolor w próbie Odgadującego powtarza się kilkukrotnie, lecz w kodzie występuje tylko raz, Kodujący umieszcza tylko jeden kołeczek klucza. Jeżeli jeden z kołeczków w tym kolorze jest na dobrym miejscu, Kodujący umieszcza czarny kołeczek klucza. Jeśli żaden nie jest na dobrym miejscu – umieszcza szary.

   Kodujący nie umieszcza kołeczków klucza w żadnej określonej kolejności. Częścią wyzwania dla Odgadującego jest ustalenie, które kołeczki klucza odpowiadają którym kołeczkom kodu. Jeden kołeczek klucza zawsze odpowiada jednemu kołeczkowi kodu.
4. Odgadujący zapełnia kolejne rzędy kołeczkami kodu, a Kodujący udziela informacji zwrotnych aż do udanej próby odgadnięcia kodu lub do zapełnienia wszystkich dostępnych rzędów.
5. Gdy kod zostanie w pełni prawidłowo odgadnięty, Kodujący umieszcza cztery czarne kołeczki klucza, ujawnia kod i oznacza swój wynik.
   Patrz PUNKTACJA.
6. Zamieńcie się rolami – by Odgadujący został teraz Kodującym – i kontynuujcie grę w ten sam sposób.

PUNKTACJA

Za każdy rząd wykorzystany przez Odgadującego Kodujący otrzymuje 1 punkt i przestawia swój licznik punktów. Jeżeli Odgadujący, próbując odgadnąć kod, wykorzysta bez powodzenia wszystkie 10 rzędów, Kodujący otrzymuje 11 punktów (10 punktów + 1 dodatkowy punkt).



CO SIĘ DZIEJE, JEŻELI KODUJĄCY SIĘ POMYLI?

Jeżeli Odgadujący udowodni, że Kodujący przekazał nieprawidłowe informacje zwrotne, **Odgadujący natychmiast otrzymuje 3 punkty, a Kodujący nie otrzymuje punków.** Odgadujący umieszcza czarny kołeczek klucza w znaczniku punktów karnych na liczniku punktów, by oznaczyć swoje dodatkowe 3 punkty. Gracze usuwają wszystkie kołeczki z gry, a Kodujący tworzy nowy kod.

PRZYKŁAD 2

Patrz przykład nr 2 w kolorze na tylnej stronie tej broszury.



Kołeczki klucza nie wskazują, których kołeczków kodu dotyczą. Pozostałe otwory w obszarze informacji zwrotnych od Kodującego są puste, ponieważ Odgadujący użył w swojej próbie dwóch niewłaściwych kolorów.

PRZYKŁAD 3

Patrz przykład nr 3 w kolorze na tylnej stronie tej broszury.



KONIEC GRY

Gdy każdy gracz wcieli się w rolę zarówno Kodującego, **jak i** Odgadującego, gra kończy się. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 26-27 9/12/22 2:43 PM

hu

A JÁTÉK CÉLJA

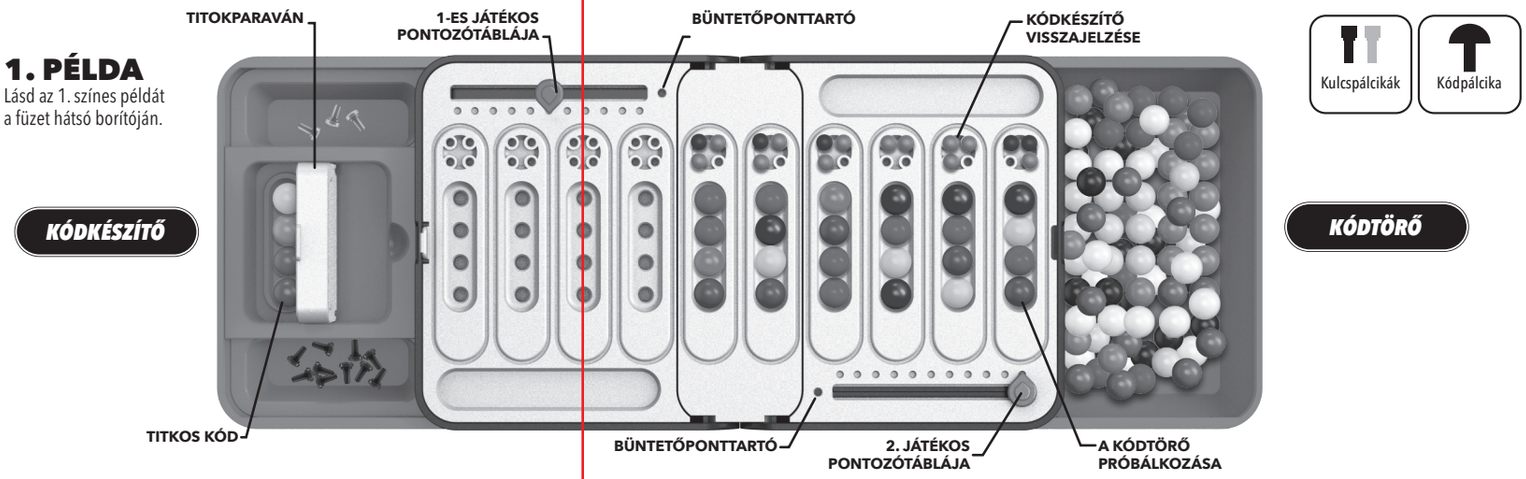
KÓDKÉSZÍTŐ: Találj ki egy titkos kódot, hogy a másik játékos minél tovább próbálkozzon a megfejtéssel.

KÓDTÖRŐ: Törd fel a titkos kódot a lehető legkevesebb próbálkozással.

Az a játékos győz, aki a játék végére a legtöbb pontot gyűjtötte össze!

1. PÉLDA

Lásd az 1. színes példát a füzet hátsó borítóján.



ELŐKÉSZÜLETEK

1 Döntsétek el, ki lesz az első Kódkészítő! Helyezzétek az egységet magatok közé úgy, hogy a titokparavánnal ellátott oldal a Kódkészítő felé nézzen.

2 Helyezzétek a kulcspálcikákat a Kódkészítő oldalán lévő tálcákba.

3 Helyezzétek a kódpálcikákat a Kódkészítő oldalán lévő tálcákba. A Kódkészítő több kódpálcikát is tarthat a tálcáján, hogy megalkothassa a titkos kódot.

KEZDŐDJÖN A JÁTÉK!

1. A kódkészítő felemeli a titokparavánt, és négy kódpálcikát (az ő titkos kódját) tesz be az alatta lévő lyukakba. A kód a színes pálcikák bármilyen kombinációja lehet, beleértve két vagy több azonos színű pálcikát is.

2. A Kódtörő először négy kódpálcikát helyez el az első sorban, és megpróbálja a titkos kódban elrejtett kódpálcikák pontos színét és helyzetét eltalálni.

3. A Kódkészítő úgy ad visszajelzést, hogy a kulcspálcikákat az első sor kulcslyukaiba helyezi, az alábbiak szerint:
- Egy **fekete kulcspálcikát** minden egyes olyan kódpálcika után, amelynek helyes a színe és a helyzete.
- Egy **szürke kulcspálcikát** minden egyes olyan kódpálcika után, amelynek helyes a színe, de a helyzete nem.
- **Ha nincs kulcspálcika,** akkor az a szín nem szerepel a kódban.
- Ha egy szín többször is megjelenik egy próbálkozásban, de csak egyszer szerepel a titkos kódban, a Kódkészítő csak egy kulcspálcikát helyez el. Ha az egyik szín a megfelelő helyen van, akkor egy fekete kulcspálcikát helyez el. Ha egyik sincs megfelelő helyen, akkor egy szürkét helyez el.

A Kódkészítő nem sorrendben helyezi el a kulcspálcikákat. A Kódtörő számára a kihívás része, hogy rájöjjön, melyik kulcspálcika melyik kódpálcikának felel meg. Ne felejtsétek, hogy egy kulcspálcika egy kódpálcikának felel meg.

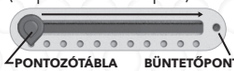
4. A Kódtörő a kódpálcikákat sorokba rakja, a Kódkészítő pedig visszajelzést ad, amíg a Kódtörő ki nem találja a helyes kódot, vagy amíg a Kódkészítő ki nem fogy a sorokból.

5. Ha a kódot helyesen kitaláltátok, a Kódkészítő négy fekete kulcspálcikát helyez el, feltárja a titkos kódot, és felírja a pontszámát. **Lásd a PONTOZÁS című részt.**

6. Cseréljetek, hogy a Kódtörő legyen a Kódkészítő, és játsszatok tovább a fent leírtak alapján.

PONTOZÁS:

A Kódkészítő 1 pontot kap minden egyes, a Kódtörő által kijátszott pálcikasor után, és felírja a pontjait. Ha a Kódtörő mind a 10 sort felhasználja, hogy kitalálja a titkos kódot, de nem tudja megfejteni, a Kódkészítő 11 pontot kap (10 pont + 1 bónuszpont).



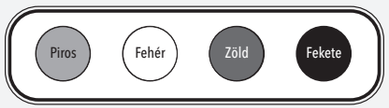
MI VAN, HA A KÓDKÉSZÍTŐ HIBÁZIK?

Ha a Kódtörő be tudja bizonyítani, hogy a Kódkészítő rossz visszajelzést adott, **a Kódtörő azonnal 3 pontot kap, a Kódkészítő pedig nem kap pontot.** A Kódtörő egy fekete kulcspálcikát helyez el a büntetőponttartóban a pontozótábláján, hogy jelezze a további 3 pontját. A játékosok eltávolítják az összes pálcikát az egységből, és a Kódkészítő új titkos kódot hoz létre.

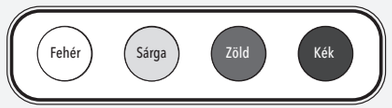
2. PÉLDA

Lásd a 2. színes példát a füzet hátsó borítóján.

A KÓDKÉSZÍTŐ TITKOS KÓDJA



A KÓDTÖRŐ PRÓBÁLKOZÁSA



KÓDKÉSZÍTŐ VISSZAJELZÉSE

Fekete kulcspálcika
Egy helyes szín a megfelelő helyen van – a **zöld kódpálcika.**



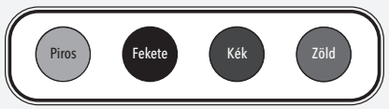
Szürke kulcspálcika
Egy helyes szín a nem megfelelő helyen van – a **fehér kódpálcika.**

A kulcspálcikák nem jelzik, hogy melyik kódpálcikára vonatkoznak. A Kódfejtő visszajelzésének megmaradt helyei üresen maradnak, mert a Kódfejtő próbálkozásában két rossz szín szerepel.

3. PÉLDA

Lásd a 3. színes példát a füzet hátsó borítóján.

A KÓDKÉSZÍTŐ TITKOS KÓDJA



A KÓDTÖRŐ PRÓBÁLKOZÁSA



KÓDKÉSZÍTŐ VISSZAJELZÉSE



Fekete kulcspálcika
Egy helyes szín a megfelelő helyen van – a kék kódpálcika. Figyeljétek meg, hogy a Kódkészítő csak egy kulcspálcikát helyez el annak ellenére, hogy kettő kék kódpálcikát játszottak ki – ez azért van, mert csak egy kék kódpálcika szerepel a titkos kódban. Figyeljétek meg azt is, hogy a megfelelő helyen lévő kék kódpálcikához egy fekete kulcspálcikát helyeznek, nem pedig egy szürke kulcspálcikát.

A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

Ha minden játékos volt már Kódkészítő **és** Kódtörő is, akkor a játék véget ér. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 28-29 9/12/22 2:43 PM

tr

OYUNUN AMACI

ŞİFRE KURUCU: Rakibinizin mümkün olduğu kadar uzun süre tahminde bulunmasını sağlayacak gizli bir şifre belirleyin.

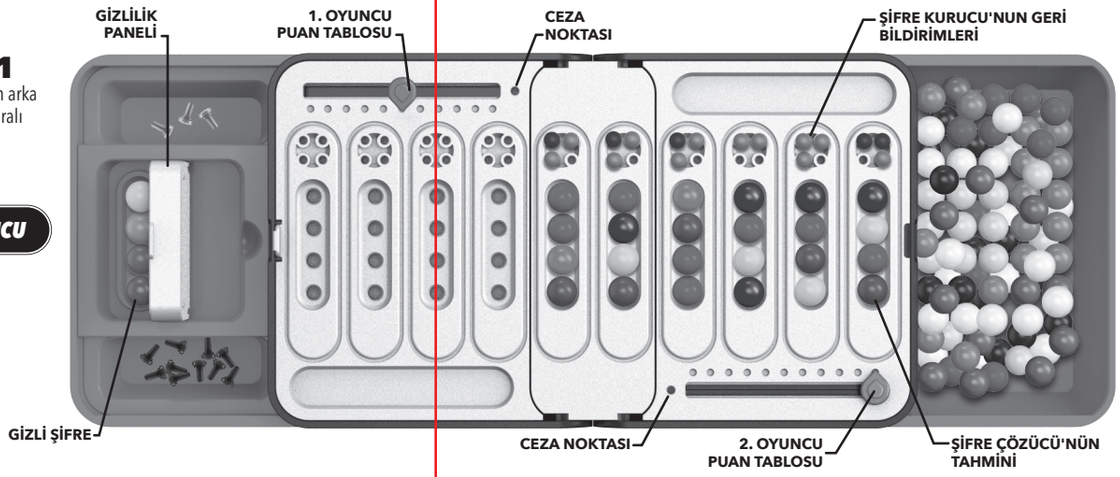
ŞİFRE ÇÖZÜCÜ: Gizli şifreyi en az sayıda tahminde bulunarak çözün.

Oyunun sonunda en çok puanı olan oyuncu oyunu kazanır!

ÖRNEK #1

Bu oyun kılavuzunun arka kapağındaki 1 numaralı renkli örneğe bakın.

ŞİFRE KURUCU



Anahtar piyonları

Şifre piyonları

ŞİFRE ÇÖZÜCÜ

OYUNA HAZIRLIK

1 İlk Şifre Kurucu'nun kim olacağına karar verin. Oyun ünitesini, gizlilik panelinin olduğu taraf Şifre Kurucu'ya bakacak şekilde aranıza yerleştirin.

2 Anahtar piyonlarını Şifre Kurucu'nun tarafındaki tepsilere yerleştirin.

3 Şifre piyonlarını Şifre Çözücü'nün tarafındaki tepsilere yerleştirin. Şifre Kurucu gizli şifreyi oluşturabilmek için kendi tepsisinde birkaç Şifre piyonu tutabilir.

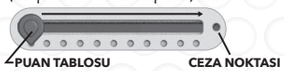
OYUN ZAMANI

1. Şifre Kurucu gizlilik panelini kaldırır ve altındaki deliklere dört Şifre piyonunu dizerek gizli şifreyi oluşturur. Şifre, renkli piyonların herhangi bir kombinasyonundan oluşabilir; buna aynı renkten iki veya daha fazla piyon kullanmak da dahildir.
2. Şifre Çözücü, dört Şifre piyonunu ilk sıraya dizerek ilk tahmininde bulunur. Tahmininde gizli şifrede yer alan Şifre piyonlarının renklerini ve yerlerini eşleştirmeye çalışır.
3. Şifre Kurucu, Anahtar piyonlarını ilk sıradaki anahtar deliklerine aşağıdaki gibi yerleştirerek geri bildirimde bulunur:
   - Doğru renkte ve doğru yerde olan her Şifre piyonu için bir **siyah Anahtar piyonu**.
   - Doğru renkte ancak yanlış yerde olan her Şifre piyonu için bir **gri Anahtar piyonu**.
   - **Anahtar piyonunun kullanılmaması**, şifrede olmayan bir rengi belirtir.
   - Bir renk, tahminde birden çok kez kullanılmışsa ancak gizli şifrede sadece bir yerde varsa Şifre Kurucu, yalnızca bir Anahtar piyonu yerleştirir. Bu renklerden biri doğru yerdeyse siyah Anahtar piyonunu yerleştirir. Renklerin hiçbiri doğru yerde değilse gri piyonu yerleştirir.

   Şifre Kurucu, Anahtar piyonlarını herhangi bir sıraya koymaz. Şifre piyonlarına karşılık gelen Anahtar piyonlarını bulmak Şifre Çözücü'nün görevidir. Bir Şifre piyonuna bir Anahtar piyonunun karşılık geldiğini unutmayın.
4. Şifre doğru tahmin edilene veya kullanılabilecek sıra kalmayana kadar Şifre Çözücü tahminde bulunmaya ve Şifre Kurucu geri bildirimde bulunmaya devam eder.
5. Şifre doğru tahmin edildiğinde Şifre Kurucu, dört siyah Anahtar piyonunu yerleştirir, gizli şifreyi gösterir ve oyuncuların puan tablosunu işaretler. **PUANLAMA bölümüne bakın.**
6. Şifre Kurucu ve Şifre Çözücü rollerini değiştirerek yukarıda anlatıldığı gibi oynamaya devam edin.

PUANLAMA

Şifre Kurucu, Şifre Çözücü'nün oynadığı her piyon sırası için 1 puan alır ve Puan Tablosu'nda işaretler. Şifre Çözücü, gizli şifreyi tahmin etmek için 10 sıranın tamamını kullanır ve şifreyi çözemezse Şifre Kurucu 11 Puan (10 puan + 1 bonus puan) alır.



ŞİFRE KURUCU HATA YAPARSA NE OLUR?

Şifre Çözücü, Şifre Kurucu'nun yanlış geri bildirim verdiğini ispatlarsa **anında 3 puan alır, Şifre Kurucu ise hiç puan alamaz.** Şifre Çözücü, bu ek 3 puanı işaretlemek için Puan Tablosu'ndaki Ceza Noktası'na bir siyah Anahtar piyonu yerleştirir. Oyuncular üniteden tüm piyonları kaldırır ve Şifre Kurucu yeni bir gizli şifre oluşturur.

ÖRNEK #2

Bu oyun kılavuzunun arka kapağındaki 2 numaralı renkli örneğe bakın.

ŞİFRE KURUCU'NUN GİZLİ ŞİFRESİ

Kırmızı | Beyaz | Yeşil | Siyah

ŞİFRE ÇÖZÜCÜ'NÜN TAHMİNİ

Beyaz | Sarı | Yeşil | Mavi

ŞİFRE KURUCU'NUN GERİ BİLDİRİMLERİ

Siyah Anahtar Piyonu
Doğru bir yerdeki doğru bir rengi belirtiyor – **yeşil Şifre piyonu**.



Gri Anahtar Piyonu
Yanlış bir yerdeki doğru bir rengi belirtiyor – **beyaz Şifre piyonu**.

Anahtar piyonları, hangi Şifre piyonlarını belirttiğini göstermez. Şifre Kurucu'nun geri bildiriminde kalan alanlar boş bırakılmış. Bunun nedeni, Şifre Çözücü'nün tahmininde iki yanlış renk bulunmasıdır.

ÖRNEK #3

Bu oyun kılavuzunun arka kapağındaki 3 numaralı renkli örneğe bakın.

ŞİFRE KURUCU'NUN GİZLİ ŞİFRESİ

Kırmızı | Siyah | Mavi | Yeşil

ŞİFRE ÇÖZÜCÜ'NÜN TAHMİNİ

Beyaz | Sarı | Mavi | Mavi

ŞİFRE KURUCU'NUN GERİ BİLDİRİMLERİ



Siyah Anahtar Piyonu
Doğru bir yerdeki doğru bir rengi belirtiyor – mavi Şifre piyonu**.** Şifre Çözücü, iki mavi Şifre piyonu yerleştirmiş. Gizli şifrede yalnızca bir mavi Şifre piyonu bulunduğundan Şifre Kurucu'nun bir Anahtar piyonu yerleştirdiğine dikkat edin. Ayrıca, doğru yerde olan mavi Şifre piyonu için gri değil, siyah bir Anahtar piyonu yerleştiriyor.

OYUNUN SONU

Her oyuncu hem Şifre Kurucu hem de Şifre Çözücü olarak oynadığında **oyun** sona erer. En çok puanı olan oyuncu oyunu kazanır!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27l
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 30-31 9/12/22 2:43 PM

CS

CÍL

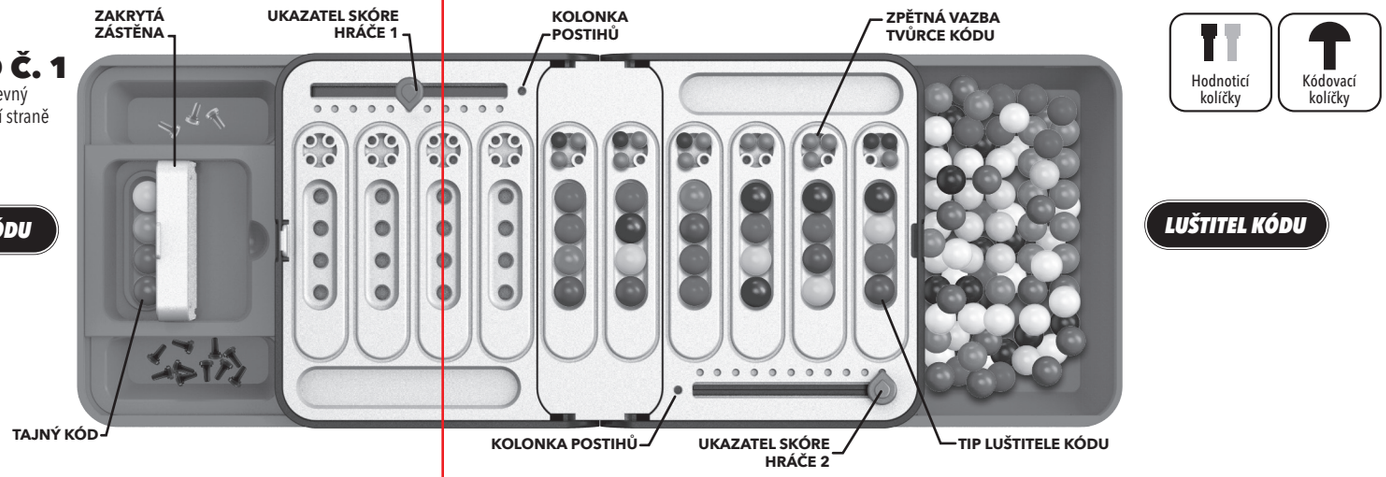
TVŮRCE KÓDU: Nastavte tajný kód, který bude soupeř luštit co nejdéle.

LUŠTITEL KÓDU: Vyluštěte tajný kód na co nejmenší počet pokusů.

Vyhrává hráč, který má na konci hry nejvíce bodů!

PŘÍKLAD Č. 1

Podívejte se na barevný příklad č. 1 na zadní straně obálky této brožury.



PŘIPRAVTE SE

1 Rozhodněte, kdo se stane prvním tvůrcem kódu! Umístěte jednotku mezi sebe tak, aby strana se zakrytou stříškou směřovala k tvůrci kódu.

2 Umístěte hodnoticí kolíčky do přihrádek na straně tvůrce kódu.

3 Umístěte kódovací kolíčky do přihrádky na straně luštitele kódu. Tvůrce kódu může mít ve svých přihrádkách také několik kódovacích kolíčků, aby mohl vytvořit tajný kód.

ZAČÍNÁME

1. Tvůrce kódu zvedne zakrytou stříšku a do otvorů pod ní vloží čtyři kódovací kolíčky (svůj tajný kód). Kódem může být jakákoli kombinace barevných kolíčků, včetně dvou nebo více stejných barev.
2. Luštitel kódu poprvé hádá tak, že umístí čtyři kódovací kolíčky do první řady a snaží se přesně trefit barvy a pozice skrytých kódovacích kolíčků v tajném kódu.
3. Tvůrce kódu poskytuje zpětnou vazbu umístěním hodnoticích kolíčků do příslušných otvorů v první řadě následujícím způsobem:
   - **Černý hodnoticí kolíček** pro každý kódovací kolíček, který má správnou barvu a je na správném místě.
   - **Šedý hodnoticí kolíček** pro každý kódovací kolíček, který má správnou barvu, ale není na správném místě.
   - **Žádný hodnoticí kolíček** k označení, že barva není v kódu použita.
   - Pokud se barva objeví v jednom tipu vícekrát, ale v tajném kódu pouze jednou, umístí tvůrce kódu pouze jeden hodnoticí kolíček. Pokud je jedna z těchto barev na správném místě, umístí černý hodnoticí kolíček. Pokud není, umístí šedý.

   Tvůrce kódu neumisťuje hodnoticí kolíčky v žádném určitém pořadí. Součástí úkolu pro luštitele kódu je zjistit, které kódovací kolíčky odpovídají kterým hodnoticím kolíčkům. Pamatujte, že jeden hodnoticí kolíček odpovídá jednomu kódovacímu kolíčku.
4. Luštitel kódu umisťuje řádky kódovacích kolíčků a tvůrce kódu poskytuje zpětnou vazbu, dokud luštitel kód neuhodne, nebo mu nedojdou řádky.
5. Po uhodnutí kódu umístí tvůrce kódu čtyři černé hodnoticí kolíčky, odhalí tajný kód a označí své skóre. **Viz BODOVÁNÍ.**
6. Vyměňte si role, aby se z luštitele kódu stal tvůrce kódu, a pokračujte ve hře podle pokynů výše.

BODOVÁNÍ

Tvůrce kódu získá 1 bod za každou řadu kolíčků luštitele kódu a upraví si svůj ukazatel skóre. Pokud luštitel kódu použije všech 10 řádků k uhodnutí tajného kódu a nepodaří se mu ho vyřešit, získá tvůrce kódu 11 bodů (10 bodů + 1 bonusový bod).



CO KDYŽ TVŮRCE KÓDU UDĚLÁ CHYBU?

Pokud luštitel kódu dokáže, že tvůrce kódu poskytl špatnou zpětnou vazbu, **dostane okamžitě 3 body a tvůrce kódu nedostane žádné body**. Luštitel kódu umístí černý hodnoticí kolíček do kolonky postihů na svém ukazateli skóre a označí tak své další 3 body. Hráči odstraní z jednotky všechny kolíčky a tvůrce kódu vytvoří nový tajný kód.

PŘÍKLAD Č. 2

Podívejte se na barevný příklad č. 2 na zadní straně obálky této brožury.



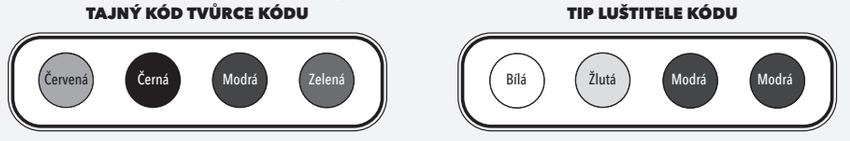
Černý hodnoticí kolíček
Zobrazuje jednu správnou barvu na správném místě – **zelený kódovací kolíček.**

Šedý hodnoticí kolíček
Zobrazuje jednu správnou barvu na nesprávném místě – **bílý kódovací kolíček.**

Hodnoticí kolíčky neukazují, na které kódovací kolíčky se vztahují. Zbývající políčka ve zpětné vazbě tvůrce kódu zůstávají prázdná, protože v tipu luštitele kódu jsou dvě špatné barvy.

PŘÍKLAD Č. 3

Podívejte se na barevný příklad č. 3 na zadní straně obálky této brožury.



Černý hodnoticí kolíček
Zobrazuje jednu správnou barvu na správném místě – modrý kódovací kolíček. Všimněte si, že tvůrce kódu umístí pouze jeden hodnoticí kolíček, přestože byly zahrány dva modré kódovací kolíčky – to proto, že ve svém tajném kódu má pouze jeden modrý kódovací kolíček. Všimněte si také, že umístí černý hodnoticí kolíček pro modrý kódovací kolíček, který je na správném místě, nikoli šedý hodnoticí kolíček.

KONEC HRY

Když každý hráč odehraje za tvůrce **i** luštitele kódu, hra končí. Vyhrává hráč, který má nejvíce bodů!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27l
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_IM.indd 32-33
9/12/22 2:43 PM

sk

CIEĽ

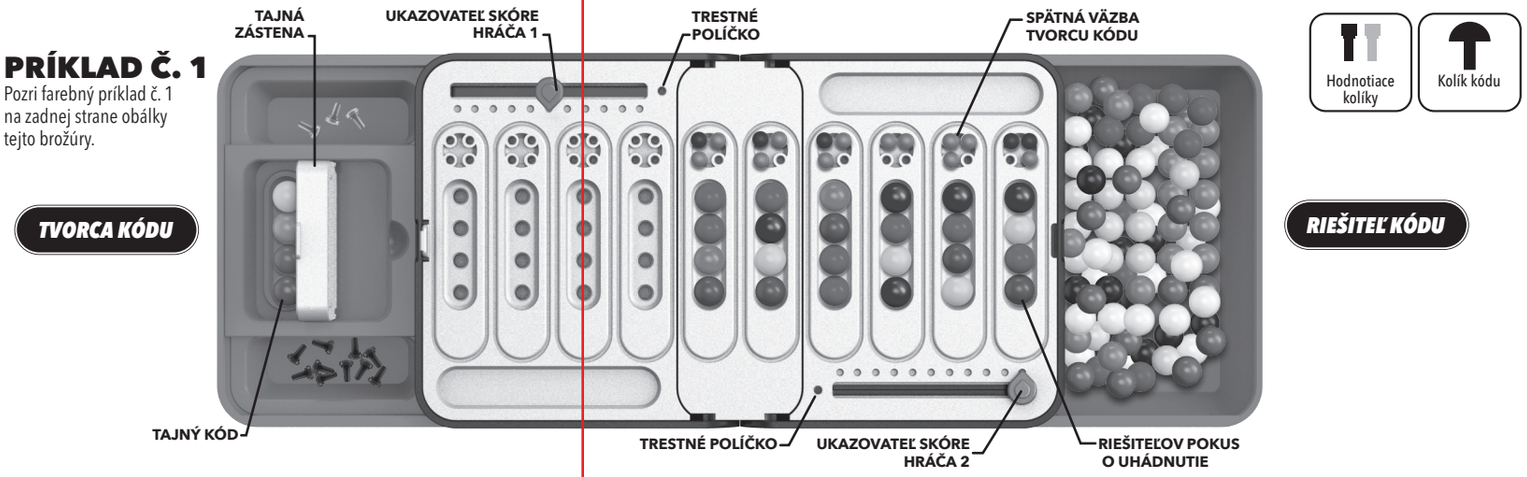
TVORCA KÓDU: Nastavte tajný kód, ktorý prinúti súpera hádať čo najdlhšie.

RIEŠITEĽ KÓDU: Vyriešte tajný kód na čo najmenší počet uhádnutí.

Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov na konci hry!

PRÍKLAD Č. 1

Pozri farebný príklad č. 1 na zadnej strane obálky tejto brožúry.



PRÍPRAVA

1 Rozhodnite, kto bude prvým tvorcom kódu! Umiestnite jednotku medzi seba tak, aby strana s tajnou obrazovkou smerovala k tvorcovi kódu.

2 Umiestnite hodnotiace kolíky do zásobníkov na strane tvorcu kódu.

3 Umiestnite kolíky kódov do zásobníkov na strane riešiteľa kódu. Tvorca kódu si môže ponechať vo svojich zásobníkoch aj niekoľko kolíkov kódu, aby mohol vytvoriť tajný kód.

ZAČÍNAME

1. Tvorca kódu nadvihne tajnú zástenu a do otvorov pod ňou vloží štyri kolíky kódu (svoj tajný kód). Kód môže byť ľubovoľná kombinácia farebných kolíkov, vrátane dvoch alebo viacerých rovnakej farby.
2. Riešiteľ kódu háda najprv umiestnením štyroch kolíkov kódu do prvého riadku a pokúsi sa presne zladiť farby a pozície skrytých kolíkov kódu v tajnom kóde.
3. Tvorca kódu poskytuje spätnú väzbu umiestnením hodnotiacich kolíkov do príslušných otvorov na prvom riadku takto:
   - **Čierny hodnotiaci kolík** je za každý kolík kódu, ktorý je správnej farby a na správnej pozícii.
   - **Šedý hodnotiaci kolík** je za každý kolík kódu, ktorý je správnej farby ale na nesprávnej pozícii.
   - **Žiaden hodnotiaci kolík** označuje, že farba v kóde nebola použitá.
   - Ak sa farba objaví pri hádaní viackrát, ale v tajnom kóde iba raz, tvorca kódu umiestni iba jeden hodnotiaci kolík. Ak je jedna z týchto farieb na správnom mieste, bude umiestnený čierny hodnotiaci kolík. Ak nie je na správnom mieste žiadna farba, umiestni šedý kolík.

   Tvorca kódu neumiestňuje hodnotiace kolíky v žiadnom určenom poradí. Súčasťou výzvy pre riešiteľa kódu je zistiť, ktoré hodnotiace kolíky zodpovedajú ktorým kolíkom kódu. Pripomíname, že jeden hodnotiaci kolík zodpovedá jednému kolíku kódu.
4. Riešiteľ kódu umiestňuje riadky kolíkov kódu a tvorca kódu poskytuje spätnú väzbu, kým kód nebude uhádnutý alebo kým sa tvorcovi kódu neminú riadky.
5. Po uhádnutí kódu umiestni tvorca kódu štyri čierne hodnotiace kolíky, odhalí tajný kód a označí svoje skóre. **Pozrieť SKÓRE.**
6. Vymeňte si úlohy, aby sa z riešiteľa kódu stal tvorca kódu, a pokračujte v hre podľa pokynov vyššie.

SKÓRE

Tvorca kódu získa 1 bod za každý riadok kolíkov riešiteľa kódu a upraví si stav na svojom ukazovateli skóre. Ak riešiteľ kódu použije všetkých 10 riadkov na uhádnutie tajného kódu a nedokáže ho vyriešiť, tvorca kódu získava 11 bodov (10 bodov + 1 bonusový bod).



ČO AK TVORCA KÓDU SPRAVÍ CHYBU?

Ak riešiteľ kódu dokáže, že tvorca kódu poskytol nesprávnu spätnú väzbu, **riešiteľ kódu okamžite získa 3 body a tvorca kódu nezíska žiadne body.** Riešiteľ kódu umiestni čierny hodnotiaci kolík do trestného políčka na ukazovateli skóre a pripíše si tak ďalšie 3 body. Hráči odstránia všetky kolíky z plochy a tvorca kódu vytvorí nový tajný kód.

PRÍKLAD Č. 2

Pozri farebný príklad č. 2 na zadnej strane obálky tejto brožúry.



Hodnotiace kolíky neuvádzajú, na ktoré kolíky kódu sa vzťahujú. Zostávajúce políčka v spätnej väzbe tvorcu kódu sú ponechané prázdne, pretože v pokuse o uhádnutie riešiteľa kódu sú dve nesprávne farby.

PRÍKLAD Č. 3

Pozri farebný príklad č. 3 na zadnej strane obálky tejto brožúry.



KONIEC HRY

Hra sa končí, keď každý hráč odohral rolu tvorcu kódu **aj** riešiteľa kódu. Hráč, ktorý získal najviac bodov, vyhráva!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 34-35
9/12/22 2:43 PM

ro

OBIECTIV

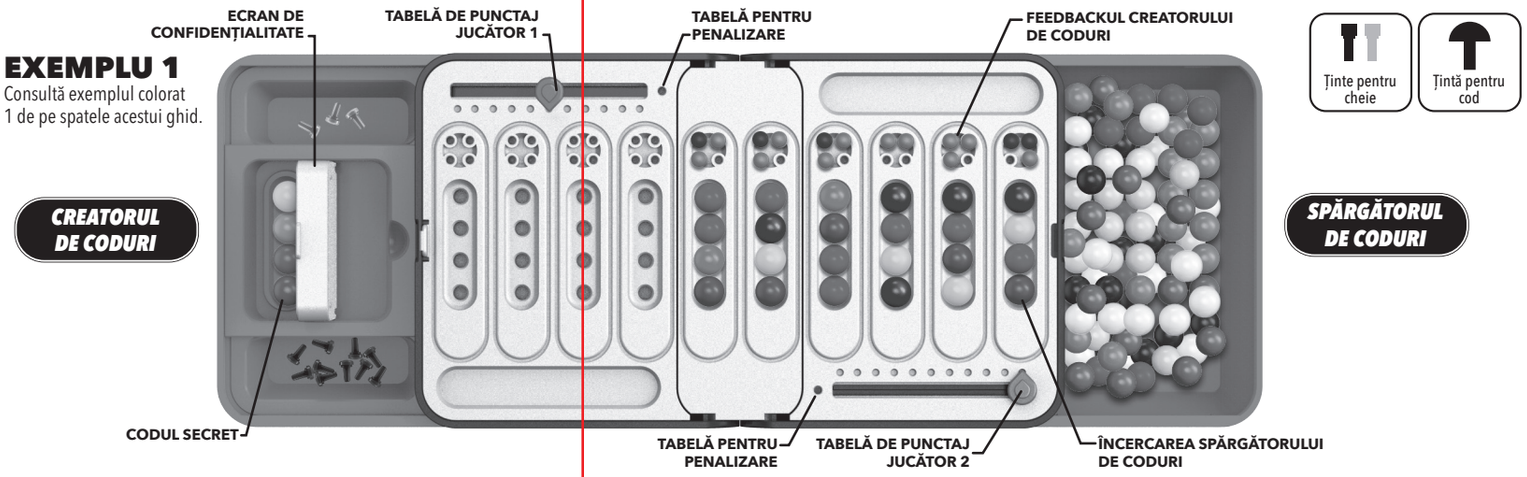
CREATORUL DE CODURI: creează un cod secret pe care adversarul să nu îl poată descifra prea ușor.

SPĂRGĂTORUL DE CODURI: sparge codul secret în cât mai puține încercări.

Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte la finalul jocului!

EXEMPLU 1

Consultă exemplul colorat 1 de pe spatele acestui ghid.



PREGĂTIREA

1 Decideți cine va fi primul creator de coduri! Puneți unitatea între voi, astfel încât partea cu ecranul de confidențialitate să fie cu fața la Creatorul de coduri.

2 Puneți țintele pentru cheie în tăvile de pe partea Creatorului de coduri.

3 Puneți țintele pentru cod în tava de pe partea Spărgătorului de coduri. Creatorul de coduri poate păstra câteva ținte pentru cod în tăvițele sale pentru a putea crea codul secret.

START JOC

1. Creatorul de coduri ridică ecranul de confidențialitate și introduce patru ținte pentru cod (codul secret) în spațiile de dedesubt. Codul poate fi orice combinație de ținte colorate, inclusiv două sau mai multe de aceeași culoare.
2. Spărgătorul de coduri face o primă încercare și așază patru ținte pentru cod în primul rând, încercând să nimerească exact culorile și pozițiile țintelor ascunse din codul secret.
3. Creatorul de coduri oferă feedback așezând Țintele pentru cheie în primul rând pentru cheia codului, după cum urmează:
   - O **țintă pentru cheie neagră** pentru fiecare țintă pentru cod de culoarea corectă, în poziția corectă.
   - O **țintă pentru cheie gri** pentru fiecare țintă pentru cod de culoarea corectă, dar în poziția greșită.
   - **O țintă pentru cheie lipsă** înseamnă că respectiva culoare nu apare în cod.
   - Dacă o culoare apare într-o variantă de răspuns de mai multe ori, dar o singură dată în codul secret, Creatorul de coduri folosește o singură țintă pentru cheie. Dacă una dintre țintele în culoarea respectivă este în poziția corectă, marchează acest lucru folosind o țintă pentru cheie neagră. Dacă niciuna dintre țintele în culoarea respectivă nu este în poziția corectă, folosește o țintă gri.

   Creatorul de coduri nu plasează țintele pentru cheie într-o ordine anume. Una dintre provocările Spărgătorului de coduri este să își dea seama ce ținte pentru cheie corespund căror ținte pentru cod. Rețineți că o țintă pentru cheie corespunde unei ținte pentru cod.
4. Spărgătorul de coduri continuă să plaseze rânduri de soluții cu ținte de cod și Creatorul de coduri oferă feedback până când codul este ghicit sau Creatorul de coduri nu mai are rânduri disponibile.
5. După ghicirea codului, Creatorul de coduri plasează patru ținte pentru cheie negre, dezvăluie codul și marchează scorul. **Consultă SCORUL.**
6. Schimbați rolurile, Spărgătorul de coduri devine Creator de coduri și continuați să jucați ca înainte.

SCORUL

Creatorul de coduri primește 1 punct pentru fiecare rând de ținte jucat de Spărgătorul de coduri și notează punctajul pe Tabela de punctaj. Dacă Spărgătorul de coduri folosește toate cele 10 rânduri pentru a ghici codul secret și nu poate găsi soluția, Creatorul de coduri primește 11 puncte (10 puncte + 1 punct bonus).



CE SE ÎNTÂMPLĂ ÎN CAZUL ÎN CARE CREATORUL DE CODURI FACE O GREȘEALĂ?

Dacă Spărgătorul de coduri poate dovedi feedbackul greșit al Creatorului de coduri, **Spărgătorul de coduri primește imediat 3 puncte și Creatorul de coduri nu primește niciun punct.** Spărgătorul de coduri pune o țintă pentru cheie neagră în zona de Penalizare a tabelei de punctaj pentru a marca cele 3 puncte suplimentare. Jucătorii scot toate țintele din unitate și Creatorul de coduri creează un nou cod secret.

EXEMPLU 2

Consultă exemplul colorat 2 de pe spatele acestui ghid.



FEEDBACKUL CREATORULUI DE CODURI

Țintă pentru cheie neagră
Indică o culoare corectă în locul corect – **ținta pentru cod verde.**



Țintă pentru cheie gri
Indică o culoare corectă în locul incorect – **ținta pentru cod albă.**

Țintele pentru cheie nu indică țintele de cod corespunzătoare. Spațiile rămase goale în rândul cu feedbackul Creatorului de coduri indică faptul că două dintre culori din soluția Spărgătorului de coduri sunt greșite.

EXEMPLU 3

Consultă exemplul colorat 3 de pe spatele acestui ghid.



FEEDBACKUL CREATORULUI DE CODURI



Țintă pentru cheie neagră
Indică o culoare corectă în locul corect – **ținta pentru cod albastră.** Creatorul de coduri a plasat o singură țintă pentru cheie, chiar dacă au fost jucate două ținte pentru cod albastră. Aceasta este din cauză că există o singură țintă pentru cod albastră în codul secret. De asemenea, a plasat o țintă pentru cheie neagră pentru ținta pentru cod albastră care se află în poziția corectă, nu o țintă pentru cheie gri.

FINALUL JOCULUI

Când fiecare a jucat din rolul Creatorului de coduri **și** din cel al Spărgătorului de coduri, jocul se încheie. Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 36-37
9/12/22 2:43 PM

ru

ЦЕЛЬ ИГРЫ

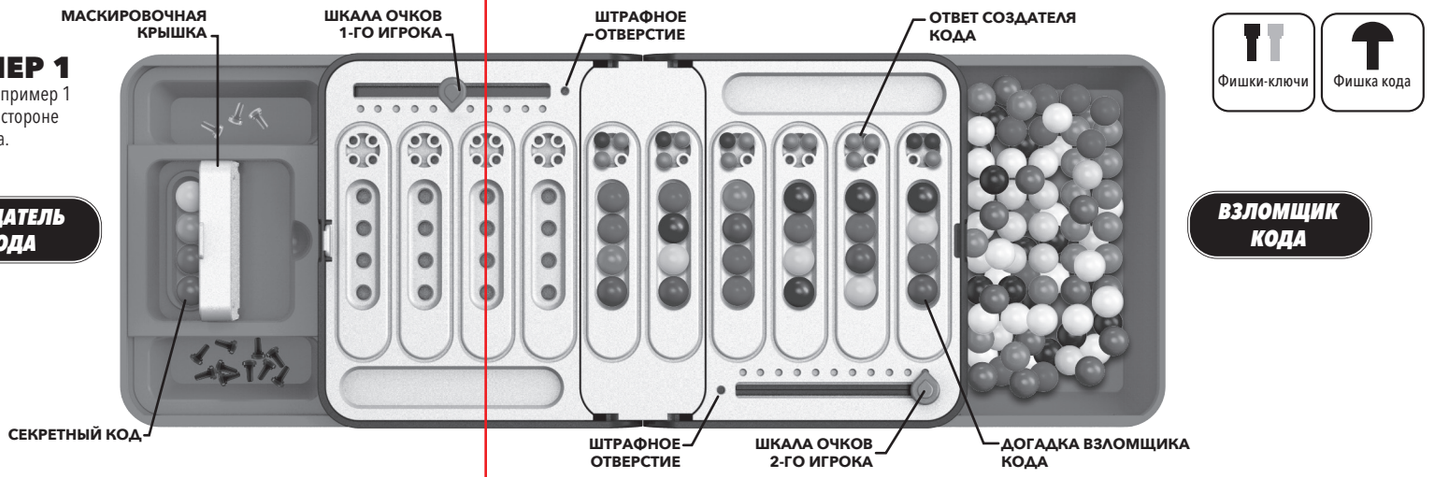
СОЗДАТЕЛЬ КОДА: придумайте секретный код, который ваш противник будет как можно дольше разгадывать.

ВЗЛОМЩИК КОДА: взломайте секретный код за как можно меньшее количество попыток.

В конце игры выигрывает тот, у кого больше очков!

ПРИМЕР 1

См. цветной пример 1 на обратной стороне этого буклета.



ПОДГОТОВКА

1 Решите, кто будет придумывать код первым. Положите устройство между вами лицевой стороной маскировочной крышки к игроку, который будет придумывать код.

2 Положите фишки-ключи в лотки со стороны создателя кода.

3 Положите фишки кода в лоток со стороны взломщика кода. Создатель кода может также оставить в лотках несколько фишек-подсказок, чтобы создать секретный код.

НАЧИНАЕМ ИГРУ

1. Создатель кода поднимает маскировочную крышку и вставляет в отверстия под ней четыре фишки кода (свой секретный код). Код может представлять собой любую комбинацию из цветных фишек, в том числе может содержать две или больше фишек одного цвета.
2. Взломщик кода предпринимает первую попытку разгадать код, разместив четыре фишки кода в первом ряду: ему нужно попытаться угадать цвет и положение скрытых фишек кода в секретном коде.
3. Создатель кода отвечает на это, размещая фишки-ключи в отверстия для подсказок в первом ряду по описанному далее принципу.
   - **Черная фишка-ключ**: игрок правильно угадал цвет и положение фишки кода.
   - **Серая фишка-ключ**: игрок правильно угадал цвет, но не угадал положение фишки кода.
   - **Фишка-ключ отсутствует**: такого цвета нет в коде.
   - Если игрок включил в свою догадку несколько одинаковых цветов, но в коде этот цвет использован лишь один раз, создатель кода вставляет в отверстие только одну фишку-ключ. Если один из этих цветов размещен в правильном положении, создатель кода вставляет в отверстие черную фишку-ключ. Если цвета размещены неправильно, создатель кода вставляет в отверстие серую фишку.

   При размещении фишек-ключей создатель кода не соблюдает какой-либо порядок. Таким образом взломщику кода будет сложнее понять, какие фишки-ключи соответствуют фишкам кода. Помните: одна фишка-ключ соответствует одной фишке кода.
4. Взломщик кода продолжает заполнять ряды фишек кода, а создатель кода на эти попытки отвечает до тех пор, пока код не будет разгадан либо пока не закончится лимит попыток взломщика.
5. Если взломщик угадал код, создатель кода вставляет в отверстия четыре черные фишки-ключа, показывает секретный код и отмечает свое количество очков. **См. раздел НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ.**
6. Поменяйтесь ролями: теперь игрок, который взламывал код, будет его придумывать. Продолжайте игру по описанным выше правилам.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Создатель кода получает 1 очко за каждый ряд фишек, выстроенный взломщиком кода, и отражает это на своей шкале очков. Если, угадывая секретный код, взломщик кода использовал все 10 попыток и так и не смог его разгадать, создатель кода получает 11 очков (10 очков + 1 бонусное очко).



ЧТО ЕСЛИ СОЗДАТЕЛЬ КОДА ОШИБЕТСЯ?

Если взломщик кода докажет, что создатель кода в своем ответе на попытку допустил ошибку, **взломщик мгновенно получает 3 очка, при этом создатель кода не получает очков.** Взломщик кода вставляет черную фишку-ключ в штрафное отверстие на своей шкале очков – это будет означать, что ему причитаются 3 дополнительных очка. Игроки вынимают все фишки из устройства, и создатель кода придумывает новый секретный код.

ПРИМЕР 2

См. цветной пример 2 на обратной стороне этого буклета.



Черная фишка-ключ
Обозначает, что цвет и положение одной фишки угаданы верно – **зеленая фишка кода**.

Серая фишка-ключ
Обозначает, что цвет одной фишки угадан верно, но ее положение неверно – **белая фишка кода**.

Фишки-ключи не определяют, к каким именно фишкам кода они относятся. Отверстия в поле ответов создателя кода остались пустыми, поскольку взломщик кода не угадал два цвета.

ПРИМЕР 3

См. цветной пример 3 на обратной стороне этого буклета.



Черная фишка-ключ
Обозначает, что цвет и положение одной фишки угаданы верно – синяя фишка кода**.** Обратите внимание: несмотря на то что взломщик использовал две синие фишки кода, создатель кода вставляет в отверстие только одну фишку-ключ, поскольку в секретном коде есть только одна синяя фишка кода. Кроме того, обратите внимание на то, что создатель вставляет в отверстие черную фишку-ключ, а не серую, поскольку взломщик разместил синюю фишку кода в правильном положении.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда оба участника сыграют в роли создателя кода **и** взломщика кода. Побеждает игрок, у которого больше всего очков!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27l
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 38-39
9/12/22 2:43 PM

bg

ЦЕЛ

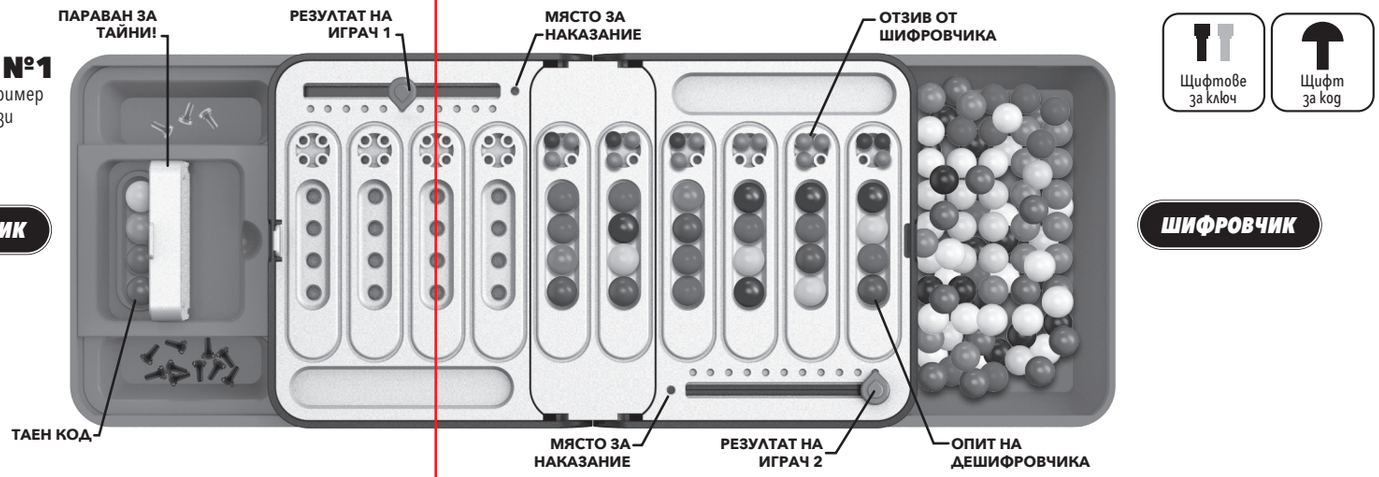
ШИФРОВЧИК: Задайте таен код по такъв начин, че противникът ви да се чуди максимално дълго както е.

ДЕШИФРОВЧИК: Разгадайте тайния код с минимален брой опити.

Победител е играчът с най-много точки в края на играта.

ПРИМЕР №1

Вижте цветния пример №1 на гърба на тази книжка.



ПОДГОТОВКА

1 Решете кой първи ще бъде шифровчик! Поставете модула между вас така, че страната с паравана за тайни да е към шифровчика.

2 Поставете щифтовете за ключ в тавичките от страната на шифровчика.

3 Поставете щифтовете за код в тавичката от страната на дешифровчика. Шифровчикът може да задържи и няколко щифта за код в своите тавички, за да може да създаде тайния код.

ДА ИГРАЕМ

1. Шифровчикът повдига паравана за тайни и поставя 4 щифта за код (тайният код) в дупките отдолу. Кодът може да е произволна комбинация от цветни щифтове, включително 2 или повече с еднакъв цвят.
2. Дешифровчикът прави първия си опит, като постави 4 щифта за код в първия ред, като се опитва да уцели точните цветове и позиции на скритите щифтове в тайния код.
3. Шифровчикът отговаря на опита като поставя щифтове за ключ в отворите на първия ред по следния начин:
   - **Черен щифт за ключ** за всеки щифт за код с правилен цвят, поставен на правилна позиция.
   - **Сив щифт за ключ** за всеки щифт за код с правилен цвят, но поставен на неправилна позиция.
   - **Без щифтове за ключ** – това показва, че даден цвят не се използва в кода.
   - Ако даден цвят се използва няколко пъти в опита, но само веднъж в тайния код, шифровчикът поставя само един щифт за ключ. Ако някой от тези цветове е на правилното място, се поставя черен щифт за ключ. Ако никой не е на правилно място, се поставя сив щифт.

   Шифровчикът не поставя щифтовете за ключ в определен ред. Част от предизвикателството за дешифровчика е да открие кои щифтове от ключа съответстват на кои щифтове в кода. Запомнете, един щифт от ключа съответства на един щифт от кода.
4. Дешифровчикът продължава да поставя редове от щифтове за код, а шифровчикът продължава да дава отзиви – или докато правилният код бъде разкрит, или докато не останат повече редове.
5. След като кодът е бил познат успешно, шифровчикът поставя 4 черни щифта, разкрива тайния код и отбелязва резултата. **Вижте РЕЗУЛТАТ.**
6. Разменете ролите си, така че дешифровчикът да стане шифровчик, и продължете да играете по начина, описан по-горе.

РЕЗУЛТАТ

Шифровчикът получава по 1 точка за всеки ред щифтове, попълнен от дешифровчика, и коригира резултата. Ако дешифровчикът използва всичките 10 реда без да разкрие тайния код, шифровчикът получава 11 точки (10 точки + 1 бонус точка).



КАКВО СЕ СЛУЧВА, АКО ШИФРОВЧИКЪТ НАПРАВИ ГРЕШКА?

Ако дешифровчикът може да докаже, че шифровчикът е дал погрешен отзив, **дешифровчикът веднага получава 3 точки, а шифровчикът не получава нищо.** Дешифровчикът поставя черен щифт за ключ в мястото за наказание в резултата, за да маркира допълнителните 3 точки. Играчите махат всички щифтове от модула и шифровчикът създава нов таен код.

ПРИМЕР №2

Вижте цветния пример №2 на гърба на тази книжка.

ТАЕН КОД НА ШИФРОВЧИКА



ОПИТ НА ДЕШИФРОВЧИКА



ОТЗИВ ОТ ШИФРОВЧИКА

Черен щифт за ключ
Показва, че има един правилен цвят, поставен на правилното място – **зеленият щифт за код.**



Сив щифт за ключ
Показва, че има един правилен цвят, поставен на неправилно място – **белият щифт за код.**

Щифтовете за ключ не показват за кой щифт от кода се отнасят. Оставащите места в отзива от шифровчика остават празни, защото в опита на дешифровчика има 2 неправилни цвята.

ПРИМЕР №3

Вижте цветния пример №3 на гърба на тази книжка.

ТАЕН КОД НА ШИФРОВЧИКА



ОПИТ НА ДЕШИФРОВЧИКА



ОТЗИВ ОТ ШИФРОВЧИКА



Черен щифт за ключ
Показва, че има един правилен цвят, поставен на правилното място – **синият щифт за код.** Имайте предвид, че шифровчикът поставя само един щифт за ключ, макар че са били използвани 2 сини щифта за код – защото в тайния код има само 1 син щифт. Също така имайте предвид, че поставя черен щифт за ключ за синия щифт от кода, който е на правилно място, а не сив щифт.

КРАЙ НА ИГРАТА

Когато всеки от играчите е бил и шифровчик, **и** дешифровчик, играта приключва.
Победител е играчът с най-много точки.

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27l
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 40-41 9/12/22 2:43 PM

hr

CILJ

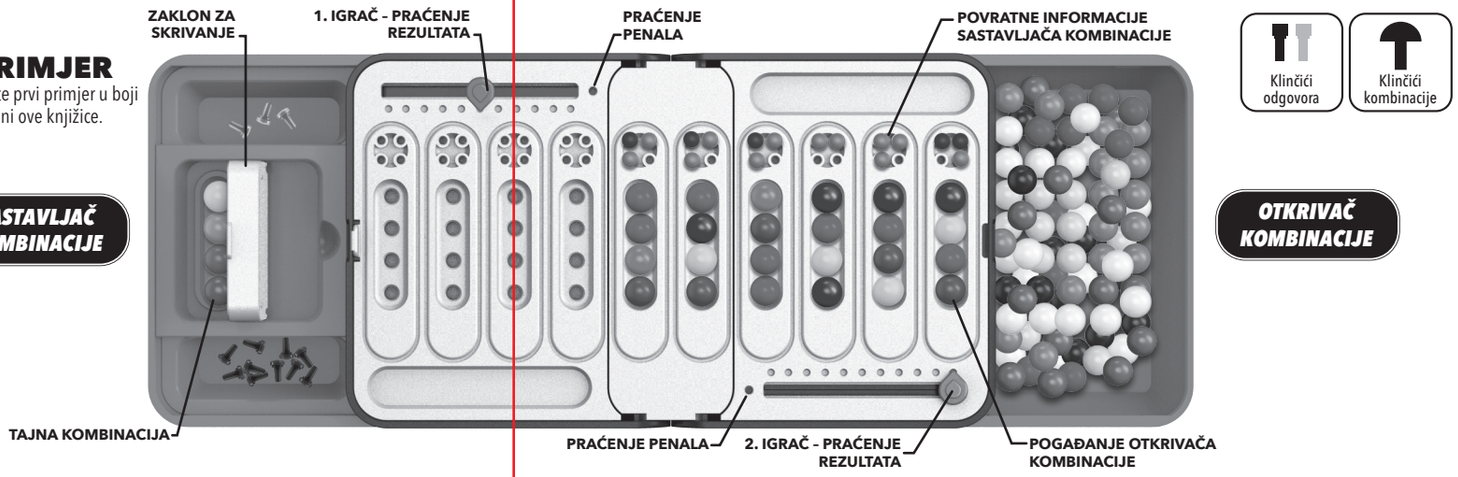
SASTAVLJAČ KOMBINACIJE: Postavite tajnu kombinaciju koju će vaš protivnik pogađati što duže.

OTKRIVAČ KOMBINACIJE: Otkrijte tajnu kombinaciju u najmanjem broju pokušaja.

Pobjednik je igrač koji na kraju igre ima najviše bodova!

1. PRIMJER

Pogledajte prvi primjer u boji na poleđini ove knjižice.



PRIPREMITE SE

1 Odlučite tko će biti prvi sastavljač kombinacije! Postavite jedinicu između sebe tako da je zaklon za skrivanje okrenut prema sastavljaču kombinacije.

2 Postavite klinčiće za kombinaciju u odjeljke na strani sastavljača kombinacije.

3 Postavite klinčiće odgovora u odjeljak na strani otkrivača kombinacije. Sastavljač kombinacije nekoliko klinčića odgovora može zadržati i u svojim odjeljcima kako bi izradio tajnu kombinaciju.

IGRAJMO SE

1. Sastavljač kombinacije podiže zaklon za skrivanje i u otvore koji se nalaze unutra umeće četiri klinčića kombinacije (tajna kombinacija). Kombinacija može biti bilo koja kombinacija klinčića u boji, uključujući dvije ili više u istoj boji.
2. Otkrivač kombinacije prvi put pogađa tako da postavi četiri klinčića kombinacije u prvi red u pokušaju da pogodi točne boje i mjesta skrivenih klinčića iz tajne kombinacije.
3. Sastavljač kombinacije daje povratnu informaciju tako da klinčiće odgovora postavi u otvore za kombinaciju u prvom redu na sljedeći način:
   - **Crni klinčić odgovora** za svaki klinčić kombinacije koji je točne boje i na točnom mjestu.
   - **Sivi klinčić odgovora** za svaki klinčić kombinacije koji je točne boje, ali na pogrešnom mjestu.
   - **Ako nema klinčića odgovora,** to znači da se boja ne nalazi u kombinaciji.
   - Ako se boja više puta pojavi u nekom pogađanju, no samo jednom u tajnoj kombinaciji, sastavljač kombinacije postavlja samo jedan klinčić odgovora. Ak je jedna od tih boja na točnom mjestu, sastavljač će postaviti crni klinčić odgovora. Ako nijedna nije na pravom mjestu, postavit će sivi.

   Sastavljač kombinacije ne postavlja klinčiće odgovora određenim redoslijedom. Dio je izazova otkrivača kombinacije da otkrije koji klinčići odgovora odgovaraju kojim klinčićima kombinacije. Upamtite, jedan klinčić odgovora odgovara jednom klinčiću kombinacije.
4. Otkrivač kombinacije nastavlja postavljati redove klinčića kombinacije i sastavljač postavlja povratnu informaciju dok se kombinacija ne pogodi ili dok sastavljaču ne ponestane redova za odgovaranje.
5. Nakon otkrivanja kombinacije sastavljač postavlja četiri crna klinčića odgovora, otkriva tajnu kombinaciju i bilježi rezultat. **Pogledajte BODOVANJE.**
6. Zamijenite uloge tako da otkrivač postane sastavljač i nastavite igrati kao što je gore opisano.

BODOVANJE

Sastavljač kombinacije dobiva jedan bod za svaki red klinčića koje je otkrivač odigrao i unosi izmjene u praćenje rezultata. Ako otkrivač iskoristi svih 10 redova za pogađanje tajne kombinacije i ne uspije je otkriti, sastavljač dobiva 11 bodova (10 bodova i jedan dodatni bod).



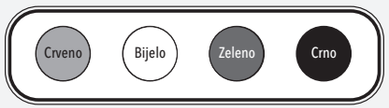
ŠTO AKO SASTAVLJAČ POGRIJEŠI?

Ako otkrivač kombinacije može dokazati da je sastavljač dao pogrešne povratne informacije, **otkrivač odmah dobiva tri boda, a sastavljač ne dobiva nijedan bod.** Otkrivač kombinacije postavlja crni klinčić odgovora u odjeljak za praćenje penala na listu za praćenje rezultata kako bi označio tri dodatna boda. Igrači uklanjaju sve klinčiće iz jedinice i sastavljač sastavlja novu tajnu kombinaciju.

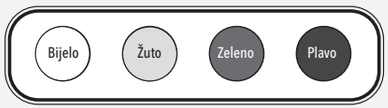
2. PRIMJER

Pogledajte drugi primjer u boji na poleđini ove knjižice.

TAJNA KOMBINACIJA SASTAVLJAČA KOMBINACIJE



POGAĐANJE OTKRIVAČA KOMBINACIJE



POVRATNE INFORMACIJE SASTAVLJAČA KOMBINACIJE

Crni klinčić odgovora
Pokazuje da je jedna točna boja na točnom mjestu – **zeleni klinčić kombinacije.**



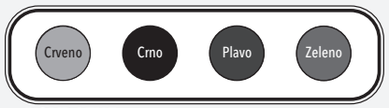
Sivi klinčić odgovora
Pokazuje da je jedna točna boja na pogrešnom mjestu – **bijeli klinčić kombinacije.**

Klinčići odgovora ne označavaju na koje se klinčiće kombinacije odnose. Preostala mjesta u povratnim informacijama sastavljača ostavljena su prazna jer se u pogađanju otkrivača kombinacije nalaze dvije pogrešne boje.

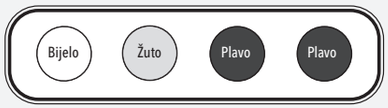
3. PRIMJER

Pogledajte treći primjer u boji na poleđini ove knjižice.

TAJNA KOMBINACIJA SASTAVLJAČA KOMBINACIJE



POGAĐANJE OTKRIVAČA KOMBINACIJE



POVRATNE INFORMACIJE SASTAVLJAČA KOMBINACIJE



Crni klinčić odgovora
Pokazuje da je jedna točna boja na točnom mjestu – **plavi klinčić kombinacije.** Sastavljač stavlja samo jedan klinčić odgovora iako su postavljena dva plava klinčića kombinacije – to je iz razloga što u svojoj kombinaciji ima samo jedan plavi klinčić kombinacije. Možete primijetiti i da postavlja crni klinčić odgovora za plavi klinčić kombinacije koji je na točnom mjestu, a ne sivi klinčić odgovora.

KRAJ IGRE

Nakon što su svi igrači igrali u ulozi sastavljača **i** otkrivača kombinacije, igri je kraj. Pobjednik je igrač s najviše bodova!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27l
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 42-43 9/12/22 2:43 PM

lt

TIKSLAS

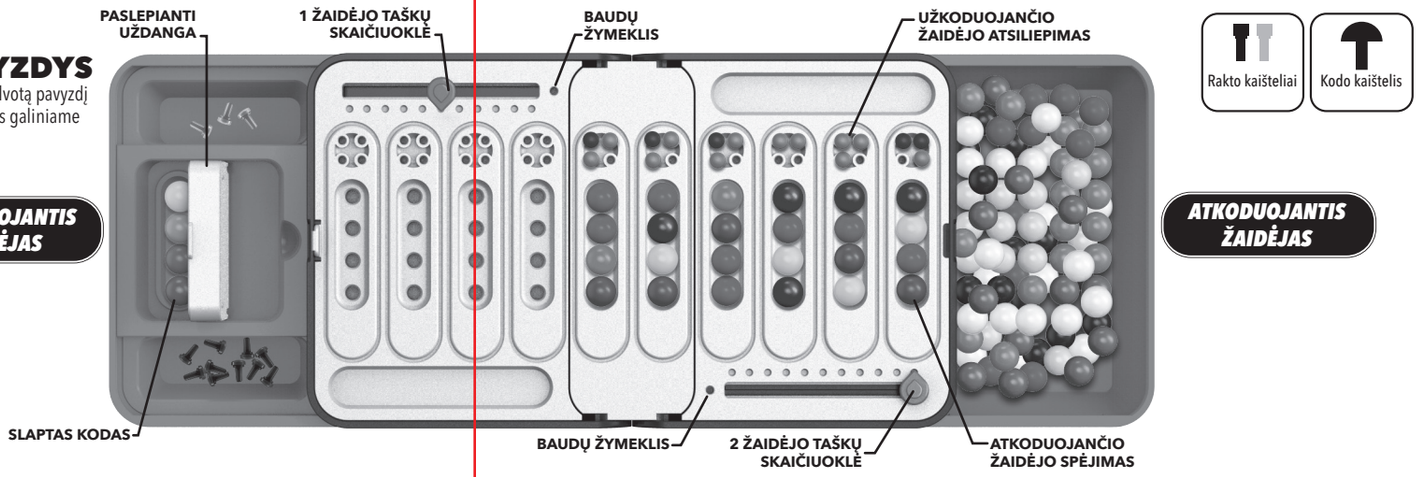
UŽKODUOJANTIS ŽAIDĖJAS: sudarykite slaptą kodą, kurį jūsų varžovas spėliotų kuo ilgiau.

ATKODUOJANTIS ŽAIDĖJAS: iššifruokite slaptą kodą per mažiausią spėjimų skaičių.

Laimi žaidėjas, žaidimo pabaigoje turintis daugiausia taškų!

1 PAVYZDYS

Žiūrėkite 1 spalvotą pavyzdį šios instrukcijos galiniame viršelyje.



PASIRUOŠKITE

1 Nuspręskite, kuris būsite pirmasis užkoduojantis žaidėjas! Įrenginį tarp savęs padėkite taip, kad paslepianti uždanga būtų atgręžta į užkoduojantį žaidėją.

2 Rakto kaištelius sudėkite į dėklus užkoduojančio žaidėjo pusėje.

3 Kodo kaištelius sudėkite į dėklus atkoduojančio žaidėjo pusėje. Užkoduojantis žaidėjas taip pat gali turėti kelis kodo kaištelius savo dėkluose, kad galėtų kurti slaptą kodą.

PAŽAISKIME

1. Užkoduojantis žaidėjas pakelia paslepiančią uždangą ir į po ja esančias angas įstato keturis kodo kaištelius (savo slaptą kodą). Kodas gali būti bet koks spalvotų kaštelių derinys, įskaitant du ar daugiau tos pačios spalvos kaištelius.

2. Atkoduojantis žaidėjas atlieka pirmąjį spėjimą įstatydamas keturis kodo kaištelius į pirmąją eilutę ir bandydamas atspėti slaptajam kodui panaudotų slaptų kodo kaištelių tikslias spalvas ir padėtis.

3. Užkoduojantis žaidėjas reaguoja įstatydamas rakto kaištelius į rakto angas pirmoje eilutėje tokia tvarka:
- **Juodas rakto kaištelis** įstatomas už kiekvieną kodo kaištelį, kuris yra teisingos spalvos ir tinkamoje vietoje.
- **Pilkas rakto kaištelis** įstatomas už kiekvieną kodo kaištelį, kuris yra teisingos spalvos, bet klaidingoje vietoje.
- **Jei kodo kaištelių nėra**, vadinasi, spalva kode nenaudojama.
- Jei spėjant spalva kartojasi kelis kartus, bet slaptajame kode yra tik vieną kartą, užkoduojantis žaidėjas įstato tik vieną rakto kaištelį. Jei viena iš šių spalvų yra tinkamoje vietoje, įstatomas juodas rakto kaištelis. Jei spalvų nėra, įstatomas pilkas kaištelis.

Užkoduojantis žaidėjas rakto kaištelių neįstato jokia tvarka. Atkoduojančio žaidėjo tikslas yra išsiaiškinti, kurie rakto kaišteliai atitinka konkrečius kodo kaištelius. Atminkite, kad vienas rakto kaištelis atitinka vieną kodo kaištelį.

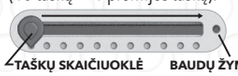
4. Atkoduojantis žaidėjas toliau sudaro kodo kaištelių eiles, o užkoduojantis žaidėjas reaguoja, kol atspėjamas kodas arba atkoduojančiam žaidėjui pritrūksta eilučių.

5. Kai kodas atspėjamas, užkoduojantis žaidėjas įstato keturis juodus rakto kaištelius, parodo slaptąjį kodą ir pasižymi savo rezultatą.
Žr. skyrių TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS.

6. Pasikeiskite vaidmenimis, kad atkoduojantis žaidėjas taptų užkoduojančiu žaidėju, ir toliau žaiskite, kaip aprašyta pirmiau.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

Užkoduojantis žaidėjas gauna po 1 tašką už kiekvieną atkoduojančio žaidėjo kaištelių eilutę ir atitinkamai nustato savo taškų skaičiuoklę. Jei atkoduojantis žaidėjas išnaudoja visas 10 eilučių, kad atspėtų slaptąjį kodą, bet jo neatspėja, užkoduojantis žaidėjas gauna 11 taškų (10 taškų + 1 premijos tašką).



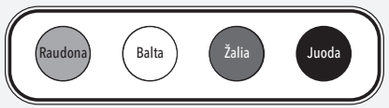
KAS NUTINKA, JEI UŽKODUOJANTIS ŽAIDĖJAS SUKLYSTA?

Jei atkoduojantis žaidėjas gali parodyti, kad užkoduojantis žaidėjas pateikė klaidingą atsakymą, **atkoduojantis žaidėjas iškart gauna 3 taškus, o užkoduojantis žaidėjas taškų negauna.** Atkoduojantis žaidėjas įstato juodą rakto kaištelį savo taškų skaičiuoklės baudų žymeklyje, kad pasižymėtų savo papildomus 3 taškus. Žaidėjai išima iš įrenginio visus kaištelius ir užkoduojantis žaidėjas sukuria naują slaptą kodą.

2 PAVYZDYS

Žiūrėkite 2 spalvotą pavyzdį šios instrukcijos galiniame viršelyje.

UŽKODUOJANČIO ŽAIDĖJO SLAPTAS KODAS



ATKODUOJANČIO ŽAIDĖJO SPĖJIMAS



UŽKODUOJANČIO ŽAIDĖJO ATSILIEPIMAS

Juodas rakto kaištelis
Nurodo vieną teisingą spalvą tinkamoje vietoje – **žalią kodo kaištelį.**



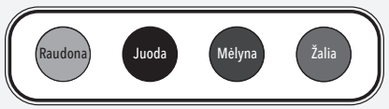
Žalias rakto kaištelis
Nurodo vieną teisingą spalvą klaidingoje vietoje – **baltą kodo kaištelį.**

Rakto kaišteliai nenurodo, kuriuos kodo kaištelius atitinka. Likę laukeliai užkoduojančio žaidėjo atsiliepimo skiltyje paliekami tušti, nes atkoduojančio žaidėjo spėjime yra dvi klaidingos spalvos.

3 PAVYZDYS

Žiūrėkite 3 spalvotą pavyzdį šios instrukcijos galiniame viršelyje.

UŽKODUOJANČIO ŽAIDĖJO SLAPTAS KODAS



ATKODUOJANČIO ŽAIDĖJO SPĖJIMAS



UŽKODUOJANČIO ŽAIDĖJO ATSILIEPIMAS



Juodas rakto kaištelis
Nurodo vieną teisingą spalvą tinkamoje vietoje – **mėlyną kodo kaištelį.** Atminkite, kad užkoduojantis žaidėjas įstato tik vieną rakto kaištelį, nors spėjime yra du mėlyni kodo kaišteliai – taip daroma todėl, kad jo slaptajame kode yra tik vienas mėlynas kodo kaištelis. Taip pat atkreipkite dėmesį, kad už mėlyną kodo kaištelį, esantį tinkamoje vietoje, įstatomas juodas, o ne pilkas rakto kaištelis.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai abu žaidėjai sužaidžia atlikdami užkoduojančio žaidėjo **ir** atkoduojančio žaidėjo vaidmenis. Laimi daugiausia taškų turintis žaidėjas!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 44-45 9/12/22 2:43 PM

sl

CILJ IGRE

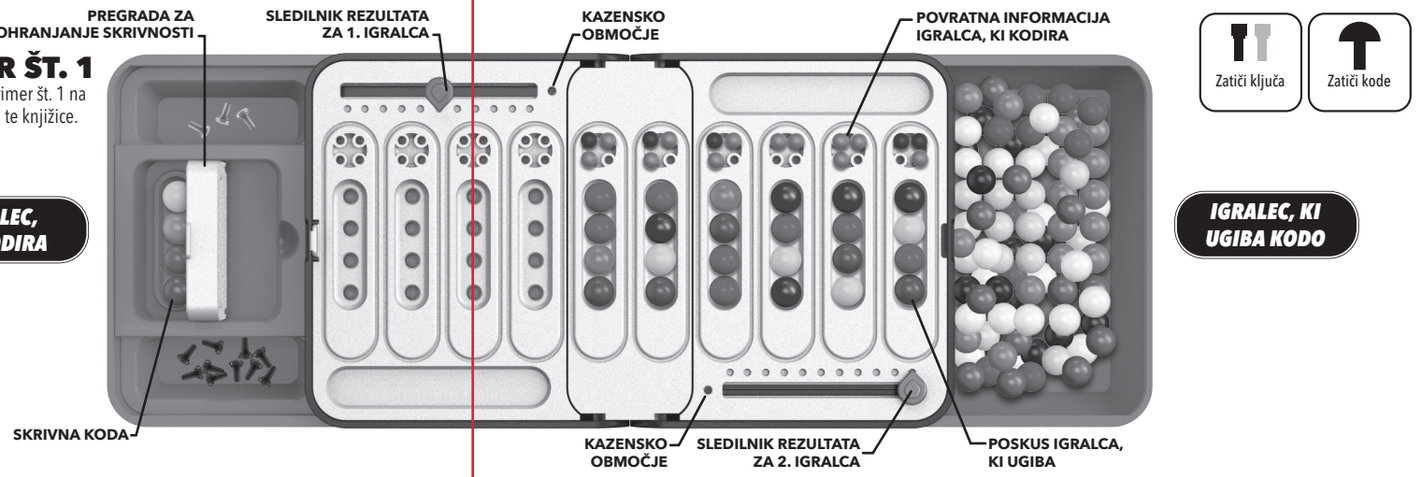
IGRALEC, KI KODIRA: Ustvari skrivno kodo, ki jo bo nasprotnik čim dlje ugibal.

IGRALEC, KI UGIBA KODO: Poskuša razrešiti skrito kodo v najmanjšem številu poskusov.

Zmaga igralec z največ točk na koncu igre!

PRIMER ŠT. 1

Glej obarvan primer št. 1 na zadnjem ovitku te knjižice.



PRIPRAVA

1 Odločita se, kdo bo prvi kodiral! Enoto postavita med oba igralca, pri čemer naj bo pregrada za ohranjanje skrivnosti obrnjena proti igralcu, ki kodira.

2 Zatiče ključa postavita v pladnje na strani igralca, ki kodira.

3 Zatiče kode postavita v pladenj na strani igralca, ki ugiba kodo. Igralec, ki kodira, lahko v svojem pladnju obdrži več zatičev kode, da lahko ustvari skrivno kodo.

IGRAJMO

1. Igralec, ki kodira, dvigne pregrado za ohranjanje skrivnosti in v luknje pod njo vstavi štiri zatiče kode (skrivno kodo). Koda lahko predstavlja kakršno koli kombinacijo barvnih zatičev, tudi dva ali več zatičev iste barve.
2. Drugi igralec začne ugibati kodo tako, da postavi štiri zatiče kode v prvo vrstico, pri čemer poskuša ugotoviti točne barve in položaje skritih zatičev kode v skrivni kodi.
3. Igralec, ki kodira, daje povratne informacije s postavitvijo zatičev ključa v odprtine za ključ za prvo vrstico na naslednji način:
   - Po en **črn zatič ključa** za vsak zatič kode pravilne barve na pravilnem mestu.
   - **Siv zatič ključa** za vsak zatič kode pravilne barve na napačnem mestu.
   - **Odsotnost zatičev ključa** pomeni, da barva ni uporabljena v kodi.
   - Če se med ugibanjem večkrat pojavi barva, ki je samo enkrat uporabljena v skrivni kodi, igralec, ki kodira, postavi samo en zatič ključa. Če je ena od teh barv na pravem mestu, postavi črn zatič ključa. Če nobena od njih ni na pravem mestu, postavi siv zatič.

   Igralec, ki kodira, ne postavlja zatičev ključa v vrstnem redu. Del izziva za igralca, ki ugiba kodo, je ugotoviti, kateri zatiči ključa sodijo h katerim zatičem kode. Ne pozabita, da se en zatič ključa ujema s samo enim zatičem kode.
4. Igralec, ki ugiba kodo, še naprej postavlja vrstice zatičev kode, igralec, ki kodira, pa daje povratne informacije, dokler drugi igralec ne ugane kode oziroma nima več prostih vrstic.
5. Ko drugi igralec pravilno ugane kodo, igralec, ki kodira, postavi štiri črne zatiče ključa, razkrije skrivno kodo in označi rezultat. **Glejta TOČKOVANJE.**
6. Zamenjajte vlogi, da bo igralec, ki je ugibal kodo, zdaj kodiral, nato pa nadaljujta igro, kot je opisano zgoraj.

TOČKOVANJE

Igralec, ki kodira, prejme 1 točko za vsako vrstico zatičev, ki jo odigra igralec, ki ugiba kodo, in prilagodi svoj sledilnik rezultata. Če igralec, ki ugiba kodo, uporabi vseh 10 vrstic med ugibanjem skrivne kode, vendar mu je ne uspe ugotoviti, igralec, ki kodira, prejme 11 točk (10 točk + 1 dodatna točka).

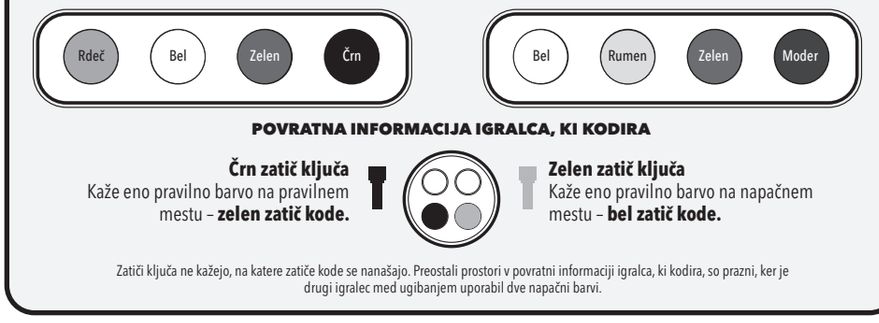


KAJ SE ZGODI, ČE SE IGRALEC, KI KODIRA, ZMOTI?

Če lahko igralec, ki ugiba kodo, dokaže, da mu je igralec, ki kodira, dal napačno povratno informacijo, **igralec, ki ugiba kodo, takoj prejme 3 točke, igralec, ki kodira, pa ne dobi nobene točke.** Igralec, ki ugiba, postavi črni zatič ključa v kazensko območje sledilnika rezultata, da označi dodatne 3 točke. Igralca odstranita vse zatiče iz enote in igralec, ki kodira, ustvari novo skrivno kodo.

PRIMER ŠT. 2

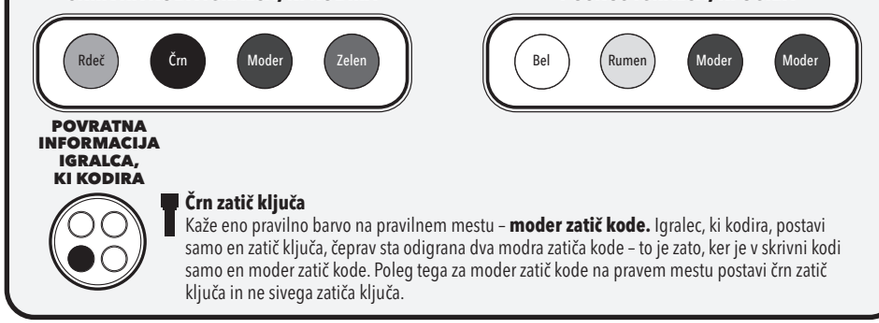
Glej obarvan primer št. 2 na zadnjem ovitku te knjižice.



Zatiči ključa ne kažejo, na katere zatiče kode se nanašajo. Preostali prostori v povratni informaciji igralca, ki kodira, so prazni, ker je drugi igralec med ugibanjem uporabil dve napačni barvi.

PRIMER ŠT. 3

Glej obarvan primer št. 3 na zadnjem ovitku te knjižice.



KONEC IGRE

Ko oba igralca kodirata **in** ugibata kodo, se igra konča. Zmaga igralec z največ točkami!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 46-47 9/12/22 2:43 PM

uk

ЗАВДАННЯ

ДЛЯ ШИФРУВАЛЬНИКА: створіть секретний код, щоб ваш суперник довго не міг його розгадати.

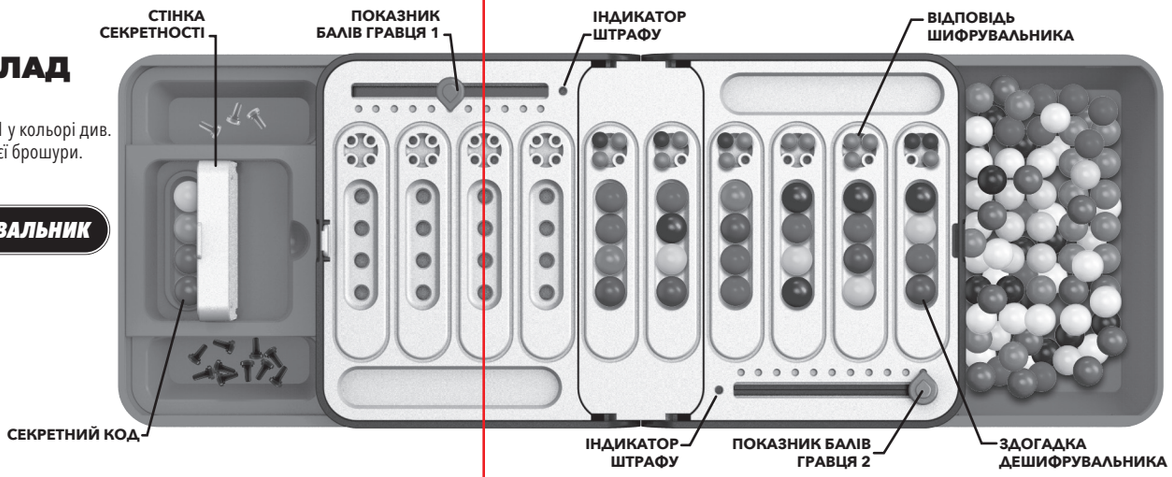
ДЛЯ ДЕШИФРУВАЛЬНИКА: розшифруйте секретний код за найменшу кількість спроб.

Перемагає гравець, який має найбільше балів наприкінці гри!

ПРИКЛАД № 1

Приклад № 1 у кольорі див. на звороті цієї брошури.

ШИФРУВАЛЬНИК





ДЕШИФРУВАЛЬНИК

ПІДГОТОВКА

1 Вирішіть, хто буде першим шифрувальником! Розташуйте ігрову платформу між вами так, щоб бік зі стінкою секретності був біля шифрувальника.

2 Покладіть шпильки підказок у лотки на боці шифрувальника.

3 Покладіть шпильки коду в лоток на боці дешифрувальника. Шифрувальник теж може тримати у своїх лотках кілька шпильок коду для створення секретних кодів.

НУМО ГРАТИ

1. Шифрувальник піднімає стінку секретності й вставляє чотири шпильки коду (свій секретний код) в отвори за нею. Кодом може бути будь-яка комбінація кольорових шпильок, серед яких дві або більше можуть бути однакового кольору.

2. Дешифрувальник робить першу спробу, розміщуючи чотири шпильки коду в першому ряду так, щоб точно відтворити кольори та розташування шпильок секретного коду за стінкою.

3. Шифрувальник у відповідь розміщує шпильки підказок у відповідних отворах першого ряду за такими правилами:
- **Чорна шпилька підказки** за кожну шпильку коду правильного кольору в правильному місці.
- **Сіра шпилька підказки** за кожну шпильку коду правильного кольору, але в неправильному місці.
- **Жодної шпильки підказки** за колір, який не використовується в коді.
- Якщо певний колір вказується дешифрувальником у спробі кілька разів, а в секретному коді – лише раз, шифрувальник розміщує тільки одну шпильку підказки. Якщо одна з цих шпильок коду в правильному місці, шифрувальник розміщує чорну шпильку підказки. Якщо жодна з цих шпильок не перебуває в правильному місці – сіру.

Шифрувальник може розміщувати шпильки підказок у довільному порядку. Частина завдання дешифрувальника – з'ясувати, яким шпилькам коду відповідають шпильки підказок. Пам'ятайте: одна шпилька підказки відповідає одній шпильці коду.

4. Дешифрувальник продовжує виставляти ряди шпильок коду, на які шифрувальник відповідає шпильками підказок, поки не буде відгадано код або не закінчаться ряди спроб.

5. Якщо код відгадано, шифрувальник розміщує чотири чорні шпильки коду, показує секретний код і нараховує бали. **Див. розділ «НАРАХУВАННЯ БАЛІВ».**

6. Поміняйтеся ролями, щоб дешифрувальник тепер був шифрувальником, і грайте за тими самими правилами.

НАРАХУВАННЯ БАЛІВ

Шифрувальник отримує 1 бал за кожен ряд шпильок, виставлений дешифрувальником, і коригує свій показник балів. Якщо дешифрувальник виставив усі 10 рядів, намагаючись відгадати секретний код, але не зміг цього зробити, шифрувальник отримує 11 балів (10 балів + 1 бонусний бал).



ЩО РОБИТИ, КОЛИ ШИФРУВАЛЬНИК ПОМИЛИВСЯ?

Якщо дешифрувальник може довести, що шифрувальник помилився під час виставлення шпильок підказок, **дешифрувальник одразу отримує 3 бали, а шифрувальник – жодного.** Дешифрувальник вставляє чорну шпильку підказки в індикатор штрафу біля свого показника балів, що свідчитиме про нарахування йому додаткових 3 балів. Гравці дістають з ігрової платформи всі шпильки, а шифрувальник створює новий секретний код.

ПРИКЛАД № 2

Приклад № 2 в кольорі див. на звороті цієї брошури.

СЕКРЕТНИЙ КОД ШИФРУВАЛЬНИКА



ЗДОГАДКА ДЕШИФРУВАЛЬНИКА



ВІДПОВІДЬ ШИФРУВАЛЬНИКА

Чорна шпилька підказки
Свідчить про один правильний колір у правильному місці – **зелена шпилька коду.**



Сіра шпилька підказки
Свідчить про один правильний колір у неправильному місці – **біла шпилька коду.**

Шпильки підказок не вказують на те, яким шпилькам коду відповідають. Решта отворів у секторі для відповіді шифрувальника залишаються порожніми, адже дешифрувальник виставив два кольори неправильно.

ПРИКЛАД № 3

Приклад № 3 в кольорі див. на звороті цієї брошури.

СЕКРЕТНИЙ КОД ШИФРУВАЛЬНИКА



ЗДОГАДКА ДЕШИФРУВАЛЬНИКА



ВІДПОВІДЬ ШИФРУВАЛЬНИКА



Чорна шпилька підказки
Свідчить про один правильний колір у правильному місці – **синя шпилька коду.** Зверніть увагу: шифрувальник розміщує лише одну шпильку підказки, хоча виставлено дві сині шпильки коду, адже в його секретному коді є тільки одна шпилька синього кольору. Зауважте також, що для синьої шпильки коду в правильному місці розміщується не сіра, а чорна шпилька підказки.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра завершується, коли кожен гравець побував у ролі шифрувальника **та** дешифрувальника. Перемагає гравець, у якого найбільше балів!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27l
F64235L00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 48-49 9/12/22 2:43 PM

et

EESMÄRK

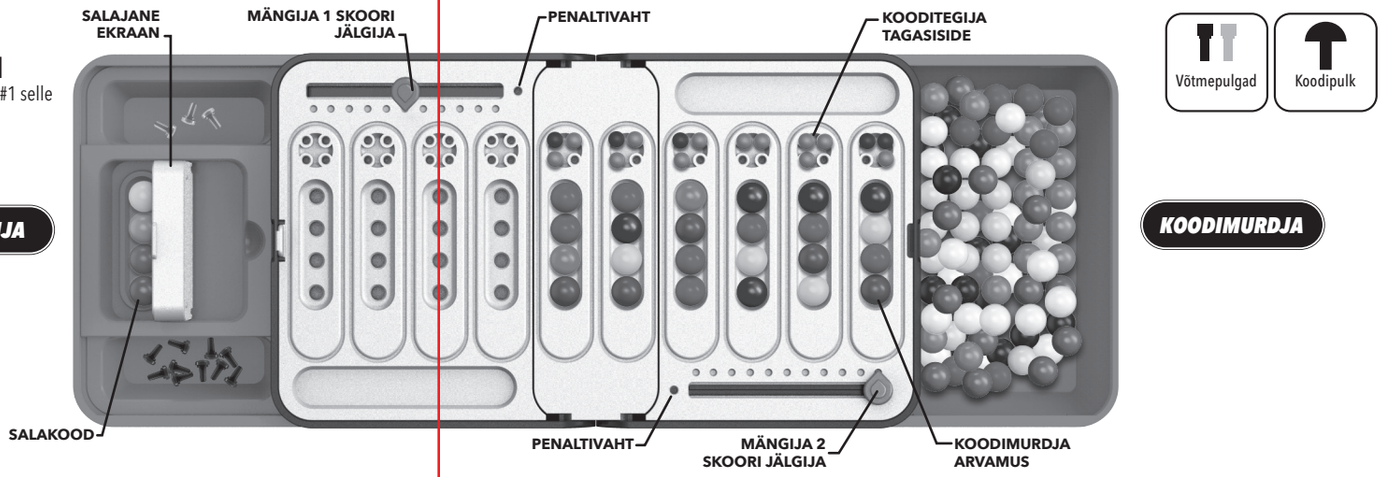
KOODITEGIJA: Loo salakood, mida vastane ei suuda võimalikult kaua murda.

KOODIMURDJA: Murra salakood vähimate arvamiskordadega. võimalikult väheste katsete arvuga.

Mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem punkte, võidab!

NÄIDE #1

Näe värvitud näidet #1 selle vihiku tagakaanel.



VALMISTU MÄNGUKS

1 Otsusta, kes on esimene kooditegija! Aseta mängualus mängijate vahele, et salaekraan oleks Kooditegija poole.

2 Aseta võtmepulgad kandikutele Kooditegija poole.

3 Aseta koodipulgad kandikule Koodimurdja poole. Kooditegija võib hoida mitut koodipulka kandikutel ka, et nad saaksid luua salakoodi.

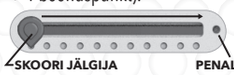
MÄNGIME

1. Kooditegija tõstab salaekraani ja sisestab neli koodipulka(nende salakood) allapoole aukudesse. Võib saab olla iga kombinatsioon värvitud pulkadest, kaasaarvatud kaks või enam sama värvi.
2. Koodimurdja teeb esimese arvamise asetades neli koodipulka esimesele reale, üritadesviia kokku samad värvid ja positsioonid peidetud koodipulkadest salakoodis.
3. Kooditegija annab tagasisidet asetades võtmepulgad võtme aukudesse esimesel real järgnevalt:
   - A **must võtmepulk** igale koodipulgale, mis on õiget värvi ja õigel positsioonil.
   - A **must võtmepulk** igale koodipulgale, mis on õiget värvi, aga valel positsioonil.
   - **Pole võtmepulki** sisestatud värv pole kasutuses koodis.
   - Kui värv ilmub mitu korda arvamises, aga ainult korra salakoodis, Kooditegija asetab ainult ühe võtmepulga. Kui üks neist värvidest on õiges kohas, nad asetavad musta võtmepulga. Kui ükski pole, nad asetavad halli.

   Kooditegija ei aseta võtmepulki mingis järjekorras. Osa väljakutsest Koodimurdja jaoks on ära arvata, milline võtmepulgast vastab millisele koodipulgale. Pea meeles, üks koodipulk vastab ühele koodipulgale.
4. Koodimurdja asetab muudkui koodipulkade ridu ja Kooditegija asetab tagasisidet kuni üks koodidest on õieti ära arvatud või Kooditegijal saavad read otsa.
5. Kui kood on õieti ära arvatud, Kooditegija asetab neli musta võtmepulka, avaldab salakoodi, ja märgib nende skoori. **Punktiarvestus.**
6. Vahetage rollid, et Koodimurdja on nüüd Kooditegija ja jätkake mängimist.

PUNKTIARVESTUS

Koodimurdja saab 1 punkti iga pulkade rea eest mängitud Koodimurdja poolt ja kohandab skoori jälgijat. Kui Koodimurdja kasutab ära kõik 10 rida, et arvata ära salakoodi ja pole võimeline seda lahendama, Kooditegija saab 11 punkti(10 punkti + 1 boonuspunkt).



MIS SIIS, KUI KOODITEGIJA TEEB VEA?

Kui koodimurdja saab näidata, et Koodi tegija on andnud valet tagasisidet, **Koodimurdja saab otsekohe 3 punkti ja Kooditegija ei saa üldse punkte.** Koodimurdja asetab musta võtmepulga penaltivahis oma skoori jälgijal, et märkida nende 3 lisapunkti. Mängijad eemaldab kõik pulgad ühikult ja Kooditegija loob uue salakoodi.

NÄIDE #2

Näe värvitud näidet #2 selle vihiku tagakaanel.

KOODIMURDJA SALAKOOD

Punane | Valge | Roheline | Must

KOODIMURDJA ARVAMUS

Valge | Kollane | Roheline | Sinine

KOODITEGIJA TAGASISIDE

Must võtmepulk
Näitab ühte õiget värvi õiges kohas - **roheline koodipulk.**



Hall koodipulk
Näitab ühte õiget värvi vales kohas - **valge koodipulk.**

Koodipulgad ei näita, millisele koodipulgale nad viitavad. Alles jäänud kohad Kooditegija tagasisides on tühjad, kuna on kaks valet värvi Koodimurdja arvamuses.

NÄIDE #3

Näe värvitud näidet #3 selle vihiku tagakaanel.

KOODIMURDJA SALAKOOD

Punane | Must | Sinine | Roheline

KOODIMURDJA ARVAMUS

Valge | Kollane | Sinine | Sinine

KOODITEGIJA TAGASISIDE



Must võtmepulk
Näitab ühte õiget värvi vales kohas - **sinine koodipulk.** Pane tähele, et Kooditegija asetab ainult ühe võtmepulga, kuigi kaks sinist koodipulka mängiti - seda sellepärast, et neil on ainult üks sinine koodipulk nende salakoodis. Pane tähele, et nad asetavad musta võtmepulga sinise võtmekoodi jaoks, mis on õiges kohas, mitte halli võtmepulga.

MÄNGU LÕPP

Kui iga mängija on mänginud Koodimurdjat **ja** Koodimurdjat, see on mängu lõpp.
Mängija, kellel on kõige rohkem punkte, võidab.

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27l
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 50-51 9/12/22 2:43 PM

lv

MĒRĶIS

ŠIFRĒTĀJS: cenšas izveidot tādu slepeno šifru, kuru pretinieks iespējami ilgi nevar atminēt.

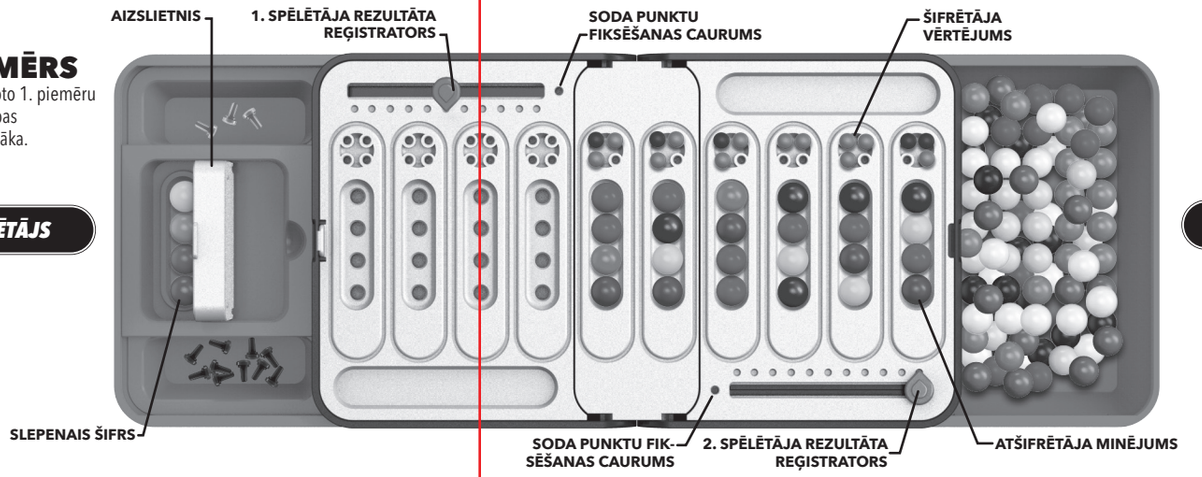
ATŠIFRĒTĀJS: ar vismazāko mēģinājumu skaitu cenšas atminēt slepeno šifru.

Uzvar dalībnieks ar lielāko punktu skaitu spēles beigās.

1. PIEMĒRS

Skatiet iekrāsoto 1. piemēru uz šīs pamācības aizmugurējā vāka.

ŠIFRĒTĀJS





ATŠIFRĒTĀJS

SAGATAVOŠANĀS

1 Nolemiet, kurš pirmais būs šifrētājs. Novietojiet spēles laukumu starp jums, raugot, lai gals ar aizslietni būtu pavērsts pret šifrētāju.

2 Ielieciet vērtēšanas tapiņas paliktņos šifrētāja pusē.

3 Ielieciet šifra tapiņas paliktnī atšifrētāja pusē. Arī šifrētājs drīkst paglabāt dažas šifra tapiņas savos paliktņos, lai izveidotu slepeno šifru.

SPĒLES GAITA

1. Šifrētājs paceļ aizslietni un ievieto zem tā esošajos caurumos četras šifra tapiņas (izveido savu slepeno šifru). Šifrs var būt jebkāda krāsaino tapiņu – tostarp divu vai vairāku vienas krāsas tapiņu – kombinācija.
2. Atšifrētājs veic pirmo minējumu – ievieto pirmajā rindā četras šifra tapiņas, raugot uzminēt aizklāto šifra tapiņu jeb slepenā šifra precīzu krāsu un izvietojumu.
3. Šifrētājs novērtē minējumu, ievietojot vērtēšanas tapiņas pirmās rindas vērtēšanas caurumos, kā paskaidrots tālāk.
   - **Melna vērtēšanas tapiņa** – par katru šifra tapiņu pareizā krāsā un pareizā pozīcijā.
   - **Pelēka vērtēšanas tapiņa** – par katru šifra tapiņu pareizā krāsā, taču nepareizā pozīcijā.
   - **Bez vērtēšanas tapiņas** – ja izvēlētās krāsas šifrā nav.
   - Ja kāda krāsa minējumā izmantota vairākkārt, bet slepenajā šifrā – tikai vienreiz, šifrētājs ievieto tikai vienu vērtēšanas tapiņu. Ja kāda no šīs krāsas tapiņām ir pareizajā pozīcijā, ir jāievieto melna vērtēšanas tapiņa. Ja neviena nav pareizajā pozīcijā, šifrētājs ievieto pelēku tapiņu.

   Vērtēšanas tapiņas šifrētājs neizvieto kādā konkrētā secībā. Izprast vērtēšanas un šifra tapiņu atbilstību – tā ir daļa no mīklas, kas jāatmin atšifrētājam. Iegaumējiet – viena vērtēšanas tapiņa atbilst vienai šifra tapiņai.
4. Rindu pēc rindas atšifrētājs turpina izvietot šifra tapiņas un šifrētājs – vērtēt minējumu līdz brīdim, kad vai nu šifrs ir uzminēts, vai šifrētājam vairs nav rindu.
5. Līdzko šifrs ir atminēts, šifrētājs ievieto četras melnās vērtēšanas tapiņas, atklāj slepeno šifru un piefiksē savu rezultātu. **Skatiet REZULTĀTA APRĒĶINĀŠANA.**
6. Šifrētājs un atšifrētājs apmainās lomām un turpina spēlēt, kā skaidrots iepriekš.

REZULTĀTA APRĒĶINĀŠANA

Šifrētājs iegūst 1 punktu par katru rindu, ko ar tapiņām aizpilda atšifrētājs, un attiecīgi pārvieto savu rezultāta reģistratoru. Ja atšifrētājs minēšanas gaitā aizpilda visas 10 rindas, tomēr nespēj atminēt slepeno šifru, šifrētājs iegūst 11 punktus (10 punktus + 1 bonusa punktu).



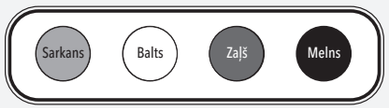
KĀ RĪKOTIES, JA ŠIFRĒTĀJS KĻŪDĀS?

Ja atšifrētājs var pierādīt, ka šifrētājs ir nepareizi novērtējis minējumu, **atšifrētājs nekavējoties iegūst 3 punktus, savukārt šifrētājs – nevienu.** Atšifrētājs ievieto melnu vērtēšanas tapiņu sava rezultāta reģistratora soda punktu fiksēšanas atverē, tādējādi reģistrējot savus 3 papildpunktus. Spēlētāji izņem no iekārtas visas tapiņas, un šifrētājs izveido jaunu slepeno šifru.

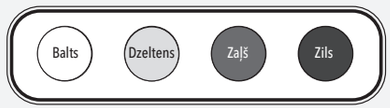
2. PIEMĒRS

Skatiet 2. piemēru ar krāsām uz šī bukleta aizmugurējā vāka.

ŠIFRĒTĀJA SLEPENAIS ŠIFRS



ATŠIFRĒTĀJA MINĒJUMS



ŠIFRĒTĀJA VĒRTĒJUMS

Melnā vērtēšanas tapiņa
Norāda uz vienu pareizu krāsu pareizā pozīcijā – uz **zaļo šifra tapiņu.**



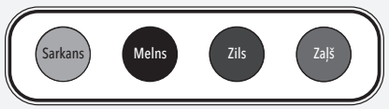
Pelēkā vērtēšanas tapiņa
Norāda uz vienu pareizu krāsu nepareizā pozīcijā – uz **balto šifra tapiņu.**

Vērtēšanas tapiņas nenorāda, kādām šifra tapiņām tās atbilst. Pārējie caurumi šifrētāja vērtējuma laukā ir tukši, jo divas krāsas atšifrētāja minējumā nav pareizas.

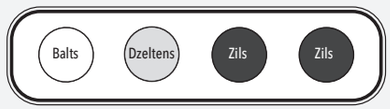
3. PIEMĒRS

Skatiet 3. piemēru ar krāsām uz šī bukleta aizmugurējā vāka.

ŠIFRĒTĀJA SLEPENAIS ŠIFRS



ATŠIFRĒTĀJA MINĒJUMS



ŠIFRĒTĀJA VĒRTĒJUMS



Melnā vērtēšanas tapiņa
Norāda uz vienu pareizu krāsu pareizā pozīcijā – uz zilo šifra tapiņu. Ievērībai: lai arī minējumā ir divas šifra tapiņas zilā krāsā, šifrētājs ir ievietojis tikai vienu vērtēšanas tapiņu tāpēc, ka slepenajā šifrā ir tikai viena zila tapiņa. Jāņem vērā arī tas, ka šifrētājs ir ievietojis nevis pelēko, bet melno vērtēšanas tapiņu, kas atbilst zilajai šifra tapiņai pareizajā vietā.

SPĒLES NOSLĒGUMS

Spēle beidzas brīdī, kad **abi** dalībnieki ir pabijuši gan šifrētāja, gan atšifrētāja lomā. Uzvar spēlētājs ar lielāko punktu skaitu!

8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 52-53 9/12/22 2:43 PM

ar

الهدف

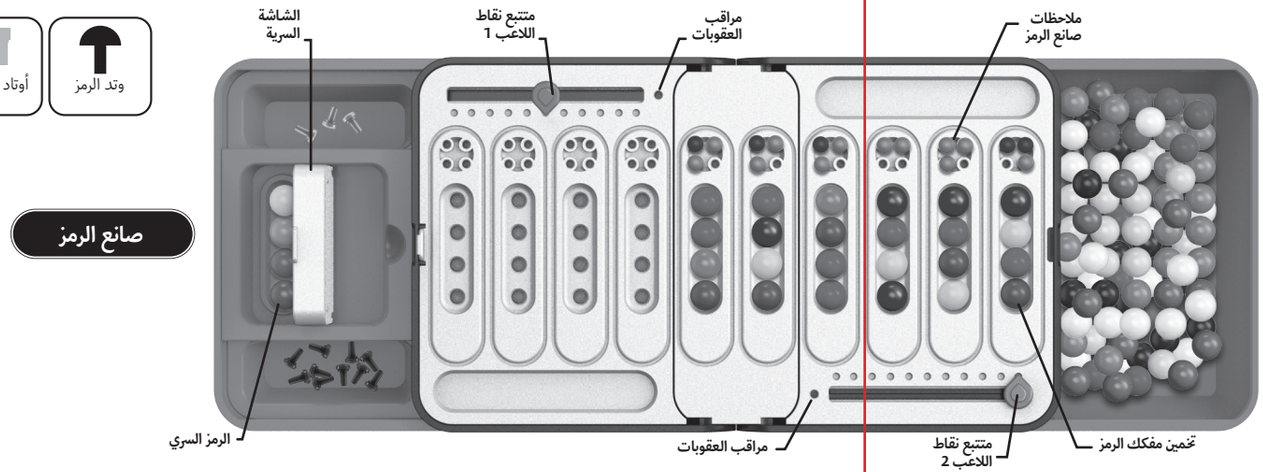
صانع الرمز: ضع رمزًا سريًا يجعل خصمك يُخمّن لأطول فترة ممكنة.

مفكك الرمز: فك الرمز السري في أقل عدد من التخمينات.

ويفوز اللاعب الذي يمتلك أكبر عدد من النقاط في النهاية.

المثال 1

انظر إلى المثال الملون رقم 1 على الغلاف الخلفي لهذا الكتيب.



استعد

1 قرر من سيكون أول صانع للرموز. ضع الوحدة بينكما بحيث يكون الجانب الذي به شاشة السرية مواجهًا لصانع الرمز.

2 ضع أوتاد المفاتيح في الأدراج على جانب صانع الرمز.

3 ضع أوتاد الرموز في الدرج الموجود على جانب مفكك الرمز. قد يحتفظ أيضًا صانع الرمز بالعديد من أوتاد الرموز في الدرج الموجود على جانبه، حتى يتمكن من إنشاء الرمز السري.

هيا نبدأ اللعب

1. يرفع صانع الرمز الشاشة السرية ويُدخل أربعة أوتاد للرموز (رمزه السري) في الفتحات الموجودة تحتها. يمكن أن يكون الرمز عبارة عن مزيج من أي مجموعة من الأوتاد الملونة، بما في ذلك اثنين أو أكثر من نفس اللون.

2. يضع مفكك الرمز أول تخمين له عن طريق وضع أربعة أوتاد رموز في الصف الأول، في محاولة لمطابقة الألوان والمواضع الدقيقة لأوتاد الرموز المخفية في الرمز السري.

3. يقدم صانع الرمز ملاحظاته عن طريق وضع أوتاد المفاتيح في فتحات المفاتيح في الصف الأول على النحو التالي:

- يُوضع **وتد مفتاح أسود** لكل وتد رمز لونه صحيح وموضعه صحيح.
- يُوضع **وتد مفتاح رمادي** لكل وتد رمز لونه صحيح، ولكنه في موضع خطأ.
- **لا توجد أوتاد مفاتيح** تشير إلى عدم استخدام اللون في الرمز.
- إذا ظهر اللون عدة مرات في التخمين ولكنه موجود مرة واحدة فقط في الرمز السري، فإن صانع الرمز يضع وتد مفتاح واحد فقط. إذا كان أحد هذه الألوان في المكان الصحيح، فإنه يضع وتد مفتاح أسود. إذا لم يكن أيًا منها صحيحًا، فإنه يضع وتد مفتاح رمادي.

لا يضع صانع الرمز أوتاد المفاتيح بأي ترتيب. إنه جزء من التحدي الذي يواجه مفكك الرمز لمعرفة أي من أوتاد المفاتيح تتوافق مع أي من أوتاد الرموز. تذكر، وتد مفتاح واحد يتوافق مع وتد رمز واحد.

4. يواصل مفكك الرمز وضع صفوف من أوتاد الرموز ويضع صانع الرمز ملاحظاته حتى يتم تخمين الرمز بشكل صحيح أو تنفد الصفوف من مفكك الرمز.

5. بمجرد تخمين الرمز بشكل صحيح، يضع صانع الرمز أربعة أوتاد مفاتيح سوداء ويكشف الرمز السري ويُسجل النقاط.

انظر "تسجيل النقاط".

6. بدّل الأدوار بحيث يصبح مفكك الرمز الآن صانع الرمز، واستمر في اللعب على النحو الوارد أعلاه.

تسجيل النقاط

يحصل صانع الرمز على نقطة واحدة لكل صف من الأوتاد يلعبه مفكك الرمز ويقوم بتعديل متتبع النقاط. إذا استخدم مفكك الرمز جميع الصفوف العشرة لتخمين الرمز السري ولم يتمكن من حله، يتلقى صانع الرمز 11 نقطة (10 نقاط + نقطة مكافأة واحدة).



ماذا لو أخطأ صانع الرمز؟

إذا كشف مفكك الرمز عن إعطاء صانع الرمز ملاحظة خاطئة، **فإن مفكك الرمز يحصل على الفور على 3 نقاط ولا يحصل صانع الرمز على أي نقاط.** يضع مفكك الرمز وتد مفتاح أسود في مراقب العقوبات على متتبع النقاط ليضع 3 نقاط إضافية. يزيل اللاعبون جميع الأوتاد من الوحدة ويقوم صانع الرمز بإنشاء رمز سري جديد.

المثال 2

انظر إلى المثال الملون رقم 2 على الغلاف الخلفي لهذا الكتيب.



ملاحظات صانع الرمز



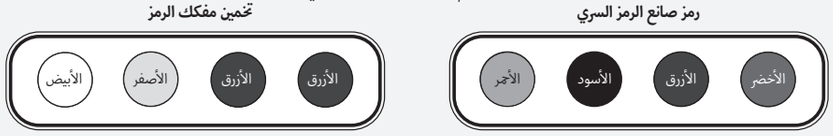
وتد المفتاح الرمادي
يوضح أن هناك لون واحد صحيح ولكنه في المكان الخطأ، **وتد الرمز الأبيض.**

وتد المفتاح الأسود
يوضح أن هناك لون واحد صحيح في المكان الصحيح، **وتد الرمز الأخضر.**

لا توضح أوتاد المفاتيح أوتاد الرموز التي تشير إليها. تُترك المساحات المتبقية في ملاحظة صانع الرمز فارغة نظرًا لوجود لونين خاطئين في تخمين مفكك الرمز.

المثال 3

انظر إلى المثال الملون رقم 3 على الغلاف الخلفي لهذا الكتيب.



ملاحظات صانع الرمز



وتد المفتاح الأسود
يوضح أن هناك لون واحد صحيح في المكان الصحيح، وتد الرمز الأزرق. لاحظ أن صانع الرمز يضع وتد مفتاح واحد فقط على الرغم من أنه تم لعب وتدي رموز باللون الأزرق، وذلك لأن رمزه السري يحتوي على وتد رمز أزرق واحد فقط. لاحظ أيضًا أنه يضع وتد مفتاح أسود لوتد الرمز الأزرق الموجود في المكان الصحيح، بدلا من وضع وتد مفتاح رمادي.

إنهاء اللعبة

عندما يلعب كل لاعب كلًا من دور صانع الرمز ومفكك الرمز، فحينها تنتهي اللعبة. ويفوز اللاعب الذي يمتلك أكبر عدد من النقاط.

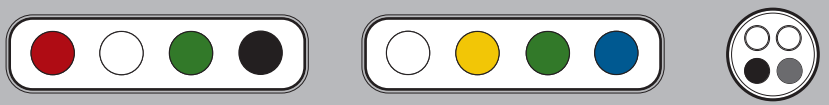
8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" Booklet - 27L
F6423SL00_MASTERMIND_REFRESH_1.indd 54-55 9/12/22 2:43 PM

(en) COLOURED EXAMPLES (fr) EXEMPLES EN COULEURS (de) FARBBEISPIELE (es) EJEMPLOS EN COLORES (pt) EXEMPLOS COLORIDOS (it) ESEMPI A COLORI (nl) GEKLEURDE VOORBEELDEN (sv) FÄRGEXEMPEL (da) FARVEDE EKSEMPLER (no) EKSEMPLER I FARGE (fi) VÄRILLISET ESIMERKIT (el) ΕΓΧΡΩΜΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ (pl) PRZYKŁADY W KOLORZE (hu) SZÍNES PÉLDÁK (tr) RENKLİ ÖRNEKLER (cs) BAREVNÉ PŘÍKLADY (sk) FAREBNÉ PRÍKLADY (ro) EXEMPLE COLORATE (ru) ЦВЕТНЫЕ ПРИМЕРЫ (bg) ЦВЕТНИ ПРИМЕРИ (hr) PRIMJERI U BOJI (lt) SPALVOTI PAVYZDŽIAI (sl) BARVNI PRIMERI (uk) КОЛЬОРОВІ ПРИКЛАДИ (et) NÄITED VÄRVIDEGA (lv) PIEMĒRI AR KRĀSĀM (ar) أمثلة ملونة

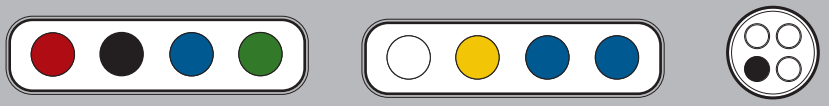
1



2



3



MASTERMIND and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. US/CANADA TEL. 1-800-255-5516. Importado por: HASBRO DE MÉXICO, S. DE R.L. DE C.V. Boulevard Manuel Ávila Camacho #32, piso 3, Colonia Lomas de Chapultepec I Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11000, Ciudad de México, México. Centro de Servicio para México: TEL. 5876-2998 y para el interior de la República TEL. 01-800-7-12-62-25. Manufactured by/Produs de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by/ Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. (gb) Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. (tr) Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont Isviçre TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahağa Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.

(en) Parents :
(fr) Parents :
(de) Eltern:
(es) Padres:
(pt) Pais:
(it) Genitori:
(nl) Ouders:
(sv) Föräldrar:
(da) Forældre:
(no) Foreldre:
(fi) Vanhemmat:
(el) Γονείς:
(pl) Rodziców:
(hu) Szülők:
(tr) Ebeveynler:
(sc) Rodiče:
(sk) Rodičia:
(ro) Părinți:
(ru) Родители:
(bg) Родителите:
(hr) Roditelji:
(lt) Tėvai:
(sl) Starši:
(uk) Батьки:
(et) Vanemad:
(lv) Vecāki:
(ar) الآباء:

HASBROGAMING.COM

I-3667A

F6423bl00 MASTERMIND REFRESH .indd 56 9/12/22 2:43 PM
8.5 x 11" folded to 5.5 x 11" booklet - 27L