

Extra

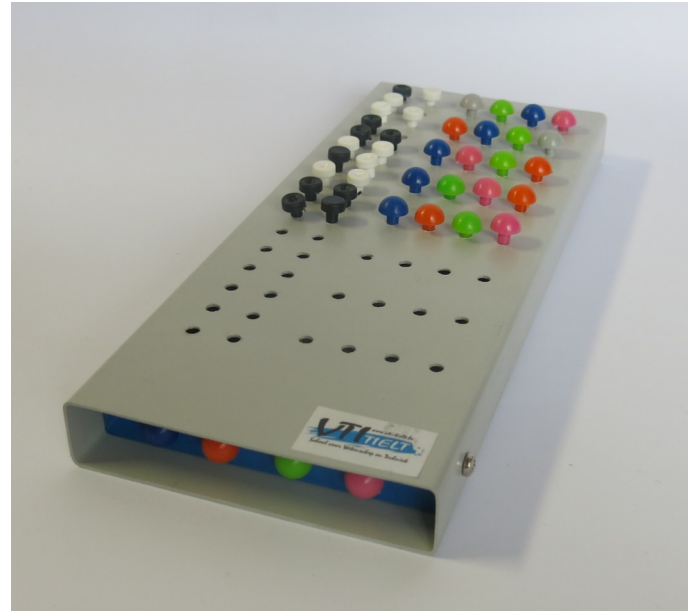
Spelregels Mastermind

Mastermind is een spel dat je met twee personen speelt.

De uitdager plaatst, zonder dat de tegenstander het ziet, op het blauwe blokje in het buisprofiel een rij gekleurde pinnen. Dat is de code. De tegenstander heeft dan acht kansen om de code van de uitdager te achterhalen, zonder dat hij deze ziet.

Om te beginnen leg je best de zwarte en witte pinnen apart.

Plaats het spelbord tussen de twee spelers, zodat de uitdager de codepinnen voor zich heeft.



De uitdager plaatst vier pinnen met een verschillende kleur (geen zwart en wit) op het blauwe blokje in het buisprofiel. Zorg ervoor dat de tegenstander deze pinnen niet kan zien.

Nu kan de tegenstander proberen om de kleurencode te achterhalen.

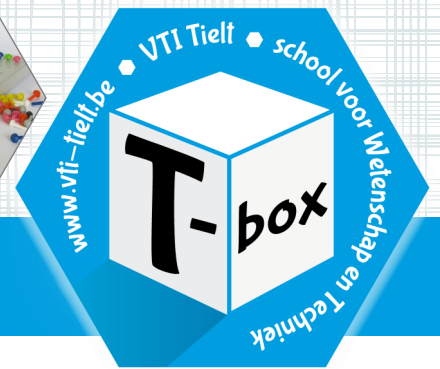
Hij doet dit door vier pinnen met een verschillende kleur (geen zwart en wit) in de bovenste rij gaten te plaatsen.

Telkens wanneer de tegenstander een rij van vier pinnen heeft geplaatst, moet de uitdager elke pin beoordelen.

- Als de pin de juiste kleur heeft en op de juiste plaats staat, dan geeft de uitdager dit aan door een zwarte pin in een van de gaten naast de rij te plaatsen.
- Als de pin de juiste kleur heeft, maar niet op de goede plaats staat, plaatst de uitdager een witte pin in een van de gaten naast de rij.
- Als de pin een kleur heeft die niet voorkomt in de kleurencode, dan doet de uitdager niets.

Alle pinnen blijven tot het einde van het spel staan. Dit is dus tot de tegenstander de kleurencode heeft gevonden of tot er geen rijen meer over zijn.

Als de kleurencode geraden werd, krijgt de tegenstander een punt. Als de tegenstander na acht pogingen de code nog niet kan kraken, dan krijgt de uitdager een punt.



Extra

Voorbeeld puntentelling:



- Vier pinnen met de juiste kleur en op de juiste plaats.
- Twee pinnen met de juiste kleur en op de juiste plaats, twee pinnen met de juiste kleur.
- Vier pinnen met de juiste kleur.
- Één pin met de juiste kleur en op de juiste plaats, twee pinnen met de juiste kleur.
- Twee pinnen met de juiste kleur.
- De te achterhalen kleurencode.