

8+ 2-5 PLAYERS

RUS

MASTERMIND

Цель **кодотворца** – придумать идеальный код, который никто не смог бы взломать.

Цель **кодолома** – постараться отгадать код с минимального числа раз.

Содержимое

Мастермайнд (включая кодоустановочный блок) и 96 колышков 8-ми цветов:

Сборка

1. Соберите Мастермайнд (см. ниже).
2. Поместите Мастермайнд в середину стола.
3. Высыпьте колышки в поддон и уберите мешок.
4. Расчертите свою собственную карточку счета или сделайте ксерокопию карточки счета на странице 60.



Игра для 2-х игроков

Цель

Выиграть наибольшее число раундов

- кодом выигрывает раунд, если он взламывает код с 12-ти или менее попыток;
- кодотворец выигрывает раунд, если у кодолома не получается взломать код.

Игра

1. Решите кто будет первым кодотворцем. Кодотворец сидит у вращающегося конца Мастермайнда, а кодомом прямо напротив.
2. Договоритесь о четном количестве игровых раундов.
3. В начале каждого раунда кодотворец берет кодоустановочный блок и набирает комбинацию цветов (смотри ниже). Будьте внимательны, чтобы кодомом не увидел Вашего секретного кода.
4. Теперь кодомом может начинать отгадывать код.

Для попытки угадать

Вставьте 4 колышка в дырки, начиная с ряда наиболее удаленного от кодотворца и продвигаясь ближе к кодотворцу с каждой новой попыткой.

Если не угадывается

Кодотворец оценивает попытку (см. раздел об оценке на стр. 56). Кодомом продолжает отгадывать до тех пор, пока код не будет взломан или он не использует все 12 попыток. Как колышки, так и оценки остаются на месте на протяжении всего раунда.

Если угадывается

Кодотворец открывает код и раунд заканчивается. **Заметьте:** Когда открываете код, убедитесь, что не перевернули кодоустановочный блок и что последовательность кода не предстает в обратном порядке.

5. В конце раунда зафиксируйте кто выиграл, затем меняйтесь ролями.
6. Игра заканчивается, когда оговоренное четное число раундов сыграно. Игрок, выигравший большее число раундов, победитель!

Оценки в игре для 2-х игроков

- За каждый цвет, который совпадает, но не поставлен на свое место, вытяните белую полоску на одно деление;
- За каждый цвет, который и совпадает, и стоит на своем месте, вытяните красную полоску на одно деление.

Смотри страницу 59 для иллюстрации оценки.



Игра для 3-5 игроков

Цель

Стать игроком с наибольшими очками к концу игры

Игра

1. Играйте столько же раундов, сколько участников. Кодотворец в каждом раунде меняется, в то время, как остальные игроки по очереди пробуют отгадать код.
2. На каждый раунд кодотворец как обычно устанавливает код.
3. Игрок слева от кодотворца первый делает попытку отгадать код. Поверните Мастермайнд так, чтобы игра была повернута лицом к этому игроку.
4. Кодотворец оценивает попытку (см. раздел об оценках, стр. 58).

Если не угадывается

Следующий игрок пытается отгадать, используя информацию предыдущей/щихоценки/нок. Колышки и оценки оставляются на месте на протяжении всего раунда. Это поможет кодоломат отгадывать.

Если угадывается

Кодотворец открывает код и раунд заканчивается. Начинайте новый раунд со следующим игроком в качестве кодотворца.

5. Игрок с наивысшим количеством очков по исходу всех раундов – победитель.

Подсчет очков в игре для 3 – 5 игроков

За каждый цвет, который совпадает, но стоит не на своем месте, кодомат получает **1 очко**. Вытяните **белую** полосу на одно деление.

За каждый цвет, который совпадает и стоит на своем месте, кодомат получает **2 очка**. Вытяните **красную** полосу на одно деление.

Угадав **правильную комбинацию цветов** (все совпадающие цвета на своих местах), кодомат получает **10 очков**.

Зафиксируйте очки кодолома на карточке счета, как это объяснено на странице 59.

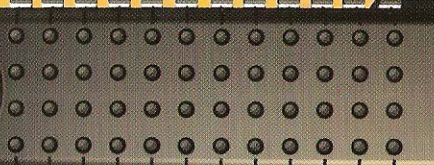
Подсчет очков кодотворца

Очки кодотворца не подсчитываются до конца раунда. В групповой игре очки начисляются следующим образом:

Игра для 3-х игроков

Если же кодоломы не угадывают код, кодотворец получает 40 очков.

Код взломан в ряду: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

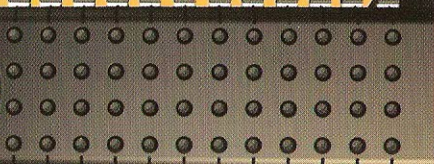


Очки кодотворца: 5 6 7 8 9 10 14 18 22 26 30 34

Игра для 4-х игроков

Если же кодоломы не угадывают код, кодотворец получает 30 очков.

Код взломан в ряду: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

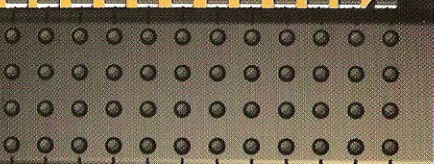


Очки кодотворца: 5 6 7 8 9 10 13 16 19 22 25 28

Игра для 5-ти игроков

Если же кодоломы не угадывают код, кодотворец получает 25 очков.

Код взломан в ряду: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Очки кодотворца: 5 6 7 8 9 10 12 14 16 18 20 22

Усложненная игра

В этом усложненном варианте игры кодотворцу разрешается использовать в коде два или более колышек одного цвета. Договоритесь до начала игры, разрешается ли так поступать – но не сообщайте кодоломам, используете ли Вы повторяющиеся цвета!

Хранение

На хранение положите все колышки в поддон и закройте их крышкой. Разберите Мастермайнд перед тем, как хранить его в коробке.

Пример оценки

Секретный код в этом примере: розовый – красный – голубой – желтый.

В попытке кодолома два совпадающих цвета не на своих местах, один совпадающий цвет на своем месте.

Кодотворец вытягивает белую полосу на 2 деления и красную полосу на одно деление.

В игре для 3-х или более игроков это принесло бы 4 очка.

Утобы грамотно гадать

В начале игры не будет никакой информации, на которой можно было бы построить свою догадку.

По ходу игры Вы заметите, что формируется определенная схема цветов и их оценок. Внимательно смотрите на ряды, которые принесли удачные оценки и сравнивайте их с другими удачными рядами, когда предпринимаете следующую попытку угадать. Ряды, не получившие никаких оценок, тоже полезны, поскольку Вы узнаете, что ни один из этих цветов не используется в секретном коде.



Использование карточки счета

- каждый вертикальный ряд соответствует игроку;
- каждый горизонтальный ряд соответствует раунду;
- личные очки записываются в белые квадратик;
- если кто-нибудь взламывал код, очки складываются в зеленых квадратиках;
- в конце раунда очки кодотворца подсчитываются в желтых квадратиках;
- после того, как сыграно оговоренное число раундов, каждый игрок должен сложить свои очки за каждый раунд и записать свои итоговые очки в квадратик ИТОГ. Игрок с наивысшим количеством очков выигрывает.

Очки за попытки в этом раунде

1	3	3
7		

Итоговые очки в этом раунде

	rich	steve	rob		
1 round	10	133	2410		
2 round		7	16		
3 round					

Итоговые очки кодотворца