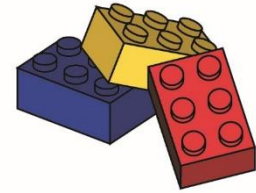


Donateurschap 2019

“Het Bouwblokje”



Het Bouwblokje

MASTERMIND

Spelregels – Mastermind geeft iedere speler de kans een ander te slim af te zijn.

De speler die de code maakt: jij moet een geheime code verzinnen die zó moeilijk is dat je tegenstander hem niet kan breken. Je code kan uit iedere combinatie van de 6 verschillende kleuren bestaan.

De speler die de code ontcijfert: jij moet de geheime code in zo min mogelijk pogingen breken. Je hebt maximaal 10 kansen om de code van je tegenstander na te maken – d.w.z. de juiste kleuren in de juiste volgorde te raden.

HET SPEL

Spreek af wie als eerste een code maakt. Deze speler moet een rijtje codepips opzetten (de geheime code) op de nopjes aan de zijkant van de deksel.

Let op: de speler die de code moet ontcijferen mag niet kijken terwijl de codemaker de code opzet. De code bestaat uit 4 codepips in iedere gewenste combinatie van de 6 kleuren. Je mag 2 of meer pips van dezelfde kleur gebruiken. Als de code is opgezet, kan de tegenspeler beginnen met raden. Het doel is de exacte kleuren en plaatsen van de verborgen codepips te kopiëren.

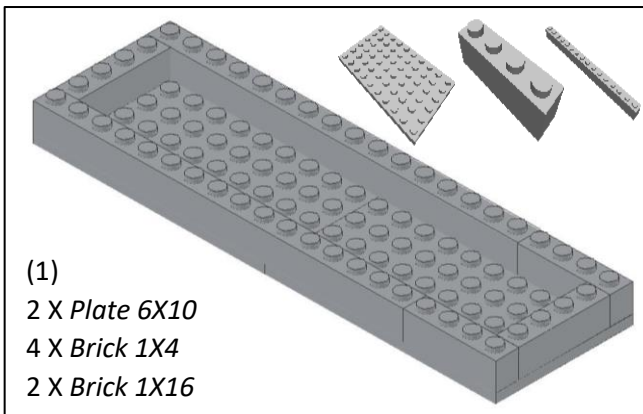
Raden betekent dat je een rij codepips op het Mastermind-spel zet. Elke rij pips (dus elke poging) blijft de rest van de ronde zo staan. Na iedere poging moet de codemaker de tegenspeler vertellen wat er goed en fout is in het rijtje. Dat gaat als volgt:

Zwarte pips: Zet een zwarte pip op een nop voor elke codepip van de juiste kleur op de juiste plaats.

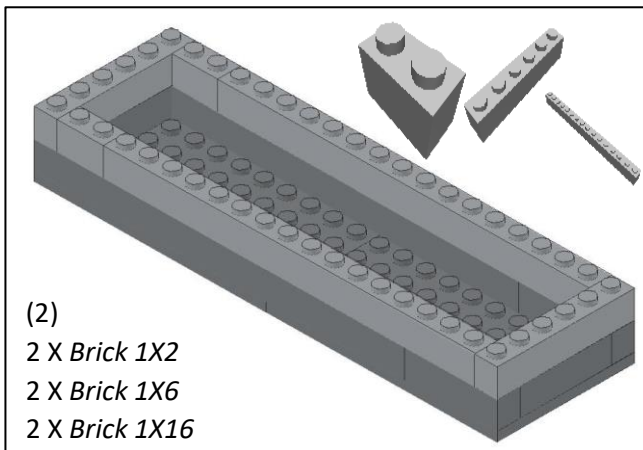
Witte pips: Zet een witte pip op een nop voor elke codepip van de juiste kleur op een verkeerde plaats.

Lege noppen: Laat een nop leeg voor elk codepip van een verkeerde kleur.

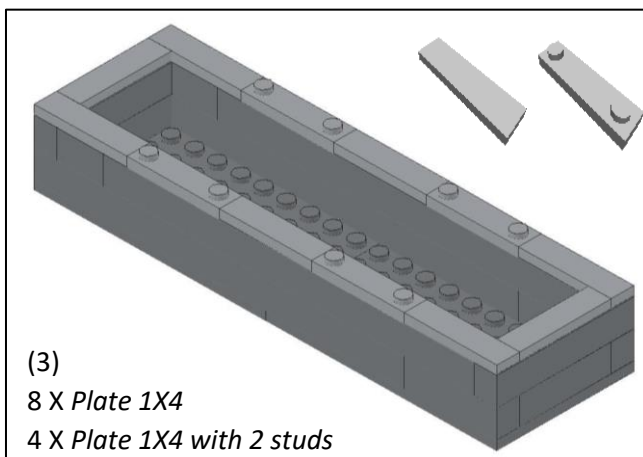
De plek van de scorepip hoeft NIET gelijk te zijn aan de plek van de codepip



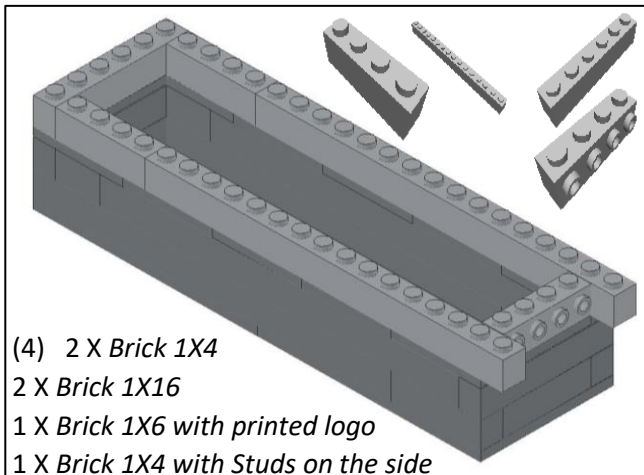
- (1)
2 X Plate 6X10
4 X Brick 1X4
2 X Brick 1X16



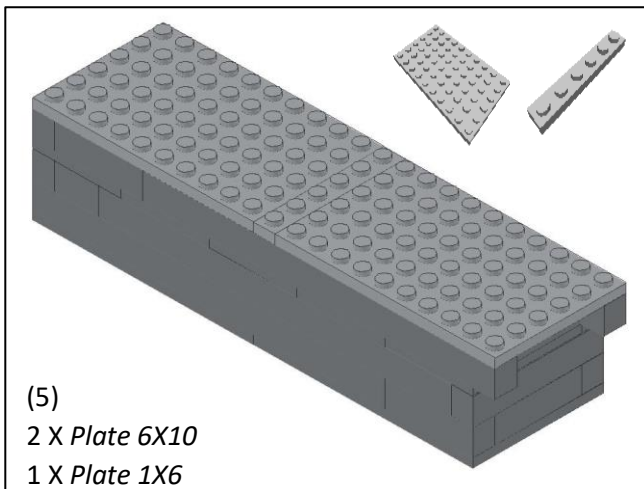
- (2)
2 X Brick 1X2
2 X Brick 1X6
2 X Brick 1X16



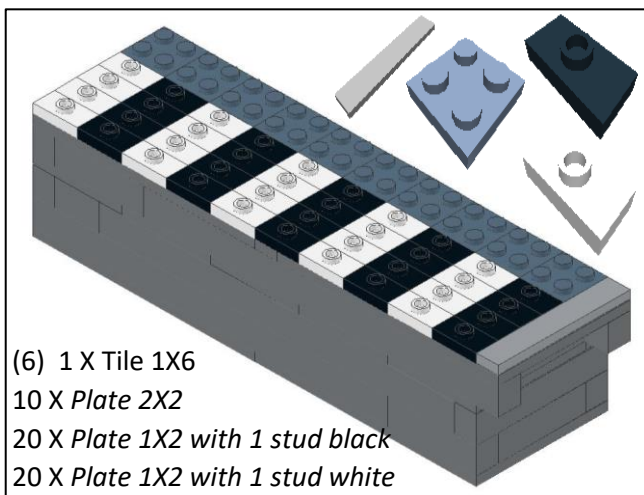
- (3)
8 X Plate 1X4
4 X Plate 1X4 with 2 studs



- (4) 2 X Brick 1X4
 2 X Brick 1X16
 1 X Brick 1X6 with printed logo
 1 X Brick 1X4 with Studs on the side



- (5)
 2 X Plate 6X10
 1 X Plate 1X6



- (6) 1 X Tile 1X6
 10 X Plate 2X2
 20 X Plate 1X2 with 1 stud black
 20 X Plate 1X2 with 1 stud white

Codebreker: vergeet niet dat het jouw doel is de code in zo min mogelijk pogingen te breken, dus bestudeer het antwoord van de codemaker aandachtig om het aantal keuzemogelijkheden te beperken. Als de codebreker de code ontcijfert, moet de codemaker de geheime code te laten zien. De ronde is voorbij. Tel de score (zie Puntentelling verderop) en de rollen worden omgedraaid.

PUNTENTELLING

Aan het eind van elke ronde krijgt de codemaker één punt voor elke rij pips die de codebreker heeft neergezet.

Foute informatie: Als wordt ontdekt dat de Codemaker een fout heeft gemaakt bij het plaatsen van de scorepinnetjes, dan wordt de ronde overgespeeld en krijgt de codebreker drie punten extra. Het spel is afgelopen als je het afgesproken aantal ronden gespeeld hebt.

DE WINNAAR

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

VARIATIES VOOR MEESTERBREINEN

- A) In deze moeilijkere versie van het spel mag de codemaker ook witte en zwarte pips gebruiken zodat er nu keuze is uit 8 kleuren.
- B) In deze nog moeilijkere versie van het spel mag de codemaker ook één of meer noppen in de code leeg laten. Dit betekent dat je in feite negen kleuren hebt om uit te kiezen. Gebruik de zwarte en witte scorepips op precies dezelfde manier als in het standaardspel; een lege nop in de code wordt dus net zo beantwoord als een nop met een gekleurde pip.

Hieronder een voorbeeld van een code die in 5 beurten geraden is...

