

## Mastermind- speluitleg

Om te winnen, dient de tegenstander het patroon of de code binnen zes pogingen te ontrafelen, zowel qua volgorde als kleur. Zodra de code is vastgesteld (zichtbaar voor de codemaker maar niet voor de tegenstander), begint het spel. Elke poging betreft het plaatsen van een reeks gekleurde pinnen op het decodeerbord. Na elke gok geeft de codemaker feedback door zwart-witte pinnen te plaatsen. Mastermind heeft een hoge moeilijkheidsgraad.

### **Speluitleg**

Speler 1 steekt – zonder dat speler 2 het ziet – vijf gekleurde pinnen in de gaatjes in het smalle deel aan zijn kant van het speelbord. Speler 2 moet binnen maximaal zes beurten zowel de kleuren als de volgorde van de pinnen raden, terwijl de tegenspeler (1) aanwijzingen geeft met de witte en zwarte pinnen.

Speler 2 steekt een kleurencombinatie in het eerste veld van het speelbord. Speler 1 controleert deze en plaatst voor elke goede kleur een witte pin naast de rij. Voor elke steker met de juiste kleur én op de juiste plek wordt een zwarte pin geplaatst. Er kunnen (wanneer afgesproken) meerdere rondes worden gespeeld, door (als de combinatie niet in zes beurten is geraden) verder te spelen.

Het aantal pogingen dat speler 2 nodig heeft om de kleurencombinatie te raden, wordt bij de tegenspeler (1) opgeteld als punten. Winnaar is degene die na het afgesproken aantal rondes de meeste punten heeft.