

# Vad är spelet Mastermind?

Mastermind är ett strategiskt sällskapsspel för två spelare där den ena spelaren skapar en hemlig färgkod och den andra försöker lista ut den. Efter varje gissning får kodknäckaren ledtrådar som visar hur nära lösningen den aktuella kombinationen är.

Spelet bygger på logiskt tänkande och uteslutningsmetoden. Ju bättre du analyserar ledtrådarna efter varje drag, desto större chans har du att hitta rätt kod innan försöken tar slut.



| Spelfakta      | Information             |
|----------------|-------------------------|
| Spelare        | 2                       |
| Ålder          | Från 8 år               |
| Speltid        | 15-30 minuter           |
| Svårighetsgrad | Lätt-Medel              |
| Typ av spel    | Logik- och strategispel |



## Det här behöver du för spelet

| Del         | Beskrivning         |
|-------------|---------------------|
| Spelbräde   | Mastermind-brädet   |
| Kodpinnar   | 96 stora färgpinnar |
| Poängpinnar | Röda och vita       |
| Spelare     | 2                   |

## 1 Förbered spelet



- Bestäm vem som börjar som kodskapare.
- Kodskaparen placerar en hemlig kombination bakom kodskärmen så att motspelaren inte kan se den.
- Den hemliga koden består vanligtvis av fyra färgpinnar och färger får användas flera gånger om ni spelar enligt standardreglerna.
- Kodknäckaren börjar med ett tomt spelbräde framför sig.

## 2 Målet med spelet

Kodknäckarens mål är att lista ut exakt vilka färger som ingår i koden och i vilken ordning de ligger.

Kodskaparens mål är istället att göra koden så svår att knäcka som möjligt.

### Vinner gör:

- kodknäckaren om rätt kod hittas innan försöken tar slut
- kodskaparen om koden inte knäcks

## 3 Gör en gissning



Kodknäckaren placerar fyra färgpinnar på den första raden.

När gissningen är klar granskar kodskaparen kombinationen och ger ledtrådar med hjälp av poängpinnarna.

Därefter gör kodknäckaren en ny gissning utifrån den information som hittills samlats in.

## 4 Så fungerar poängpinnarna

- Röd poängpinne = rätt färg på rätt plats.
- Vit poängpinne = rätt färg men på fel plats.
- Ingen poängpinne = färgen finns inte i koden eller används för många gånger.

Ordningen på poängpinnarna spelar ingen roll.

## 5 Spelets slut



Kodknäckaren har ett begränsat antal försök på sig att hitta den hemliga koden.

- Om rätt kombination hittas vinner kodknäckaren omgången.
- Om alla rader används utan att koden knäcks visar kodskaparen den hemliga kombinationen och vinner.

## Färger och spelpjäser

I den klassiska versionen används åtta olika färger, men endast fyra av dem ingår i den hemliga koden.

Det är tillåtet att använda samma färg flera gånger, vilket gör antalet möjliga kombinationer betydligt större och spelet mer utmanande.



## Strategi – tips för att knäcka koden

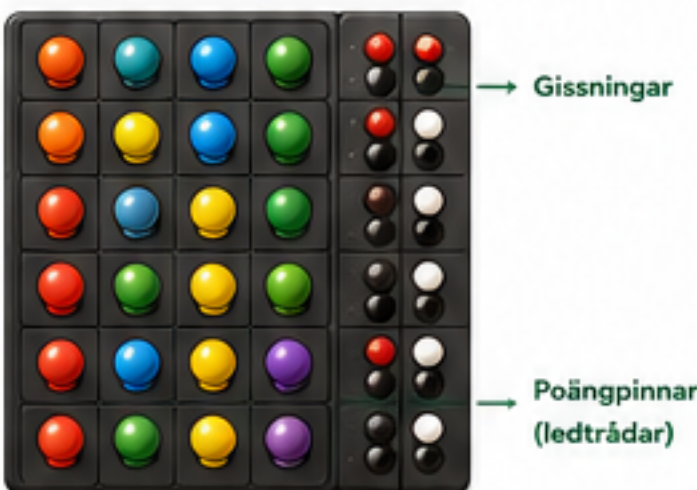
- Börja med flera olika färger. Då får du snabbt reda på vilka färger som faktiskt finns med i koden.
- Ändra bara en eller två pinnar åt gången. Det blir mycket enklare att tolka resultatet.
- Anteckna mentalt vilka färger som redan utesluts. Onödiga upprepningar kostar värdefulla försök.
- Fokusera först på rätt färger och därefter rätt ordning.
- Använd poängpinnarna systematiskt. Varje ledtråd ger ny information som bör påverka nästa gissning.
- Stressa inte fram lösningen. En genomtänkt gissning är nästan alltid bättre än en chansning.



## Vanliga misstag i Mastermind

- Byter för många färger samtidigt.
- Glömmer tidigare ledtrådar.
- Gissar samma kombination flera gånger.
- Tolkar de röda och vita poängpinnarna fel.
- Fokuserar mer på tur än logik.

### Exempel på spelbräde



## Översikt över reglerna

| Regel            | Förklaring                          |
|------------------|-------------------------------------|
| Spelare          | 2                                   |
| Målet            | Knäck den hemliga koden             |
| Kod              | Fyra färgpinnar                     |
| Gissning         | En rad per försök                   |
| Röd pinne        | Rätt färg på rätt plats             |
| Vit pinne        | Rätt färg på fel plats              |
| Flera samma färg | Tillåtet                            |
| Antal försök     | Begränsat                           |
| Vinst            | Knäck koden innan försöken tar slut |

