

Pino Toys Igra „MASTERMIND“ – osnovna pravila igre

- 1.** Tabla za igranje sadrži 10 redova, sa po 8 otvora u svakom redu.
- 2.** Svaki red je podeljen na dva polja sa po 4 veća i 4 manja otvora u koje se ubada po jedna figurica.
- 3.** Figurica ima ukupno 100.
- 4.** Većih figurica koje se ubadaju u veće otvore na tabli ima 60, obojene su u 6 boja i služe za postavljanje kombinacije (tajne šifre) i pogađanje.
- 5.** Manjih figurica koje se ubadaju u manje otvore na tabli ima 40 (20 belih i 20 crnih) i služe za prikazivanje tačnih i netačnih odgovora na pogađanje. Igrači pre početka igre dogovore pravila za boje ovih figurica (npr. bela - prava boja na pravom mestu, crna - prava boja, pogrešno mesto, itd.).
- 6.** Igra je namenjena za dva igrača od kojih jedan postavlja kombinaciju (tajnu šifru) a drugi je pogađa.
- 7.** Prvi igrač postavlja zadatak-kombinaciju u vidu rasporeda 4 proizvoljno izabrane obojene figurice u otvore koji se nalaze na bočnoj strani table.
- 8.** Drugi igrač ubadanjem velikih figurica u polja na tabli pogađa kombinaciju koju je prvi igrač postavio.
- 9.** Prvi igrač ubadanjem malih figurica u polja na tabli pokazuje tačne ili netačne odgovore koje je drugi igrač dao, u skladu sa dogovorenim pravilima koje se odnose na boje manjih figurica.
- 10.** Igrač koji pogađa ima 10 pokušaja (redova) da pogodi tačnu kombinaciju.
- 11.** Prvi krug igre se završava kada drugi igrač pogodi kombinaciju obojenih figurica.
- 12.** Igra može trajati onoliko krugova koliko se igrači dogovore i može se igrati po dogovorenom pravilu: svaki igrač po jedno pogađanje, po dva uzastopna pogađanja i sl.
- 13.** Pobjednik u igri Mastermind je onaj igrač koji na kraju ima najviše pogodjenih kombinacija.
- 14.** Ukoliko oba igrača imaju isti broj pogodjenih kombinacija, pobjednik je onaj koji je dao tačan odgovor u što manjem broju pokušaja.