

☆ = cor certa, posição errada
 □ = cor certa, posição certa

dobra

Tradução: Cidade Curiosa Associação

cor

10

MASTERMIND

Por, Mordecai Meirowitz
 2 jogadores 20min 8+

Separa a secção “chave Secreta” da página e dobra-a, para que desta forma só a folha de palpites fique visível.

Usa marcadores ou lápis de cor, com as cores acordadas inicialmente e disponíveis para ambos os jogadores. Mais cores disponíveis torna o jogo mais desafiante. Para um jogo inicial aconselham-se 5 cores.

O jogador que vai tentar adivinhar – o adivinhador – não pode ver a chave secreta. O outro jogador determina então a chave secreta.

O adivinhador tem 10 oportunidades de adivinhar a Chave Secreta. Começa por colorir os círculos da primeira linha. O conhecedor da Chave secreta compara o palpite com o seu código e diz ao adivinhador para marcar tantas estrelas quantas cores certas no sítio errado e, tantos quadrados quantas cores certas nos sítios certos.

Este processo deve ser repetido nas linhas seguintes até que o adivinhador deduz a chave secreta ou até que sejam feitas as 10 tentativas.

O adivinhador deve usar a informação nas linhas anteriores, para fazer a sua próxima tentativa.

☆ = cor certa, posição errada

□ = cor certa, posição certa

9

8

7

6

5

4

3

2

1