

MASTERMIND

MATERIALE OCCORRENTE

1. I fogli con le tabelle di gioco.
2. Il foglio con le tabelle dei codici segreti da inserire.
3. 8 colori diversi da utilizzare per le combinazioni (vanno bene sia le matite che i pennarelli). Appoggiateli sul tavolo dove giocherete.

Trovi i fogli con le tabelle di gioco qui:

<http://mamarum.com/2020/11/mastermind-free-printable-gioco-da-stampare.html>

REGOLE DEL GIOCO

Per giocare a Mastemind occorre essere in due. A turno, un giocatore sarà il codificatore, cioè chi decide il codice segreto, e l'altro il decifratore, ossia chi cercherà di scoprire il codice.

Il giocatore 1 sceglie il codice segreto composto da 4 colori tra gli 8 possibili, e lo disegna sulla tabella dei codici segreti. La combinazione di 4 colori non deve avere colori ripetuti, ogni colore può comparire nel codice una volta sola.

Il giocatore 2 disegna una combinazione sulla prima riga della tabella.

Il giocatore 1 fornisce gli indizi sul codice immesso dal giocatore 2, disegnando, negli appositi quadratini di fianco alla riga della combinazione, in questo modo:

- un **cerchio vuoto** per ogni colore, presente nel codice ma che si trova nella posizione sbagliata.
- Un **cerchio pieno** per ogni colore presente nel codice che si trova nella posizione corretta.
- non disegna niente e lascia vuoti il quadratino, per ogni colore non presente nella combinazione.

I cerchi e gli spazi vuoti lasciati dal giocatore 1 negli appositi quadratini vengono collocati in una qualsiasi posizione, non devono avere l'ordine del codice disegnato.

La partita termina quando sono finiti tutti e 12 i tentativi disponibili o se **il codice viene indovinato**.