

På engelska betyder MasterMind ungefär MästarHjärna, och det behöver du verkligen för att lösa det här roliga spelet.

MasterMind är lätt att lära sig, men kan genom att man varierar inställningarna bli nästan hur svårt som helst.

Den lägsta inställningen klarar en 6-7 åring ganska lätt. Den svåraste inställningen får en vuxen att klia sig länge i håret!

Vad går det ut på?

Du skall försöka gissa vilken sifferkod datorn har slumpat fram. Självklart är det bättre ju färre gissningar du behöver. Efter varje försök rättar datorn talet, och sätter 'X' eller 'Y' för att visa om du gissat rätt. Genom att titta på dina tidigare gissningar, och hur datorn sätter sina 'X' och 'Y' kan du lista ut den rätta koden!

[Köp MasterMind här!](#)

Spelets gång!

Datorn slumpar fram ett tal (koden) med 2-6 siffror. Du väljer själv hur svårt det skall vara. Fyra siffror kan vara lagom att börja med.

(Tips: En siffra kan bara förekomma en enda gång i koden. Koden kan alltså inte vara t.ex 1232).

Här följer ett exempel på ett spel:

Talet som slumpas fram är förstas hemligt för dig när du spelar, men vi låtsas nu att det är 1257.

•

Du gör din första gissning: '1705'. Datorn rättar genom att sätta 'XY-Y'.

•

'X' i första positionen betyder att första siffran (ettan) är RÄTT siffra på RÄTT plats.

•

'Y' i andra positionen betyder att andra siffran (sjuan) är RÄTT siffra på FEL plats.

Sjuan ingår alltså i koden, men står på fel plats i din gissning.

•

'-' i tredje positionen betyder att tredje siffran (nollan) är FEL siffra.

Nollan ingår alltså inte i koden.

•

'Y' i fjärde positionen betyder återigen att fjärde siffran (femman) är RÄTT sifra på FEL plats.

Femman ingår alltså i koden, men står på fel plats i din gissning.

Nu är det dags för den andra gissningen på rätt plats (X), så den är ju klar.

•

Sju och fem skall vara med, men på andra platser. Noll är tydligen inte med alls i koden.

•

Vi gissar på 1375, datorn rättar då till 'X-YY'.

Aha, tänker du då! Ettan är fortfarande rätt, sjuan fortfarande fel. Först hade jag sjuan i position två, sedan i position 3. Båda var fel plats. Då måste den alltså stå i position 1 eller 4. Men position ett är ju redan klar; vi vet att ettan skall stå där! Alltså måste sjuan stå i position 4!

Så där håller du på och klurar, och till slut har du knäckt koden. **MasterMind!**

Svårighetsgrader!

-

Du kan välja antal siffror i koden. Välj mellan 2-6 stycken. Kom ihåg att en viss siffra bara kan förekomma en gång.

-

Du kan också välja rättningsmetod; Lätt eller Svår.

-

Lätt rättning kallas det som visas ovan, alltså typ 'X-YX'. Du ser ju då direkt vilken siffra som är rätt och vilken som är fel.

-

Svår rättning använder också 'X' och 'Y', men visar inte vilka positioner det gäller. Det som i lätta rättning kallas 'X' är 'Y' i svår rättning.

-

Den svåra rättningen visar alltid alla 'X' först, sedan alla 'Y'. Därför kan du inte veta vilka siffror som är rä

Lycka till!

[Köp MasterMind här!](#)