

THE ORIGINAL **MASTERMIND**[®]

2		MANUAL	14		INSTRUKCJA
4		MANUEL	16		MANUALE
6		HANDLEIDING	18		BRUGERVEJLEDNING
8		ANLEITUNG	20		BRUKSANVISNING
10		MANUAL	22		BRUKSANVISNING
12		MANUAL	24		KÄYTTÖOHJE



 Goliath



OBIETTIVO DEL GIOCO

Decifra il codice del tuo avversario impiegando meno turni di quelli necessari a quest'ultimo per risolvere a sua volta il tuo codice.

CONTENUTO

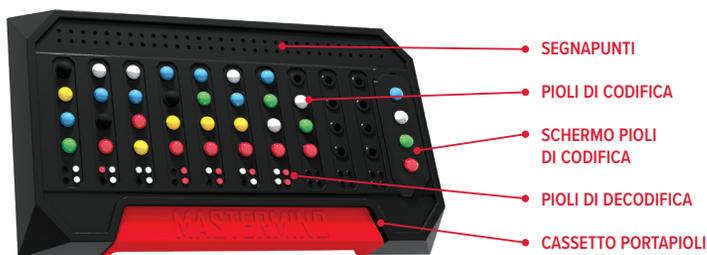
Console di gioco con cassetto portapioli integrato e schermo dei pioli di codifica, 108 pioli di codifica in 6 colori, 30 pioli di decodifica rossi e bianchi.

PREPARAZIONE

Decidere quale giocatore assumerà il ruolo di codificatore e quale sarà il decodificatore. Decidere anche il numero delle partite da giocare.

Posizionare la tavola da gioco tra i giocatori in modo che il lato con lo schermo dei pioli di codifica sia rivolto verso il codificatore.

Aprire il cassetto portapioli, tenere i pioli di codifica nello scomparto più grande e i pioli di decodifica nello scomparto più piccolo.



COME GIOCARE

1. Il codificatore alza lo schermo dei pioli di codifica sollevando le linguette su entrambi i lati dello schermo. Una volta alzato lo schermo, il giocatore può collocare in segreto quattro pioli di codifica nell'area codice. Il codificatore può utilizzare qualsiasi combinazione di colori, oltre a utilizzare due o più pioli dello stesso colore.
2. Il decodificatore inserisce quattro pioli di codifica nella prima fila di fori, tentando di replicare esattamente i colori e le posizioni del codice segreto.
3. Il codificatore inserisce i pioli di decodifica nei relativi fori della prima fila come segue:
 - Un piolino di decodifica rosso per ciascun piolino di codifica che risulta essere del colore corretto e nella posizione corretta.
 - Un piolino di decodifica bianco per ciascun piolino di codifica che risulta essere del colore corretto, ma nella posizione errata.
 - Nessun piolino di decodifica indica che un colore non è stato utilizzato per la composizione del codice.

Il codificatore non inserisce i pioli di decodifica in un ordine particolare. È parte della sfida per il decodificatore scoprire la corrispondenza tra i pioli di decodifica e quelli di codifica. Il decodificatore deve tenere a mente che un piolino di decodifica corrisponde a un piolino di codifica e un piolino di decodifica rosso ha la precedenza su uno bianco.

ESEMPIO 1

Codice segreto del codificatore



Tentativo del decodificatore di replicare il codice segreto



Risposta del codificatore



La risposta ●○ illustrata sopra indica un colore esatto nella posizione esatta ●, un colore esatto nella posizione errata ○ e due colori errati.

I pioli di decodifica non indicano a quali pioli di codifica si riferiscono.

ESEMPIO 2

Codice segreto del codificatore



Tentativo del decodificatore di replicare il codice segreto



Risposta del codificatore



La risposta ●● mostra un colore esatto nella posizione esatta ●●. Si noti che il codificatore colloca solo un piolino di decodifica anche se sono stati inseriti due pioli di codifica verdi. Questo perché ha un solo piolino di codifica verde nel proprio codice segreto.

Si noti inoltre che colloca un piolino di decodifica rosso preferendolo a uno bianco.

ESEMPIO 3

Codice segreto del codificatore



Tentativo del decodificatore di replicare il codice segreto



Risposta del codificatore

Solo un singolo piolino di decodifica bianco ○ viene collocato per il piolino di codifica ●.

ESEMPIO 4

Codice segreto del codificatore



Tentativo del decodificatore di replicare il codice segreto



Risposta del codificatore

I due pioli di decodifica ●○ sono per i due pioli di codifica ●●.

4. Il decodificatore inserisce un altro set di pioli di codifica nella seconda riga e il codificatore colloca i pioli di decodifica nella seconda riga. I pioli inseriti in ogni fila vengono lasciati in posizione fino a quando il codice segreto non viene decifrato.
5. Il decodificatore continua a posizionare righe di pioli di codifica e continua a ricevere le contromosse del codificatore fino a quando non indovina esattamente il codice. Quando ciò accade, il codificatore posiziona quattro pioli di codifica rossi e rivela il codice segreto premendo verso il basso le linguette su entrambi i lati dello schermo dei pioli di codifica per abbassarlo.
6. Il codificatore ottiene 1 punto per ogni fila di pioli inseriti dal decodificatore e i giocatori invertono i ruoli per cominciare la partita successiva. Tuttavia, se il decodificatore può dimostrare che il codificatore ha fornito informazioni errate, la partita viene ripetuta e il decodificatore riceve 3 punti mentre il codificatore non riceve alcun punto.
7. Se vengono utilizzate tutte e 10 le righe e il codice segreto non è stato decifrato, la partita termina e il codificatore ottiene 11 punti (10 punti + 1 punto bonus). I giocatori a questo punto invertono i ruoli.

TRACCIATORE PUNTEGGI

I giocatori possono tenere traccia dei relativi punteggi utilizzando il SEGNAPUNTI. Il SEGNAPUNTI ha due file di fori per i pioli, una fila da utilizzare per ciascun giocatore. Un giocatore deve utilizzare un piolino di decodifica rosso per tracciare il suo punteggio, mentre l'altro giocatore deve utilizzare un piolino di decodifica bianco per tracciare il proprio. Dopo ogni partita, i giocatori devono spostare un numero di pioli di decodifica equivalente al numero di punti ottenuti durante la partita.

CONCLUDERE E VINCERE IL GIOCO

Vince il giocatore con il maggior numero di punti dopo aver terminato il numero di partite concordato.

VARIANTE DI GIOCO ALTERNATIVA

Giocare allo stesso modo, con l'eccezione che il codificatore può lasciare vuoti uno o più fori per i pioli di codifica. Considerare un foro vuoto come se fosse un altro colore per i pioli di codifica.

EN Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **NL** Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **PL** Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **DK** Advarsel. Ikke egnet for børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningfare. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **SE** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Smådelar. Kvävningrisk. **FI** Varoitus. Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.

EN Colours and content may vary. **FR** Les couleurs et les détails peuvent varier. **NL** Kleuren en inhoud kunnen afwijken. **DE** Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. **IT** I colori ed i particolari possono variare. **ES** Los colores y detalles pueden variar. **PT** Cores e detalhes podem variar. **PL** Kolory i szczegóły mogą się różnić. **DK** Farver og indhold kan variere. **NO** Farger og innhold kan variere. **SE** Färger och innehåll kan variera. **FI** Värit ja sisältö saattavat vaihdella.

© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

Made in China

www.goliathgames.com

Manufactured under license from Hasbro, Inc. © 2025, 2020, 2018, 2017, 2015, 2013, 2009 Hasbro. All rights reserved.



934423.0



934423.0-10-V02-2412