

Mastermind

Logična dedukcija · 2 · 10–20 min · Koda

PREDEN ZAČNEŠ

Opisano je klasično pravilo s 4 mesti in 6 barvami. Če ima tvoj komplet več mest ali barv, ostane postopek enak.

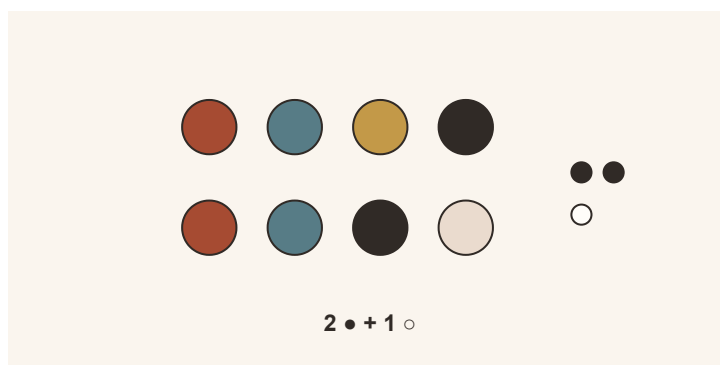
CILJ

Razbij nasprotnikovo skrivno štirimestno barvno kodo v čim manj poskusih.

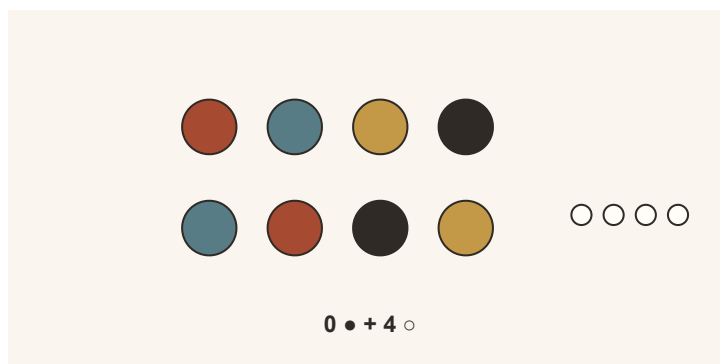
POTEZA

- Razbijač postavi štiri barve v naslednjo prosto vrstico.
- Za vsako pravo barvo na pravem mestu kodirnik doda črn ključni žebliček.
- Za vsako drugo pravo barvo na napačnem mestu doda bel ključni žebliček.
- Ključni žeblički ne povedo, na katere položaje se nanašajo. Vsak del skrivne kode se sme upoštevati samo enkrat.

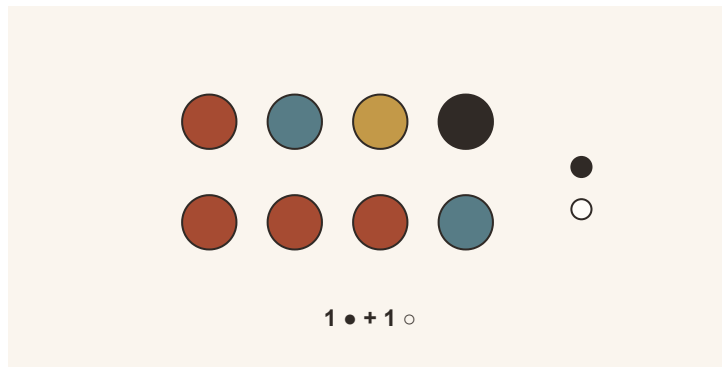
Najprej označi natančna ujemanja, nato barvna. Ključi ne kažejo, kateri položaj so ocenili, vrstni red ključev ni pomemben in noben žebliček kode ali poskusa ne sme šteti dvakrat. Zato ponovljene barve ne ustvarijo dodatnih belih ključev.



Primer: 2 črna za pravi barvi na pravih mestih, 1 bel za pravo barvo na napačnem mestu. Diagram je izvirni.



Vse 4 barve so prave, toda vse so na napačnih mestih: 0 črnih in 4 beli.



Ponovitve se ne množijo: ena rdeča je že porabljena za črn ključ, dodatni rdeči ne dobijo belih.

Priprava kode

En igralec je kodirnik, drugi razbijač. Kodirnik za zaslonom skrivaj postavi 4 barvne žebličke v izbranem vrstnem redu. Pred začetkom se dogovorita, ali so ponovitve barv dovoljene; klasična pravila jih dovoljujejo.

Zmaga in menjava vlog

Štirje črni žeblički pomenijo razbito kodo in takojšnjo zmago razbijača. Če porabi vse vrstice brez rešitve, zmaga kodirnik. Za pošten dvoboj zamenjata vlogi; zmaga manjše število poskusov.

Podrobnosti, ki štejejo

Primer ponovitev: skrivnost A–B–C–D, poskus A–A–A–B. Rezultat je en črn in en bel: prvi A je pravilen, B je na napačnem mestu, dodatna A pa ne štejeta. Barvni simboli v diagramih so zgledi, ne dodatne barve v tvojem kompletu.

Dodatni viri: [Hasbro Mastermind](#)

Viri: [Hasbro Mastermind instructions](#)
