

# MASTERMIND

## İçindekiler

1 adet oyun düzeneği

128 adet 8 farklı renkli büyük piyon

48 adet 2 farklı renkli küçük piyon

Oyuncu sayısı: 2 (atak oyuncu ve koruyucu oyuncu)

Amaç: Rakibin gizli renk kodunu kırmak.

## Kurulum

- Öncelikle küçük ve büyük renkli piyonları ayırın. Sonra kodu kimin ilk önce kıracağına karar verin (atak oyuncu).
- Kodu koruyan oyuncu atak oyuncunun görmeyeceği biçimde gizli bir renk kodu oluşturur ve bunu kod bölmesine yerleştirir. Bundan sonra koruyucu kapağı kapatır.  
Daha sonra oyunun zorluk derecesi ayarlanır:  
Başlangıç: 4 farklı renkli 4 adet piyon ve 1 kod  
Uсталık: Aynı renkten 2 piyonu kendi koduna alabilirsiniz.
- Oyun düzeneğini iki oyuncunun ortasına koyun. Atak oyuncu 1. Sıradan başlar.

## Nasıl Oynanır?

- Atak oyuncu 4 gizli piyonun renklerini doğru olarak tahmin eder. 4 büyük renkli piyonları ilk sıradaki büyük deliklere yerleştirir.
  - Koruyucu oyuncu küçük piyonları küçük deliklere yerleştirerek karşılık verir.
  - Küçük sarı piyonun anlamı: atak oyuncunun renkli bir piyonu doğru renge sahip ama doğru yerde durmuyor.
  - Küçük kırmızı piyonun anlamı: renkli piyonlardan birisi hem doğru renge hem de doğru pozisyona sahip. Koruyucu oyuncunun yapması gereken kaç tane renkli piyonun doğru renkte ve yerde olduğunu belirtmesidir. Hangi piyon olduğunu söylememesi gerekir.
  - Küçük olmayan piyonun anlamı: hiçbir renkli piyon doğru yerde değildir.
- Atak oyuncu koruyucu oyuncudan edindiği bilgilerle şimdi yeni bir kod dener. Eski kodu oyun düzeneğine bırakarak konumunu daha iyi görmeye çalışır.
- Atak oyuncunun gizli renkli kodu kırması için 10 şansı vardır. Eğer bu 10 şans içinde doğru kodu bulursa koruyucu oyuncu kodu açar ve ilk devre biter. Atak oyuncu daha sonra kodu nasıl kırdığını gösteren bir not yazar.
- İlk devre sonunda oyuncular görev değişikliğine gider. Yeni koruyucu yeni bir gizli kod oluşturur ve ikinci devre başlar.

## Kazanan

En az adımla rakibinin kodunu kıran oyunu kazanır. Eğer her iki oyuncuda 10 şansı kullanarak kodu kırmada başarılı olamazlarsa 10. sıradaki küçük kırmızı piyona en fazla sahip olan oyuncu oyunu kazanır.