



Gebruikershandleiding

SL-2007.07 Masters



U krijgt:

Speeltafel van 120 x 65 cm. 44 Grote pionnen welke aan beide zijden verschillend gekleurd zijn. 40 Kleine pionnen welke blank en zwart gekleurd zijn.

Het spel:

Als codemaker:

Probeer een geheime kleurcode te verzinnen die zo moeilijk is dat de tegenstander hem nooit kan kraken.

Als codekraker:

Probeer de geheime kleurcode van de tegenstander te kraken in zo min mogelijk beurten.

De spelregels

Uitgangspositie:

- Open het opbergvak van de pionnen.
- Het spel wordt gespeeld door 2 speler, een codemaker en een codekraker.
- Spreek voordat je begint af hoeveel rondes je speelt. Zorg dat het een gelijk aantal is, zodat beide spelers evenveel kans hebben om te winnen.



Het spel:

- Spreek af wie als eerste een code mag verzinnen. Deze speler, de codemaker, moet een rijtje van 4 kleuren pionnen neerzetten in het afgedekte speelvak.
- De andere speler, de codekraker, mag deze code uiteraard niet zien.
- De kleurcode bestaat uit iedere mogelijke combinatie van de 6 verschillende kleuren. Een kleur kan niet meer dan 1 keer in een code voorkomen.
- Als de code is opgezet, kan de codekraker beginnen om te raden welke kleur op welke plaats staat in het verborgen speelvak.
- Elke raadpoging betekent dat je een rij codepionnen plaatst. Elke rij pionnen blijft de rest van het spel zo staan, tenzij de kleur niet meer in het opbergvak zit. Dan mag vanaf de eerste rij een pion gepakt worden om mee verder te spelen.
- Na elke poging moet de codemaker de tegenspeler vertellen wat er goed en fout is in het rijtje. Dat gaat als volgt:
 - Zet een zwart scorepinnetje in een scoregaatje voor elk pion van **de juiste kleur op de juiste plaats**.
 - Zet een blank scorepinnetje voor elk pion van de **juiste kleur** op een **verkeerde plaats**.
 - Laat een scoregaatje leeg voor elk pion van de verkeerde kleur.

Het einde van het spel:

Aan het eind van elke ronde krijgt de codemaker een punt voor elke rij pionnen die de codekraker heeft neergezet. Noteer de score na elke ronde totdat je het afgesproken aantal rondes hebt gespeeld. Na elke ronde worden de rollen omgedraaid: codemaker wordt codekraker en omgekeerd. Als je het afgesproken aantal rondes hebt gespeeld, tel je de totaalscore. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar!

Als de Codemaker een fout maakt bij het plaatsen van de scorepinnetjes, dan wordt de ronde overgespeeld en krijgt de codekraker er 3 punten extra bij.

Gefeliciteerd!

Zijn er problemen of defecten aan het spel, bel ons zo spoedig mogelijk onder nummer 0164 - 23 51 43 of mobiel 06 - 517 49 020

VEEL PLEZIER MET MASTERS

© Withagen-attractieverhuur. De attractie en deze gebruiksaanwijzing zijn in overeenstemming met het besluit veiligheid van attractie- en speeltoestellen van 3 september 1996.

Withagen-attractieverhuur stelt zich niet aansprakelijk voor enig schade en/of letsel ontstaan tijdens het gebruik van de masters gedurende de gehele verhuurperiode.