

REGLAS DEL MASTERMIND

Mastermind es un juego de habilidad y lógica que consiste en descubrir una secuencia de colores oculta. Es un clásico que lleva muchos años en el mercado, yo recuerdo haber jugado de pequeña en mi casa, y aunque ha pasado por varias transformaciones en cuanto a formato e imagen la esencia del juego es básicamente la misma.

ELEMENTOS QUE COMPONEN EL JUEGO

Tablero compuesto por:

- 12 filas de agujeros grandes para las clavijas de colores.
- 12 filas de agujeros pequeños para las espigas blancas y negras.
- 5 agujeros para ocultar con el escudo el código secreto.
- 2 filas para las clavijas rojas y azules, para anotar los tanteos.
- 1 Compartimento grande para las clavijas de colores.
- 1 Compartimento para las espigas blancas y negras.

Aparte del tablero:

- 1 Escudo para ocultar el código secreto.
- 192 clavijas grandes de diferentes colores (Rojas, azules, verdes, amarillas, rosas, blancas, negras y marrones).
- 60 espigas blancas y negras para la clave.
- 4 espigas de tanteo, 2 rojas y 2 azules.

COMO SE JUEGA

En Mastermind compiten 2 jugadores, uno de ellos creará un código oculto con 5 clavijas de colores, pudiendo hacer las combinaciones con los 8 colores disponibles e incluso repitiendo color si lo desea.

El código de colores debe de ocultarse con el escudo para que no pueda verlo el oponente, que deberá acertar en el menor número posible de jugadas la clave para obtener una buena puntuación. Para descifrar el código secreto de colores el jugador deberá ir probando combinaciones aleatorias de

colores, y en cada combinación, el jugador contrario debe darle pistas mediante las espigas blancas y negras.

Por cada clavija acertada en color y posición, colocará una espiga negra, y por cada color acertado pero en un lugar equivocado colocará una espiga blanca.

PUNTUACIÓN

La forma de puntuación es bastante sencilla: se puede convenir antes de empezar de cuantos juegos va a ser la partida, cada jugador tiene un color distinto de espiga de tanteo, rojo o azul, que colocará en el número 1 de la fila vertical de tanteo.

Al final de cada juego, el jugador que ha creado el código ganará tantos puntos como filas haya cubierto el oponente hasta que ha conseguido descifrar el código. Es decir, si ha necesitado probar 7 combinaciones distintas antes de acertar, estos son los puntos que gana el jugador contrario, que se anotarán cambiando la posición de la clavija de tanteo correspondiente.

En el caso de que el jugador que ha creado el código se equivoque al dar las pistas con las espigas blancas y negras, deberá repetir la serie y además tendrá que dar 3 puntos al jugador contrario. Los jugadores se alternarán para crear el código secreto e irán anotando sus puntuaciones con las espigas de tanteo hasta terminar la partida.