

# POPULAR



• Distributor • Distributor • Distributeur • Distributeur • Distribuidor •  
• Distributore • Distribútor • Dystrybutor • Distributer • Elasztó •  
• Verdelers • Distributer • Разпределител • Distributor • Дистрибутор:

**OLYMP TOY, s. r. o.**

Okružní 781, 250 81 Nehvizdy, Česká republika

tel.: +420 321 740 100, fax: +420 321 740 110

e-mail: info@olymp toy.cz, [www.olymp toy.cz](http://www.olymp toy.cz)

• Manufactured by / Importer • Vyrobeno pro / Dovoze • Hergestellt für / Importeur • Fabriqué pour / Importateur • Fabricado para / Importador • Prodotto per la / Importatore • Vyrobené pre / Dovožca • Wyprodukowano dla / Importer • Proizvedeno za / Uvoznik • Gyártva számára / Importőr • Geproduceerd voor / Importeur • Proizvedeno za / Uvoznik • Proizvedeno za / Vnositel • Fabrica pentru / Importator • Произведено для / Импортёр:

**Woodyland, s. r. o., Okružní 781, 250 81 Nehvizdy  
Czech Republic, e-mail: [info@woodyland.cz](mailto:info@woodyland.cz)**

**[www.woodyland.eu](http://www.woodyland.eu)**



## EN MASTERMIND – GAME RULES:

At the start of the game, the first player (codemaker) creates a row of four coloured code pegs - arranged in any pattern - in the shielded space provided so that their opponent cannot see (if agreed beforehand, code pegs with the same colour can be used more than once). The second player (codebreaker) tries to guess the pattern by creating rows of four code pegs, putting down one combination at a time, using the rows on the board. For each of the second player's attempts, the first player gives feedback using the small key pegs as follows:

- For every code peg the codebreaker has put in the right place with the right colour, the codemaker puts a black key peg into the provided space;
- For every code peg the codebreaker has put in with right colour but in the wrong place, the codemaker puts a white key peg into the provided space.

The codebreaker does not know directly which of the key pegs relates to which code peg.

The game finishes when the codebreaker guesses the combination (the winning attempt is therefore awarded a full number of black key pegs), or when all of the rows of the game board have been used up before the combination is guessed.

The players then swap roles and the game continues. The winner is the player who uses the least number of attempts before correctly guessing the combination.

## CS LOGIK – PRAVIDLA HRY:

Na začátku hry první hráč tajně umístí libovolnou kombinaci čtyř barevných kolíčků do skryté části hrací desky (Po oboustranné dohodě se může stejná barva kolíčků opakovat i vícekrát). Druhý hráč se tuto kombinaci snaží uhodnout tím, že vytváří kombinaci čtyř kolíčků postupně v jednotlivých řadách na hrací desce. První hráč každý jeho pokus vyhodnotí pomocí malých hodnotících kolíčků a to následovně:

- za každý hrací kolíček, který hádající hráč umístil ve správné barvě na správné místo, přidělí černý kolíček;
- za každý hrací kolíček, který hádající hráč umístil ve správné barvě, ale na špatné místo, přidělí bílý kolíček.

Hádající hráč neví, za který hrací kolíček byly přiděleny hodnotící kolíčky.

Hra končí, když hádající hráč uhodne kombinaci (vítězný pokus je tedy ohodnocen plným počtem černých kolíčků), popř. když spotřebuje všechny řady na hrací desce, aniž by kombinaci uhodl.

Hráči si pak vymění role a hra pokračuje. Vítězem se stane hráč, který k uhodnutí potřeboval méně pokusů.

## DE SUPERHIRN – SPIELREGELN:

Zu Beginn des Spiels steckt der erste Spieler eine beliebige Kombination aus vier farbigen Stiften in den verborgenen Teil des Spielbretts (Nach beiderseitiger Absprache kann sich die gleiche Farbe der Stifte auch mehrfach wiederholen). Der zweite Spieler versucht, diese Kombination dadurch zu erraten, dass er nach und nach Kombination von vier Stiften in den einzelnen Reihen auf dem Spielbrett erstellt. Der erste Spieler bewertet jeden seiner Versuche mithilfe kleiner Bewertungsstifte, und zwar wie folgt:

- für jeden Spielstift, den der ratende Spieler in der richtigen Farbe an der richtigen Stelle platziert, vergibt er einen schwarzen Stift;
- Für jeden Spielstift, den der ratende Spieler in der richtigen Farbe, jedoch auf falscher Position platziert, vergibt er einen weißen Stift.

Der ratende Spieler weiß nicht, für welchen Spielstift die Bewertungsstifte vergeben wurden.

Das Spiel ist vorbei, wenn der ratende Spieler die Kombination errät (Der Gewinnversuch wird also mit der vollen Anzahl der schwarzen Stifte belohnt), oder wenn er alle Reihen auf dem Spielbrett aufgebraucht hat, ohne die Kombination zu erraten.

Die Spieler wechseln anschließend die Rollen, und das Spiel geht weiter. Es gewinnt derjenige Spieler, der zum Erraten weniger Versuche benötigt.

## **FR** MASTERMIND – RÈGLES DU JEU:

Au début du jeu, le premier joueur place une combinaison de quatre pions de couleurs dans une partie cachée du boîtier de jeu (après accord mutuel, plusieurs pions de la même couleur peuvent être placés dans la combinaison). L'autre joueur essaie de découvrir cette combinaison en créant progressivement des combinaisons de quatre pions dans les rangées sur le plateau de jeu. Le premier joueur évalue chaque tentative en utilisant les pions d'indication comme suit:

- il attribue au jour cherchant à découvrir la bonne combinaison un pion noir pour chaque pion de la bonne couleur placée à la bonne position ;
- il attribue au jour qui cherche à découvrir la bonne combinaison un pion blanc pour chaque pion de la bonne couleur placée à la mauvaise position.

Le joueur cherchant à découvrir la bonne combinaison ne sait pas quels pions d'indication sont attribués aux pions placés.

Le jeu se termine quand le joueur découvre la bonne combinaison (le choix correct est évalué par les pions noirs) ou quand toutes les rangées du plateau sont remplies sans que la bonne combinaison soit découverte.

Les joueurs changent ensuite de rôle et le jeu continue. Le joueur gagnant est celui qui a découvert la bonne combinaison en effectuant moins de tentatives.

## **ES** MENTE MAESTRA – REGLAS DEL JUEGO:

Al principio del juego, el primer jugador coloca en secreto una combinación de cuatro fichas de colores en la parte oculta del tablero de juego (el color de la ficha se puede repetir incluso más veces si se llega a un mutuo acuerdo). El segundo jugador intenta acertar esta combinación, de manera que, va creando sucesivamente combinaciones de cuatro fichas en las diferentes filas del tablero de juego. El primer jugador puntúa cada uno de sus intentos con ayuda de pequeñas fichas evaluadoras de la siguiente manera:

- asigna una ficha negra por cada ficha jugada que, el jugador que adivina, ha situado en el lugar correcto y con el color correcto;
- asigna una ficha blanca por cada ficha jugada que, el jugador que adivina, ha situado con el color correcto pero en el lugar incorrecto.

El jugador que adivina no sabe por cuál de las fichas jugadas se le han asignado las fichas evaluadoras.

El juego termina cuando el jugador que adivina acierta con la combinación (la jugada ganadora se puntúa con el número completo de fichas negras) o cuando se gastan todas las filas del tablero de juego, aunque no se haya acertado la combinación.

Después, los jugadores se cambian los roles y el juego continúa. El vencedor será el jugador que haya necesitado menos intentos para acertar.

## **IT** MASTERMIND – LE REGOLE DEL GIOCO:

All'inizio del gioco il primo giocatore posiziona una combinazione a piacere di quattro pioli colorati nella parte nascosta della tavola (i giocatori possono mettersi d'accordo di ripetere anche più volte gli stessi colori dei pioli). Il secondo giocatore cerca di indovinare questa combinazione combinando progressivamente una combinazione di pioli nelle singole righe della tavola da gioco. Il primo giocatore valuta ogni suo tentativo usando dei piccoli pioli di valutazione nel seguente modo:

- assegna un piolo nero di valutazione per ogni piolo di gioco che l'altro giocatore ha messo nel colore giusto e nella posizione giusta;
- assegna un piolo bianco di valutazione per ogni piolo di gioco che l'altro giocatore ha messo nel colore giusto ma nella posizione errata.

Il giocatore che indovina non sa per quale piolo di gioco vengono assegnati i pioli di valutazione.

Il gioco termina quando il giocatore indovina la combinazione (il tentativo vincente quindi è quello valutato con il numero pieno di pioli neri) oppure quando ha riempito tutte le righe della tavola da gioco senza aver indovinato la combinazione.

I giocatori si scambiano poi i ruoli e il gioco continua. Vince quel giocatore che ha utilizzato meno tentativi per indovinare la combinazione.

## **SK** LOGIK – PRAVIDLÁ HRY:

Na začiatku hry prvý hráč tajne umiestni ľubovoľnú kombináciu štyroch farebných kolíkov do skrytej časti hracej dosky (po obojstrannej dohode sa môže rovnaká farba kolíkov opakováť aj viackrát). Druhý hráč sa túto kombináciu snaží uhádnuť tak, že vytvára kombináciu štyroch kolíkov postupne v jednotlivých radoch na hracej doske. Prvý hráč každý jeho pokus vyhodnotí pomocou malých hodnotiacich kolíkov a to nasledovne:

- za každý hrací kolík, ktorý hádajúci hráč umiestnil v správnej farbe na správne miesto, prideli čierny kolík;
- za každý hrací kolík, ktorý hádajúci hráč umiestnil v správnej farbe, ale na nesprávne miesto, prideli biely kolík.

Hádajúci hráč nevie, za ktoré hracie kolíky boli pridelené hodnotiace kolíky.

Hra končí, keď hádajúci hráč uhádne kombináciu (vŕfazaný pokus je teda ohodnotený plným počtom čiernych kolíkov), príp. keď spotrebuje všetky rady na hracej doske bez uhádnutia kombinácie.

Hráči si potom vymenia úlohy a hra pokračuje. Víťazom sa stane hráč, ktorý na uhádnutie potreboval menej pokusov.

## **PL** MASTERMIND – REGUŁY GRY:

Pierwszy gracz umieści na początku dowolną kombinację czterech kolorowych pionków do ukrytej części planszy (po obustronnym porozumieniu może się taki sam kolor powtarzać nawet większą ilość razy). Drugi gracz stara się kombinację odgadnąć przez to, że stopniowo tworzy kombinację czterech

pionków w poszczególnych rzędach planszy. Pierwszy gracz każdą jego próbę oceni przy pomocy małych pionków, i to w poniższy sposób:

- za każdego pionka w grze, który odgadujący umieści we właściwym miejscu w poprawnym kolorze, odda pionka czarnego;
- za każdego pionka w grze, który odgadujący umieścił we właściwym kolorze, ale w niepoprawnym miejscu, odda pionka białego.

Odgadujący nie wie, za którego pionka z gry został przydzielony pionek z informacją.

Gra kończy, kiedy odgadujący odgadnie kombinację (próba zwycięska jest wówczas oceniona pełną ilością pionków czarnych), ewent. kiedy zostaną wykorzystane wszystkie rzędy na planszy, bez tego, by kombinacja została odgadnięta.

Później gracze wymieniają sobie role i gra idzie dalej. Zwycięzcą staje się gracz, który potrzebował do odgadnięcia mniej prób.

## **SL MASTERMIND – PRAVILA IGRE:**

Na začetku igre prvi igralec skrivaj zabeleži poljubno kombinacijo štirih barvnih figuric v utor na plošči (po medsebojnem dogovoru se lahko enaka barva figuric ponovi tudi večkrat). Naloga drugega igralca je, da to kombinacijo ugotovi tako, da ustvari kombinacijo štirih figuric postopoma v posameznih vrstah na plošči. Prvi igralec vsak njegov poizkus oceni s pomočjo malih barvnih figuric in to tako:

- za vsako igralno figurico, ki jo je drugi igralec namestil v pravi barvi na pravo mesto, dodeli črno figurico;
- za vsako igralno figurico, ki jo je drugi igralec namestil v pravi barvi, vendar na napačno mesto, dodeli belo figurico.

Drugi igralec ne ve, za katero igralno figurico je bila dodeljena ocenjevalna figurica.

Igra se konča, ko drugi igralec ugotovi kombinacijo (zmagovalni poizkus se oceni z vsemi črnimi figuricami) oziroma, ko uporabi vse vrste na plošči, brez tega, da bi ugotovil kombinacijo.

Igralca si potem zamenjata vlogi in igra se nadaljuje. Zmagovalec je igralec, ki je za ugotovitev potreboval manj poizkusov.

## **HU MESTERLOGIKA – PÁROSÍTÓ JÁTÉK SZABÁLYAI:**

A játék elején az első játékos (nevezzük kódolónak) tetszőleges kombinációban, titokban elhelyez a játéktábla takart részén négy színes tűskét (a játékosok megegyezhetnek abban is, hogy az azonos színű tűskék egymás után többször is követhetik egymást). Ezt a kombinációt a másik játékos (kódfejtő) úgy igyekszik kitalálni, hogy a játéktábla soraiban négy tűskéből álló kombinációkat állít össze. A kódoló a kódfejtő minden kísérletét kicsi tűskékkel értékeli a következők szerint:

- minden olyan játéktűskéért, amit a kódfejtő megfelelő színben és megfelelő helyre helyezett el, egy kis fekete tűskét helyez a táblába;
- minden játéktűskéért, amit a kódfejtő helyes színben, de rossz helyre helyezett, egy fehér tűskét ad.

A kódfejtő nem tudja, hogy melyik tűskéért kapta a kicsi értékelő tűskét.

A játéknak akkor van vége, amikor a kódfejtő eltalálja a kombinációt (vagyis a győztes kísérletére csupa fekete tűskét kap), illetve amikor a játéktáblán az összes játéksort felhasználja, még mielőtt eltalálna a kombinációt.

Ezután a játékosok szerepet cserélnek és folytatják a játékot. Az a játékos győz, aki kevesebb kísérletből találja ki a másik kombinációt.

## **NL MASTERMIND – SPELREGELS:**

Aan het begin van het spel zet de eerste speler in het geheim een willekeurige code van vier gekleurde pinnetjes op in het verborgen gedeelte van het speelbord (in overleg mogen twee of meer pinnetjes van dezelfde kleur worden gebruikt). De tweede speler probeert deze code te raden door telkens een rij van vier pinnetjes op te zetten op het speelbord. De eerste speler beoordeelt elke poging met behulp van de kleine scorepinnetjes op de volgende wijze:

- voor elk codepinnetje dat de tweede speler in de juiste kleur op de juiste plaats heeft gezet, wordt een zwart scorepinnetje neergezet;
- voor elk codepinnetje dat de tweede speler in de juiste kleur maar op de verkeerde plaats heeft gezet, wordt een wit scorepinnetje neergezet.

De tweede speler weet niet voor welke codepinnetjes de scorepinnetjes zijn neergezet.

Het spel is afgelopen als de tweede speler de code heeft geraden (bij de winnende poging wordt dus het volledige aantal zwarte pinnetjes neergezet), of als de tweede speler alle rijen in het spel heeft opgebruikt zonder de code te kraken.

De spelers wisselen vervolgens van rol en het spel gaat door. De speler die de minste pogingen nodig had om de codes te kraken wint het spel.

## **HR GENIJALAC – PRAVILA IGRE:**

Na početku igre prvi igrač u bilo kojoj kombinaciji potajno stavi četiri boje klinčića u sakriveni dio ploče za igranje (po uzajamnom dogovoru ista boja klinčića može se ponavljati i više puta). Drugi igrač istu kombinaciju pokušava pogoditi tako da kombinaciju od četiri klinčića stvara postupno u pojedinim redovima na ploči za igranje. Prvi igrač svaki njegov pokušaj procjeni pomoću malih klinčića za procjenjivanje, a to na sljedeći način:

- za svaki klinčić za igranje koji je igrač koji pogađa postavio u pravilnoj boji na ispravno mjesto, dodjeli crni klinčić;
- za svaki klinčić za igranje koji je igrač koji pogađa postavio u pravilnoj boji, ali na loše mjesto, dodjeli bijeli klinčić.

Igrač koji pogađa ne zna iza kojeg klinčića za igranje su dodijeljeni klinčići za procjenjivanje.

Igra završava kada igrač koji pogađa pogodi kombinaciju (stoga je pobjednički pokušaj ocijenjen s punim brojem crnih klinčića), ili kada potroši sve redove na ploči za igranje bez obzira da li je pogodio kombinaciju.

Igrači zatim promjene svoje uloge i igra se dalje nastavlja. Pobjednik je igrač koji je za pogodak trebao manje pokušaja.

## **BG** МАСТЕР МАЙНД – ПРАВИЛА ЗА ИГРАТА

В началото на играта първият играч трябва да поставя тайно каквато да е комбинация от четири цветни колчета в скритата част на игралната дъска (ако се двамата играча договорят може да си постави същия цвят на колчета няколко пъти). Другият играч се опитва да разбере тази комбинация, като създава комбинация от четири колчета в последователни редове на игралната дъска. Първия играч оценява всеки негов опит със използване на малки колчета по тази схема:

- За всяко едно колче, което познаващия играч постави в правилния цвят на правилното място, получава черно колче;
- За всяко едно колче, което познаващия играч постави в правилния цвят но на грешно място, получава бяло колче.

Познаващия играч не знае за кое колче получил оценяващо колче. Играта завършва когато познаващия играч познае комбинацията (спечелващия опит е оценен със пълен брой на черни колчета) или когато използва всички редове на игралната дъска, без да разбере комбинацията.

След това си играчите променят своите роли и играта продължава. Побеждава играчът, който използвал по-малко опити за отгатване.

## **RO** MASTERMIND – REGULI DE JOC:

La începutul jocului, primul jucător plasează o combinație arbitrară de patru bile color în partea ascunsă a tablei de joc (În urma acordului reciproc, aceeași culoare a bilelor se poate repeta de mai multe ori). Al doilea jucător încearcă să ghicească această combinație prin faptul că creează combinația de patru bile treptat în fiecare rând al tablei de joc. Primul jucător evaluează fiecare încercare a acestuia cu ajutorul unor bile mici de evaluare, și anume, după cum urmează:

- pentru fiecare bilă de joc, pe care jucătorul care ghicește a așezat-o în culoarea corectă la locul potrivit, alocă o bilă neagră;
- pentru fiecare bilă de joc, pe care jucătorul care ghicește a așezat-o în culoarea corectă, dar la locul greșit, alocă bilă albă;

Jucătorul care ghicește nu știe pentru care bilă de joc au fost alocate bilele de evaluare.

Jocul se termină când jucătorul care ghicește nimereste combinația (decî, încercarea câștigătoare este evaluată cu numărul maxim de bile negre), eventual când consumă toate rîndurile pe tabla de joc fără să ghicească combinația.

După care jucătorii își schimbă rolurile și jocul continuă. Câștigător devine jucătorul care a avut nevoie de mai puține încercări pentru ghicire.

## **RU** МАСТЕР ЛОГИКИ – ПРАВИЛА ИГРЫ:

В начале игры первый игрок тайно выставляет произвольную комбинацию четырех разноцветных фишек в скрытой части игровой доски (по взаимной договоренности один цвет фишек может повторяться несколько раз). Второй игрок эту комбинацию старается угадать, выставляя комбинацию четырех фишек постепенно в отдельных рядах на игровой доске. Первый игрок оценивает каждую его попытку с помощью маленьких фишек-подсказок следующим образом:

- за каждую игровую фишку правильного цвета, выставленную угадывающим игроком на правильное место, он выставляет черную фишку;
- за каждую игровую фишку правильного цвета, выставленную угадывающим игроком на неправильное место, он выставляет белую фишку.

Угадывающий игрок не знает, за какую игровую фишку были выставлены фишки-подсказки.

Игра заканчивается, когда угадывающий игрок угадает комбинацию (следовательно, выигрышная попытка оценена полным количеством черных фишек) или если он использует все ряды на игровой доске, не угадав комбинацию.

Затем игроки поменяются местами и игра продолжится. Победителем становится игрок, которому для угадывания требовалось меньше попыток.