

Это поля для игры по очереди в простые шифры (4 элемента). Каждый участник берет себе кодовое имя (например, Brain Crusher). Один загадывает, другой угадывает; затем смена караула. Загаданные комбинации пишутся внизу, на корешке, который отрезается по пунктирной линии. Загадавший держит его при себе и сверяется с ними.

Агент « \_\_\_\_\_ »

	Попытки	Комментарии
1	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
2	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
3	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
4	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
5	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
6	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
7	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
8	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
9	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
10	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
11	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
12	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К

Очков: 20 - =

Агент « \_\_\_\_\_ »

	Попытки	Комментарии
1	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
2	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
3	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
4	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
5	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
6	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
7	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
8	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
9	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
10	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
11	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
12	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К

Очков: 20 - =

Агент « \_\_\_\_\_ »

	Попытки	Комментарии
1	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
2	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
3	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
4	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
5	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
6	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
7	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
8	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
9	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
10	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
11	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К
12	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Б <input type="checkbox"/> К

Очков: 20 - =

Рекомендуем попробовать сыграть вдвоем или даже вчетвером.

- 1 Вариант — «Гонка»: два игрока одновременно угадывают комбинации друг друга. Кто успеет быстрее?!
- 2 Вариант — «Гроссмейстер»: проводится сеанс одновременной игры. Двое игроков параллельно угадывают комбинацию, загаданную Гроссмейстером (третий игрок, который дает комментарии: сколько быков, сколько коров). То есть, комбинация одна и та же, и оба игрока ходят друг за другом на одном поле. Побеждает тот, кто расшифровал код.
- 3 Вариант: «Мульти-игра»: как в предыдущем варианте, только играть могут не только двое, но и трое. И, главное, для каждого Гроссмейстер пишет на отрезанном корешке отдельную комбинацию.
- 4 Вариант — «Master Mind»: вне зависимости, играете ли вы вдвоем, вдвоем или вчетвером, лучше провести серию матчей,

и вычислить победителя по очкам. Распечатайте столько листов, сколько туров вы хотите провести. В этом варианте, игра длится, пока все игроки не отгадают комбинацию либо не израсходуют все 12 попыток. В первом случае, чем быстрее игрок отгадает комбинацию, тем больше очков он получит.

Просто суммируйте очки каждого игрока за все туры, и тот, кто набрал больше — победитель Master-Mind-серии. Этот вариант подходит для проведения турнира.

- 5 Вариант — «Перекрестная серия»: Гроссмейстер, загадывающий комбинации, тоже может участвовать в игре. В этом случае, вы играете серию из столько матчей, сколько всего участников, и в каждой партии Гроссмейстером становится новый игрок. Таким образом, если играют 4 человека, проводится 4 тура, и каждый из участников играет трижды, а загадывает комбинации 1 раз. По сумме очков за 3 тура и выявляется победитель.



Шифр 1

Шифр 2

Шифр 3