

„MASTERMIND“ Drvena tabla sa 10 redova od 8 otvora (4 za pogađanje i 4 za odgovore na pogađanje) u koje se ubada po jedna obojena drvena figurica. Ukupno ima 60 većih obojenih figurica za pogađanje tajne šifre i još po 20 crnih i 20 belih manjih figurica koje se koriste da se pokaže da li je pogađanje tačno ili nije.

Igra se sastoji u tome da jedan igrač treba da pogodi kombinaciju (tajnu šifru) koju je izabrao drugi igrač. Jedan igrač postavi zadatak u vidu šifre tj. rasporeda 4 obojene figurice, izabrane od 6 raspoloživih boja. Drugi igrač pravi niz pokušaja kako bi pogodio šifru, tako što u redove na tabli ređa figurice po izboru boja i rasporedu mesta, kako misli da je određeno tajnom šifrom. Posle popunjavanja svakog reda, prvi igrač daje obaveštenje da li je pogodak tačan, tako što u pomoćne otvore stavlja bele ili crne figurice, prema unapred dogovorenom pravilu (npr. bela figurica označava pravu boju na pravom mestu, dok crna označava da je neka boja u zadatoj kombinaciji ali da nije pogođeno njeno mesto).