

Mastermind-turnering, del 1. Binära tal.

Du spelar Mastermind mot en annan person. Först tänker en av er på ett tal och den andra försöker gissa det, sedan byter ni roller. Det gäller att gissa på så få försök som möjligt.

Personen som sitter till vänster börjar med att tänka på ett hemligt binärt tal. Talet kan alltså bara bestå av siffrorna 0 eller 1 och kan börja med en eller flera nollor. Du som tänker på talet skriver upp det någonstans på baksidan på pappret utan att den andra personen ser.

Personen till höger försöker nu gissa talet genom att själv säga ett tresiffrigt binärt tal i taget. Då svarar personen till vänster genom att berätta hur många siffror i gissningen är på sin rätta plats och hur många (av de som är kvar) är på fel plats.

Till exempel, om första personen tänker på talet "001" och andra personen gissar "000", så är 2 siffror på rätt plats (de två nollorna) och **ingen** på fel (men man säger inte vilka siffror det är).

Om första personen tänker på talet "001" och andra personen gissar "110", så är **inga** siffror på rätt plats och 2 är på fel plats (en av ettorna och nollan).

Om första personen tänker på talet "001" och andra personen gissar "010", så är 1 siffra på rätt plats (första nollan) och 2 är på fel plats (ettan och nollan).

Räkna antalet gissningar till och med den sista gissningen, den som gav alla siffror på rätt plats! Antalet gissningar är din poäng (det är bra att ha låg poäng). Om du inte gissar rätt på 7 försök eller färre, blir din poäng automatiskt lika med 8.

	Gissning	Rätt plats	Fel plats		Gissning	Rätt plats	Fel plats
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			