

## Mastermind-turnering, del 2. Vanliga tal.

Spela mot en annan person än den i omgång 1!

Ni spelar samma spel, men denna gång ska man tänka på ett fyrsiffrigt nummer. Nummer kan börja med noll och ha två eller fler likadana siffror.

Till exempel, om första personen tänker på talet "0232" och andra personen gissar "2138", så är 1 siffra på rätt plats (trean) och 1 på fel plats (en av tvåorna).

Om första personen tänker på talet "0232" och andra personen gissar "2222", så är 2 siffror på rätt plats (andra och fjärde tvåan) och **inga** på fel plats.

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 15 försök eller färre, blir din poäng automatiskt lika med 16.

	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			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			
15				15			
16				16			