

Spiegelregel

Combinato

COMBINATO — zwei Spiele auf einem Brett, die zugleich Phantasie und logisches Denken erfordern. Entweder versuchen die beiden Spieler, durch Wortfragen und logische Folgerungen das verborgene Codewort festzustellen. Oder sie bieten dem Gegner Zahlenkombinationen an, bis dessen versteckte Schlüsselzahl herausgeknobelt wurde.

Jeder Spieler legt ein Spielfeld vor sich hin. Jeder Spieler benötigt zwei Blatt Papier und ein Schreibgerät.

A) DAS BUCHSTABEN-SPIEL

1. Die Plättchen werden so um das Spielfeld gelegt, daß die Buchstaben sichtbar sind. Der Buchstabenvorrat steht beiden Spielern zur Verfügung.
 2. Jeder Spieler schreibt ein komplettes Alphabet auf sein Blatt.
 3. Anschließend schreibt jeder Spieler ein beliebiges Wort aus vier Buchstaben auf das zweite Blatt, und zwar so, daß es der Gegner nicht sehen kann. Dann wird das Papier umgefaltet.
 4. Die Spieler einigen sich vorher, ob
 - A) nur Hauptworte oder jedes beliebige Wort erlaubt sein soll und ob
 - B) ein Buchstabe in einem Wort mehrfach enthalten sein darf.
- Bis Sie das Spiel beherrschen, sollten Sie nur mit Hauptworten spielen, bei denen alle vier Buchstaben verschieden sind.
5. Nun beginnt das Spiel. Jeder Spieler legt in die erste Zeile seines Spielbretts ein Wort aus vier Buchstaben. Dieses Wort darf nicht das auf dem Blatt notierte Wort sein!

B) DAS ZAHLEN-SPIEL

1. Für das Zahlenspiel werden alle Plättchen so um das Spielfeld gelegt, daß die Zahlen sichtbar sind.
2. Nun schreibt jeder Spieler eine vierstellige Zahl auf ein Blatt. Der Gegner muß diese Zahl herausfinden.
3. Vor Spielbeginn schreibt jeder Spieler die Ziffern von 0 bis 9 auf das zweite Blatt.
4. Die Spieler einigen sich, ob alle vier Ziffern verschieden sein müssen. Für die ersten Spiele ist das zu empfehlen!
5. Der weitere Spielverlauf entspricht in seinen Regeln dem des Buchstabenspiels.

Das Spiel enthält:

- 2 Spielpläne
- 4 Platten mit Buchstaben und Zahlen
- 50 blaue Chips
- 40 grüne Chips
- 1 Spielregel

*Dieses Spiel wurde von dem creativ-team
Tom Werneck / Frank Ullmann, Institut für
Informationsmethodik, München, exklusiv
für die Reihe Heyne-Taschenspiele entwickelt.*

Bei Verpackungsfehlern erhalten Sie kostenlos Ersatz, wenn Sie den Kontrollzettel mit Fehlerangabe einsenden an:
Wilhelm Heyne Verlag, 8 München 2, Postfach 2012/04

© 1973 by Wilhelm Heyne Verlag München



Wilhelm Heyne Verlag München

6. Dann gibt jeder Spieler dem Gegner die Trefferanzeige:

A) Ein Treffer ist dann gegeben, wenn zwar der richtige Buchstabe, aber an falscher Stelle ausgelegt wurde. Beispiel: Das verborgene Wort heißt BILD. Aufgelegt wurde WADE. Die beiden Worte stimmen in dem Buchstaben D überein. Jedoch steht er an dritter und nicht an letzter Stelle im Wort.

Für jeden Treffer erhält der Gegner einen gelben Chip, den er sich auf irgendeinen der Punkte neben dem Wort legen kann. Die Spieler sagen aber dem Gegner nicht, an welcher Stelle im Wort der Treffer liegt.

B) Ein Volltreffer ist dann gegeben, wenn der richtige Buchstabe auch an der richtigen Stelle aufgelegt wurde. Verborgen BILD, aufgelegt HERD. Dafür erhält der Gegner einen roten Chip, denn die beiden Worte stimmen in einem Buchstaben überein – nämlich D –, und dieser steht auf der richtigen Position.

Der Gegner legt sich den roten Volltreffer-Chip auf irgendeinen der Punkte neben dem ausgelegten Wort. Aber auch hier sagt ein Spieler dem Gegner nicht, welches die richtige Position ist.

C) In einem ausgelegten Wort können natürlich Treffer und Volltreffer zugleich erzielt worden sein. Beispiel: Verborgen ist BALG, ausgelegt GARN. Hier ist A ein Volltreffer und G ein Treffer.

D) Besteht keine Übereinstimmung, so gibt es auch keine Trefferanzeige. Dafür kann aber der betroffene Spieler die Buchstaben dieses Wortes in seiner Alphabetkette auf seinem Blatt durchstreichen. Damit weiß er, daß er diese Buchstaben in späteren Worten nicht mehr abzufragen braucht.

E) Auch wenn nach der Vereinbarung der Spieler für das verborgene Wort gleiche Buchstaben nicht gestattet sind, so können trotzdem Worte ausgelegt werden, die gleiche Buchstaben enthalten. Beispiel: Das verborgene Wort ist PELZ, ausgelegt wurde TEER. Hier erhält der Gegner einen roten Volltreffer-Chip und einen gelben Treffer-Chip, denn das E in PELZ ist zweimal in TEER enthalten.

7. Worte, die von einem Spieler ausgelegt wurden, dürfen vom Gegner nicht noch einmal im selben Spiel verwendet werden. Außerdem darf ein Spieler auch das auf dem Blatt notierte Wort nicht auslegen.

8. Von Zeile zu Zeile werden so immer mehr Buchstaben als falsch ausgeschlossen oder als richtig erkannt.

9. Alle als falsch erkannten Buchstaben kann ein Spieler aus den von ihm ausgelegten Worten herausnehmen und zum Buchstabenvorrat zurücklegen. Das erleichtert die Übersicht wesentlich! Beispiel: Ausgelegt wurde RIED mit einem gelben Treffer. Als nächstes Wort folgte QUER ohne Trefferanzeige. Der Spieler kann nun E und R aus RIED entfernen und weiß, daß sich die Treffermeldung auf E oder I beziehen muß.

10. Auf der Alphabetkette können alle Buchstaben, die in dem gesuchten Wort nicht enthalten sein können, durchgestrichen werden.

11. Sieger ist, wer zuerst das verborgene Wort des Gegners herausfindet.

12. Wer – absichtlich oder aus Versehen – dem Gegner eine falsche Treffermeldung gegeben hat, hat das Spiel auch dann verloren, wenn er weniger Zeilen benötigte als sein Partner.

13. Sollten – was sehr selten vorkommt – 12 Zeilen nicht ausreichen, so wird von oben her Zeile für Zeile geleert und durch neue Abfrageworte ersetzt.

14. SPIELTAKTIK: Zu Beginn des Spiels gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder ergibt bereits das erste Wort durch Zufall drei oder vier Treffer oder gar Volltreffer. Dann ist es sinnvoll, die vorhandenen Elemente zu vertauschen oder durch Kombination mit einem sinnvollen Buchstaben direkt zu einem Wort zu bringen, was dann meist rasch zur Lösung führt.

Oder man versucht möglichst rasch möglichst viele Buchstaben des Alphabets abzufragen. Dazu eignen sich Worte, die möglichst keine übereinstimmenden Buchstaben enthalten, z. B. BART

SEXY
MOND
PILZ

Mit diesem Beispiel sind bereits 16 Buchstaben abgefragt.

Ein Wort, für das keine Treffermeldung gegeben wurde, kann auch zur Sicherung von Detailfragen verwendet werden. Beispiel: Ausgelegt war HUND – ohne Treffer. Der Spieler erhält später Anhaltspunkte dafür, daß ein M in dem gesuchten Wort enthalten sein könnte. Legt er nun MUND aus, so kann sich eine Trefferanzeige nur auf das M beziehen.