



## GRAND MASTER MIND

*Schwierigste Version des grossartigsten Spieles der Welt!*

### BESTANDTEILE

Spielbrett mit Löchern; Schild der den Geheim-Code verbirgt; Etwa 60 Informations-Stifte (schwarz, weiss, blau); 2 schwarze und 2 weisse Spielstand-Stifte; 60 Spielsteine in verschiedenen Formen (je 12 einer Form); 60 farbige Spielsteine (je 12 in 5 Farben). Zahlenangaben ungefähr.

### VOR SPIELBEGINN

Das Spielbrett wird so zwischen den herausfordernden Ersten Spieler und den Entschlüsseler (den Zweiten Spieler) gelegt, dass das Gebiet hinter dem Schild dem Ersten Spieler zugekehrt ist. Die Schilddecke wird schräg gestellt, um dem Ersten Spieler die Beobachtung zu erleichtern.

### SPIELART No. 1 (390 625 Möglichkeiten)

Der Herausfordernde legt hinter dem Schild einen Geheim-Code auf, der aus 4 Formsteinen und 4 Farbsteinen zusammengesetzt ist, ohne dem Entschlüsseler Einblick zu gewähren. Formsteine kommen immer in quadratische Felder, und Farbsteine kommen immer in runde Felder. Jede Kombination von Formen und Farben ist gestattet, auch können 2 oder mehr Steine der gleichen Form oder Farbe verwendet werden. Der Entschlüsseler wird nun durch Platzieren von Farb- und Formsteinen versuchen, den Geheim-Code in den Entschlüsselungs-Doppelreihen genau nachzubilden. Sobald er je eine Reihe von Formen und Farben aufgelegt hat, (die Steine bleiben bis Spielende unverändert in ihrer Lage), muss ihn der Herausfordernde über den Erfolg seines Versuchs informieren indem er schwarze, weisse, oder blaue Informations-Stifte in die vier Löcher neben den entsprechenden Entschlüsselungsreihen einsteckt oder auch Löcher frei lässt. Sobald der Zweite Spieler den Geheim-Code entschlüsselt hat, werden 4 schwarze Stifte eingesteckt und der Geheim-Code wird offengelegt. Darauf vertauschen die beiden Spieler ihre Rollen. Sieger ist, wer mit der geringsten Anzahl von Reihen entschlüsseln konnte. Der Spielstand wird ständig durch Einstecken der kleinen Stifte in den Bewertungsrand an der rechten Seite des Spielbrettes festgehalten. Man einigt sich vor Spielbeginn über die zu spielenden Runden oder die höchste Punktezahl; auch kann man sich über die Entschlüsselungszeit je Doppelreihe einigen.

**Ein schwarzer Chiffrierstift** wird in ein beliebiges der vier Hilfslöcher gesteckt, wenn der Entschlüsseler ein Kombinationspaar des verborgenen Codes nach Form und Farbe erraten und in der richtigen Lage nachgebildet hat.

**Ein weisser Stift** wird in ein beliebiges der vier Löcher gesteckt, wenn der Entschlüsseler ein Kombinationspaar hinter dem Schild nach Form und Farbe erraten, aber *nicht* in der richtigen Lage eingesteckt hat.

Zum Beispiel würde ein weisser Stift eingesteckt werden, wenn sich hinter dem Schild ein Kombinationspaar "Rot/Dreieck" befindet und der Entschlüsseler zwei oder mehr dieser Paare (Rot/Dreieck) an unrichtiger Stelle eingesteckt hat.

**Ein blauer Stift** wird in ein beliebiges der vier Löcher gesteckt, wenn der Entschlüsseler eine der Formen oder Farben zwar in der richtigen Lage nachbildet, aber den Kombinationspartner nicht erraten hat.

Bemerkung – Schwarze Stifte geniessen Vorrang über weisse Stifte und weisse Stifte geniessen Vorrang über die blauen Stifte; dadurch wird Duplikation vermieden.

**Ein Loch bleibt frei** wenn der Entschlüsseler ein Kombinationspaar einsteckt, das im verborgenen Code nicht vorkommt.

### SPIELART No. 2 (1 679 616 Möglichkeiten)

#### FÜR DEN ERFAHRENEN GRAND MASTER MIND SPIELER

Die Spielregeln entsprechen der Spielart No. 1, doch kann der Geheim-Code dadurch erweitert werden, dass Felder für Form und Farbe in das Codieren einbezogen werden ohne einen Spielstein aufzulegen. Dadurch wird ein Geheim-Code von 6 Formen und Farben gebildet. Ein leeres Feld bedeutet daher immer eine zusätzliche Form oder Farbe.

EINES DER SPIELE AUS DER SPANNENDEN MASTER MIND REIHE: Original Master Mind, Mini Master Mind, Super Master Mind, Grand Master Mind, Master Mind für Blinde, Wort Master Mind und Zahlen Master Mind.