



GRUPPEN MASTERMIND - EIN LOGIK-SPIEL FÜR 4 PERSONEN: 5 LÖCHER, 6 FARBEN, 6480 MÖGLICHKEITEN. LISTE DER SPIELTEILE

4 Dekodierbretter: jeweils mit Löchern, Schlitzern, Steckerfächern und Mulde. **Codestecker:** bunt und rundköpfig, ca. 144 Stck. in 6 Farben. **Schlüsselstecker:** in Schwarz und Weiß mit kleinen Köpfen, ca. 60 Stecker. **Codemarken:** 5 schwarze, mit den Nummern 1-5 auf der Oberseite, 24 weiße mit farbiger Oberseite, 6 Farben.

SPIELBEGINN - ALLE SPIELER

Die 4 Dekodierbretter können entweder: i) in Form eines Kreuzes in die Mitte des Tisches gelegt werden, wobei die Sammelfächer der Stecker nach innen zeigen, oder ii) einzeln vor jedem Spieler plaziert werden.

Code- und Schlüsselstecker trennen; die Codestecker in die Mulden und die Schlüsselstecker in die Sammelfächer legen (die Spieler sollten etwa die gleiche Anzahl Stecker erhalten). Schwarze und weiße Codemarken umgekehrt auf den Tisch legen und mischen.

SPIEL NR. 1

Abprechen, wer mit dem Spiel beginnt und dann abwechselnd im Uhrzeigersinn spielen. Jeder Spieler nimmt eine schwarze und eine weiße Codemarke und steckt diese in die Schlitzlöcher seines Dekodierbrettes, so daß er selbst - aber nicht sein Gegenspieler - Farbe und Nummer sieht. (Soviel weiß er jetzt vom unbekanntem Code: Farbe Rot, Lochnr.3.) Die restlichen Codemarken bleiben umgekehrt auf dem Tisch. Der erste Spieler steckt dann eine Reihe von Codesteckern in **Reihe Nr.1** seines Dekodierbrettes. (Diese bleiben während des ganzen Spiels in dieser Position.) Nur die anderen 3 Spieler müssen dann abwechselnd Hinweise geben (über ihr Teilwissen des Geheimcodes), indem sie entweder einen schwarzen oder weißen Schlüsselstecker in ein beliebiges Schlüsselsteckerloch neben den Codestecker auf dem Brett des ersten Spielers stecken bzw. das Schlüsselsteckerloch leer lassen. Alsdann steckt der zweite Spieler bei seinem Zug seine Codestecker in Reihe 1 seines eigenen Brettes. Die anderen drei Spieler geben dann darauf die richtigen Hinweise, und die entsprechenden Schlüsselstecker werden wie zuvor gesteckt. Die übrigen Spieler wechseln sich dann nacheinander ab.

Ein Schwarzer Schlüsselstecker wird in eines der 4 Schlüsselsteckerlöcher für einen Codestecker der gleichen Farbe gesteckt, und zwar in die richtig nummerierte Position, wie auf den Code-Marken des Spielers angegeben, der seine Hinweise gibt.

Ein Weißer Schlüsselstecker wird in eines der 4 Schlüsselsteckerlöcher für jede geheimgehaltene Codemarke gesteckt, der in Farbe, aber nicht in Nummernstellung, entsprochen wird. (ANMERKUNG: Es wird nur ein weißer Schlüsselstecker eingesetzt, wenn die geheimgehaltene Codemarke rot ist und 2 oder mehrere Codestecker nicht in die richtige Position gesteckt wurden. Schwarz hat gegenüber Weiß stets den Vorrang.)

Ein Schlüsselsteckerloch wird leer gelassen, wenn einer Codemarke in Farbe oder Position nicht entsprochen werden kann.

ZIEL UND STRATEGIE. Sieger ist der erste Spieler, der den gesamten Geheimcode bricht. Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels glaubt, den Geheimcode gebrochen zu haben, ruft er 'Master Mind', und das Spiel wird unterbrochen. Alsdann muß er die entsprechenden Codestecker in die Antwortreihe von 5 Löchern stecken, die von den anderen 4 Reihen auf seinem Dekodierbrett getrennt liegt. Wenn seine Antwort nicht richtig ist, darf er an dem Spiel nicht weiter teilnehmen, muß aber die richtigen Hinweise geben, wenn er an der Reihe ist. NS: Da es pro Reihe 5 Löcher und 5 nummerierte Codemarken, jedoch nur 4 Spieler gibt, bleibt ein nummeriertes Loch in der Antwortreihe stets leer, da eine Nummer immer überzählig sein wird, die nie von einem Spieler gewählt wird. Wenn Sie mit dem Einsetzen von Codesteckern an der Reihe sind, können Sie bluffen, indem Sie den Stecker benutzen, der ihrer eigenen Codemarke entspricht (lautet ihr Geheimcode z.B. auf Rot und Nr. 3, können Sie einen Codestecker irgendeiner Farbe in Lochposition 3 einsetzen oder auch leer lassen).

SPIEL NR.2 wird wie Spiel Nr.1 gespielt. Es ist jedoch für 2 oder 3 Spieler gedacht, die mit 2, 3 oder 4 Brettern spielen, d.h. 2 Spieler werden jeweils mit 1 oder 2 Dekodierbrettern, 3 Spieler jeweils mit 1 Dekodierbrett spielen.