

MASTERMIND.

Denkduell für Superhirne: Wer knackt den geheimen Farb-Code?

SPIELANLEITUNG

SPIELAUSSTATTUNG

Mastermind-Brett mit:

- 12 Code-Reihen (je 4 große Öffnungen für die Code-Stecker)
- 12 Signal-Gruppen (je 4 kleine Öffnungen für die Signal-Stifte)
- 1 verdeckte Code-Reihe (für den geheimen Code)
- 1 Sichtschutz (über dem geheimen Code)
- 1 Ablage für die Signal-Stifte und Code-Stecker
- 2 Reihen Wertungsleiste
- 96 Code-Stecker in 8 Farben • 15 rote Signal-Stifte • 15 weiße Signal-Stifte

DAS ZIEL DES SPIELS

Für den CODE-SETZER: Aus den verschiedenen Farben einen so schwierigen Code zusammenstellen, daß ihn der Gegner nicht herausfinden kann! Für den CODE-BRECHER: Den geheimen Farb-Code des Gegners in möglichst wenig Versuchen zu knacken!

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Vor dem ersten Spiel sollten sich die Spieler einigen, wieviel Spiele sie absolvieren wollen. Es muß immer eine gerade Anzahl sein, da die Aufgabenverteilung nach jedem Spiel wechselt. Trennen Sie die großen Code-Stecker von den kleinen Signal-Stiften (rot und weiß) und legen Sie sie neben dem Spielbrett bereit. Entscheiden Sie sich, wer zuerst den CODE-SETZER spielt.

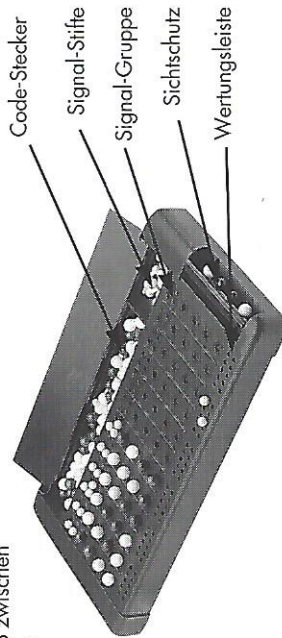
Dann wird das Mastermind-Brett so zwischen

die beiden Spieler gestellt, daß der

Sichtschutz (für die verdeckte

Code-Reihe) vor dem

CODE-SETZER liegt.



DER SPIELABLAUF

Der CODE-SETZER beginnt: Er setzt jetzt den geheimen Farb-Code hinter den Sichtschutz.

WICHTIG: Sein Gegenüber, der CODE-BRECHER darf diesen geheimen Farb-Code nicht sehen!

- Der CODE-SETZER klappt den Sichtschutz weg.

- Dann wählt er verdeckt (ungesehen vom Code-Brecher) seinen Code:

* Vier Code-Stecker,

* in vier beliebigen Farben (höchstens 1 pro Farbe), die er in beliebiger Anordnung in die vier Öffnungen setzt.

- Er klappt den Sichtschutz zu.

Danach sind die beiden Spieler abwechselnd an der Reihe, der CODE-BRECHER zuerst:

a) Der CODE-BRECHER setzt seinen Lösungscode: Er muß die Farben der vier geheimen Code-Stecker herausfinden und die genaue Position jedes einzelnen Steckers.

* Er wählt vier beliebige Code-Stecker aus und setzt sie in die Reihe an seinem Ende des Spielbrettes.

* Die Verteilung der vier Stecker (welche Farbe in welche Öffnung) kann er frei wählen.

b) Der CODE-SETZER antwortet mit Signalen: Er muß den CODE-BRECHER wahrheitsgemäß über dessen

Lösungsversuch informieren. Dafür stehen ihm Signal-Stifte in rot und weiß zur Verfügung. Diese Stifte steckt er in die Vierer-Gruppe neben der letzten Code-Reihe des CODE-BRECHERS, in beliebiger Anordnung und Reihenfolge.

ROTER SIGNAL-STIFT:

Ein roter Stift wird in eine beliebige der vier Öffnungen gesetzt, wenn der CODE-BRECHER einen geheimen Farb-Stecker richtig entschlüsselt hat: ROT heißt also: Richtige Farbe und richtige Position!

ACHTUNG: Damit weiß der CODE-BRECHER aber oft noch nicht, welcher seiner Farb-Stecker richtig ist!

WEISSER SIGNAL-STIFT:

Ein weißer Stift wird eingesetzt, wenn der CODE-BRECHER einen Stecker in der richtigen Farbe entschlüsselt hat, der sich aber auf einer anderen Position befindet. WEISS heißt also: Richtige Farbe - aber falsche Position!

ÖFFNUNGEN OHNE STIFT:

Hat der CODE-BRECHER falsche Farben ausgewählt, so bleibt für jeden Code-Stecker in falscher Farbe eine Öffnung frei.

WEITERER SPIELVERLAUF:

Aus diesen erhaltenen Signalen muß der CODE-BRECHER seine Schlüsse ziehen und dann die nächste Reihe mit Code-Steckern füllen. So wird das Spiel Runde um Runde fortgesetzt:

- Der CODE-BRECHER setzt eine neue Lösungs-Reihe, der CODE-SETZER antwortet mit Signalen.

Hat der CODE-BRECHER den geheimen Code entschlüsselt (wenn er ihn genau nachgebaut hat), geben ihm vier rote Stifte das Erfolgs-Signal. Zur Kontrolle wird der Sichtschutz weggeklappt.

Das Spiel ist beendet und die Wertung folgt. Kann der CODE-BRECHER den Code nicht mit 12 Versuchen entschlüsseln, so wird das Spiel beendet und der CODE-SETZER erhält 12 Punkte plus 1 Bonuspunkt. Für das nächste Spiel wird das Spielbrett gedreht und die Spieler tauschen ihre Rollen.

DIE SPIELWERTUNG

Ist ein Spiel beendet, erhält der CODE-SETZER einen Punkt für jede Reihe, die der CODE-BRECHER benötigt hat. Der CODE-SETZER nimmt einen roten Signal-Stift, zählt die Punkte auf der Wertungs-Leiste ab und drückt den Stift in die entsprechende Öffnung.

Nach dem nächsten Spiel, wenn die Rollen getauscht sind, markiert der neue CODE-SETZER seine Punkte mit einem weißen Signal-Stift.

WICHTIG: Die Wertung wird immer nur beim CODE-SETZER vorgenommen!

WERTUNGS-FEHLER

Irrt sich der CODE-SETZER bei seinen Informationen an den Gegner (die er mit den Signal-Stiften gibt), so wird das Spiel neu begonnen. Dem CODE-BRECHER werden drei Straf-Punkte abgezogen.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Duell der Superhirne endet, wenn die vereinbarte Anzahl von Spielen absolviert ist. Wer die höhere Punktzahl erreicht, ist der Gewinner.

VARIANTEN:

DOPELTE FARBEN

Der Spielverlauf bleibt unverändert. Es ist dem CODE-SETZER aber erlaubt, Farbstecker mehrfach zu verwenden, z.B. also zwei rote. Bei den Lösungssignalen muß der CODE-SETZER für jeden Stecker gleicher Farbe mit einem Signalfestwert antworten.

NEUNTE FARBE

Der Spielverlauf bleibt unverändert, es wird aber eine neunte "Farbe" eingeführt. Der CODE-SETZER kann Öffnungen hinter seinem Sichtschutz frei lassen, ganz ohne Stecker. Diese leeren Öffnungen zählen dann als neunte Farbe. Der CODE-BRECHER muß auch diese leeren Öffnungen herausfinden. Auch für die Benutzung der Signal-Stifte gibt es keine Änderung: eine leere Öffnung bedeutet weiterhin eine falsche Farbe.

©1994 Hasbro International Inc. All rights reserved
Mastermind is a trademark owned by Invicta Toys and Games Ltd and used under license.

Wichtig! Bitte aufbewahren. Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:

Kenner Parket,

Verbraucherservice,

Max-Planck-Straße 10,

63128 Dietzenbach.

Österreich:

Hasbro Österreich GmbH,

Verbraucherservice,

Devidgasse 92-94,

A-1100 Wien.

