

Invicta MASTER MIND

English
Français
Deutsch
Español
Portugues
Svenska
Nederlands
Norsk
Dansk



Deutsch

MASTERMIND - Der Wettstreit von Geist und logischem Denken zweier Spieler - Prüfen Sie Ihren Scharfsinn!

DAS SPIEL BESTEHT AUS FOLGENDEN STÜCKEN
1 Spielbrett: Mit 10 Reihen grosser Löcher (für Kombinationsstecker) und 10 Gruppen kleiner Löcher (für Symbolstifte) sowie 4 grossen Löchern hinter einem Schild (für die dem Gegner nicht zugängliche Stecker-Kombination).
1 Schild: Hinter dem die Stecker-Kombination verborgen liegt.
Stecker: Ungefähr 72 Rundkopf-Kombinationsstecker (etwa 12 von jeder der sechs Farben).
Stifte: Ungefähr 40 dünne Flachkopf-Symbolstifte (etwa je 20 weisse und schwarze Stifte für die kleinen Löcher).

SPIELREGELN UND ANLEITUNG FÜR BEIDE SPIELER
Den Herausfordernden 'Ersten' Spieler und den Entschlüssler oder 'Zweiten' Spieler

Ein Spiel für Intelligente, bei dem jeder der beiden Teilnehmer seinen Gegner zu überlisten trachtet. Der Herausfordernde steckt vier Kombinationsstecker seiner Wahl in die vier Löcher hinter dem Schild und zwar so, dass der Entschlüssler die gewählte Farbkombination nicht sehen kann. Nun sind dem Entschlüssler zehn Möglichkeiten gegeben, die verborgene Steckerkombination genau nachzubilden, ohne die Anordnung der Stecker je gesehen zu haben.
Anmerkung: Ein schlauer Entschlüssler wird die Zahl der Stecker kennen und aus der Anzahl der noch vorhandenen auf die Zahl der Stecker hinter dem Schild schliessen - allerdings kann ein ebenso schlauer Erster Spieler ein paar Kombinationsstecker (nicht mehr als zwei von jeder Farbe) vor dem Zweiten Spieler verborgen halten!

Der Wettstreit kann in zwei Varianten ausgetragen werden. Entweder wird Spiel Nr. 1 gewählt, oder Spiel Nr. 2, das dem Herausfordernden die zusätzliche Möglichkeit gibt, freigelassene Löcher - deren Lage dem Gegner nicht bekannt ist - in das Spiel einzubeziehen.

VOR SPIELBEGINN
 werden die Kombinationsstecker, getrennt von den Symbolstiften, auf den Tisch gelegt. Das Spielbrett liegt zwischen den beiden Spielern, wobei die vier Löcher hinter dem Schild dem Ersten Spieler zugewandt sind.

PUNKTEBEWERTUNG
Die Spieler einigen sich über die Anzahl der Spiele je Wettkampf
 Am Ende eines jeden Spieles erhält der jeweilige Herausfordernde 1 Punkt für jede Reihe, die der Entschlüssler gesteckt hat, und die beiden Spieler vertauschen ihre Rollen. Am Ende des Wettstreits hat jeder der beiden Teilnehmer die gleiche Anzahl von Spielen hinter sich, und der Spieler mit der höheren Punktezahl geht als Sieger

aus dem Kampf. Falls nachgewiesen werden kann, dass der Entschlüssler durch unrichtiges Stecken der Symbolstifte irreführt worden ist, erhält er 3 Extrapunkte und das Spiel wird wiederholt.

SPIEL Nr. 1 (1296 Permutationen)
 Der Herausfordernde steckt 4 beliebige Kombinationsstecker in die 4 Löcher hinter dem Schild. Jede gewünschte Kombination der 6 Farben ist gestattet, auch können 2 oder mehr Stecker derselben Farbe gewählt werden. Nun muss der Entschlüssler, der die Kombination hinter dem Schild nicht kennt, versuchen dieselbe in 10 Runden genau nachzubilden. Sobald er eine Reihe von Kombinationssteckern fertig hat (die Stecker bleiben bis Spielende unverändert in ihrer Lage), muss ihm der Herausfordernde durch Stecken schwarzer oder weisser Stifte oder durch Freilassen eines oder mehrerer der kleinen Löcher neben der gesteckten Reihe anzeigen inwieweit er richtig geraten hat. Der Herausfordernde steckt für jeden Kombinationsstecker der nach Farbe und Lage der Kombination hinter dem Schild entspricht, einen schwarzen Stift in ein beliebiges der vier kleinen Löcher. Er steckt einen weissen Stift, wenn der Entschlüssler zwar die Farbe, nicht aber die Lage eines Steckers hinter dem Schild erraten hat.
Beispiel: Es wird z. B. ein weisser Stift gesteckt; wenn sich hinter dem Schild nur ein roter Stecker befindet und der Entschlüssler zwei rote Stecker und zwar beide in unrichtiger Lage, in die Reihe seiner Antwort eingesteckt hat.

Für jeden der Farbe nach unrichtig gesteckten Kombinationsstecker lässt der Herausfordernde eines der vier kleinen Löcher frei.
 Sobald es dem Entschlüssler gelingt, die hinter dem Schild verborgene Kombinationsreihe genau nachzubilden, steckt der Herausfordernde 4 schwarze Stifte in die kleinen Löcher neben der entsprechenden Reihe und entfernt das Schild. Das Spiel ist beendet und der Wettstreit wird mit vertauschten Rollen fortgesetzt.

SPIEL Nr. 2 (2401 Permutationen)
 Die Spielregeln sind dieselben, die für Spiel 1 gelten, doch können leere Stecklöcher in die Kombination einbezogen werden. Dies kommt einer 7. Farbe gleich. Der Herausfordernde kann daher, wenn er will, seine Kombinationsreihe aus sieben an Stelle der üblichen sechs Farben aufbauen.

Die schwarzen und die weissen Symbolstifte werden in unveränderter Weise verwendet. Wenn der Entschlüssler in seiner Antwortreihe ein Loch freilässt, das einem freien Loch hinter dem Schild entspricht, steckt der Herausfordernde einen schwarzen Stift. Falls jedoch ein vom Entschlüssler freigelassenes Loch unrichtig ist, weil in der Reihe hinter dem Schild kein Loch freigelassen wurde, lässt der Herausfordernde eines der vier kleinen Symbollöcher frei, was er ja auch getan hätte, wenn an Stelle des freien Loches eine unrichtige Farbe gesteckt worden wäre.



Re-Order No. 3016, B.L.A., Memo U.K., U.S.A. and other Patents Pending.
 © 1972 Invicta Plastics Ltd. Leicester, England.
 Invicta Plastics (U.S.A.) Ltd. 200 5th Avenue, New York, NY 10010, U.S.A.