



SUPER MASTER MIND
'SPIEL DES JAHRES'
Wettstreit zwischen Geist und Logik zweier
Spieler. Wer Entschlüsselt Den Code.

		Anzahl der Löcher					
		1	2	3	4	5	
Anzahl der Codefarben	1	1	1	1	1	1	
	2	2	4	8	16	32	
	3	3	9	27	81	243	
	4	4	16	64	256	1024	
	5	5	25	125	625	3125	
	6	6	36	216	1296	7776	
	7	7	49	343	2401	16807	
	8	8	64	512	4096	32768	
	9		Siehe Spielart No. 2				

Super Master Mind wird normalerweise unter Einbeziehung aller 6 Löcher und 8 Codefarben gespielt. Das Spiel kann vereinfacht werden, indem man sich auf eine geringere Anzahl von Löchern und Farben einigt. Nebenstehende Tabelle zeigt die möglichen Permutationen. Die Spieler können daher selbst den Schwierigkeitsgrad des Spieles bestimmen.

BESTANDTEILE

Spielbrett mit 12 Reihen grosser Löcher (für Codestecker) und 12 Reihen kleiner Löcher (für Chiffrierstifte); 5 Löcher hinter einem Schild (Verschlüsselungslöcher); 2 Reihen von Bewertungslöchern und 2 Steckerfächer.

Schild: wird so auf das Spielbrett gestellt, dass die Verschlüsselungslöcher nicht eingesehen werden können.

Codestecker: etwa 160 farbige Rundkopfstecker (je 20 in 8 Farben) und

Chiffrierstifte: etwa 40 (20 schwarze und weisse) Kleinkopfstifte + Bewertungsstifte.

VOR SPIELBEGINN

Geht Beide Spieler An: Den Herausfordernden Und Den Entschlüssler.

Die Codestecker werden von den Chiffrierstiften getrennt im grösseren Fach abgelegt. Die Chiffrierstifte kommen in das kleinere Fach. Das Spielbrett wird zwischen beiden Spielern so aufgelegt, dass die 5 Verschlüsselungslöcher hinter dem Schild dem Herausfordernden zugewandt sind.

SPIELART No. 1 (32,768 Permutationen)

Der Herausfordernde steckt 5 Codestecker in die 5 Löcher hinter dem Schild ohne dem Entschlüssler Einblick zu geben. Jede Kombination der 8 Farben ist gestattet, auch können zwei oder mehr Stecker der gleichen Farbe gewählt werden. Der Entschlüssler versucht nun, den geheim gehaltenen Code nach Farbe und Anordnung der Stecker nachzubilden. Jedesmal, wenn er eine Reihe von Steckern gesteckt hat, (die Stecker bleiben bis Spielende in ihrer Lage), muss der Herausfordernde schwarze oder weisse Stifte in die Chiffrierlöcher an der Seite der gesteckten Reihe stecken oder auch Löcher frei lassen, um den Entschlüssler über seinen Erfolg zu unterrichten. Er steckt 5 schwarze Stifte, sobald der Code entschlüsselt wurde und entfernt das Schild um seinen Code sichtbar zu machen. Nun werden die Rollen vertauscht. Sieger im Wettstreit ist der Spieler der mit der geringsten Anzahl von Reihen entschlüsselt hat. Die Anzahl der Runden wird vor Spielbeginn envernehmlich festgelegt. Man kann sich auf eine Maximalzeit je Reihe einigen.

Ein schwarzer Stift kommt in ein beliebiges der 5 Chiffrierlöcher, wenn ein Codestecker nach Farbe und genauer Lage einem Stecker hinter dem Schild entspricht.

Ein weisser Stift kommt in ein beliebiges der 5 Chiffrierlöcher, wenn ein Codestecker der Farbe nach einem Stecker hinter dem Schild entspricht, aber in unrichtiger Lage gesteckt wurde. Ein weisser Stift würde z.B. gesteckt werden wenn hinter dem Schild nur ein roter Stecker ist und der Entschlüssler 2 oder mehr rote Stecke unrichtig plaziert hat.

Ein freies Loch zeigt an, dass der Entschlüssler falsch gesteckt hat.

SPIELART No. 2 (59,049 Permutationen)

Für Fortgeschrittene Spieler

Dieses Spiel wird genauso wie Spiel No. 1 gespielt, doch können zusätzlich freie Codestecker-Löcher einbezogen werden, die dann praktisch einer 9. Codefarbe entsprechen. Ein frei gelassenes Loch wird demnach als eine weitere Steckerfarbe angesehen.

ANDERE METHODE DER BEWERTUNG

Einer der Spieler hat weisse und der andere schwarze Bewertungsstifte und jeder steckt seinen Stift in das Startloch jeder Bewertungsreihe. Der Herausfordernde erhält für jede Reihe, die der Entschlüssler zum Entschlüsseln des Codes braucht, einen Punkt und lässt einen Stift entsprechend auf seiner Bewertungsreihe vorrücken.

WARNUNG: Super Master Mind könnte Spielern, die kein Supergehirn haben, psychologisch gefährlich sein, falls sie noch nicht in den einfacheren Spielarten des Master Mind versiert sind. Wir raten diesen Spielern, sich zunächst ein Mini Master Mind, Super Master Mind, Grand Master Mind, Word Master Mind, anzuschaffen.

Für Taube. Master Mind erfordert keine mündliche Verständigung zwischen den Spielern. Es ist daher ein ideales Spiel für Schwerhörige oder Sprachbehinderte.

Für Blinde. Wir bieten Binden unsere Sonderausführung 'Master Mind for the Blind' an. Die farbigen Stecker und Stifte werden durch Brillestecker ersetzt. Daher können sich zwei blinde Spieler messen oder ein Blinder kann unter gleichen Chancen gegen einen Sehenden spielen.

B.L.A. MEMO Nachbestell-Nummer 3065 (c) Invicta (R) UK, USA und andere Patente angemeldet.