

Deutsch

SUPER MASTER MIND 'SPIEL DES JAHRES'

Wettstreit zwischen Geist und Logik zweier Spieler. Wer entschlüsselt den Code?

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 Anzahl der Möglichkeiten. Die Spieler können daher selbst den Schwierigkeitsgrad des Spieles bestimmen.

		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				

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 Ablagefächer für Stecker.

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 Nr. 1 (32.768 Möglichkeiten)

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 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 nicht in richtiger 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, nicht richtig plazierte hat.

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

SPIELART Nr. 2 (59.049 Möglichkeiten)

Für Fortgeschrittene Spieler

Dieses Spiel wird genauso wie Spiel Nr. 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 seiner Bewertungsreihe. Der Herausfordernde erhält für jede Reihe, die der Entschlüssler zum Entschlüsseln des Codes braucht, einen Punkt und läßt seinen Stift auf der Bewertungsreihe entsprechend vorrücken.

Wenn zwei Spiele gleichzeitig abrollen, wird die Spannung noch erhöht da beide Spieler ver- und entschlüsseln. Dazu werden allerdings zwei Spielbretter benötigt.

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.