



Spielanleitung

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, mit möglichst wenig Versuchen – bis zu 10 – herauszufinden, welche Farbstecker sich in welcher Position hinter dem Schild verbergen.

Spielmöglichkeiten: 2 Spieler an einem Brett, 2 Spieler an zwei Brettern, 4 Spieler an zwei Brettern.

Vorbereitung

Spieler A und B sitzen sich gegenüber. Das Spielbrett liegt vor ihnen, wobei das Ende mit dem Platz für das Schutzschild Spieler A zugewandt ist. Zum Spiel gehören schwarze und weiße Anzeigestifte und Farbstecker in 6 verschiedenen Farben.

Das Spiel

Spieler A wählt, für Spieler B nicht sichtbar, 4 farbige Stecker aus (auch mehrere von einer Farbe möglich, aber extrem schwierig) und steckt sie in die Löcher hinter dem Schutzschild. Spieler B, der die verborgene Kombination hinter dem Schild bis zum Ende der Runde nicht zu sehen bekommt, sucht sich ebenfalls 4 Stecker beliebiger Farbe aus, die er in der Reihe am gegenüberliegenden Ende des Spielbretts plaziert.

Spieler A gibt nun Spieler B folgende Hinweise:

1. Steckt A einen schwarzen Stift in ein beliebiges der 4 kleineren Löcher der Reihe 1, so zeigt er damit an, daß ein Farbstecker von Spieler B in Farbe und Position mit seiner Kombination hinter dem Schild übereinstimmt.

Die Position des schwarzen Stiftes muß nicht mit der Position des betreffenden Farbsteckers übereinstimmen.

2. Steckt A einen weißen Stift ein, so heißt dies, daß eine Farbe richtig erraten wurde, wobei sich dieser Farbstecker jedoch in der falschen Position befindet.

3. Für jeden Farbstecker, der weder in Farbe noch in Position übereinstimmt, bleibt ein Loch frei.

Nun füllt Spieler B die nächste Reihe mit seinen Farbsteckern, und Spieler A gibt wieder seine Hinweise. So geht es Reihe um Reihe weiter, bis Spieler B die Kombination hinter dem Schild herausgefunden hat, angezeigt durch 4 schwarze Stifte neben den Farbsteckern.

Die erste Runde ist vorbei; Spieler A zählt die Anzahl der Kombinationen seines Gegners und erhält für jede Reihe einen Punkt. Wird eine Kombination nicht entdeckt, so gibt es dafür 11 Punkte. Auf geht es zur nächsten Runde! Allerdings mit vertauschten Spieler-Rollen!

Ende des Spieles

Es ist sinnvoll, vor Beginn des Spieles festzulegen, wie viele Runden gespielt werden sollen. Ist diese Anzahl erreicht, so gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Wenn sich herausstellt, daß ein Spieler, zum Beispiel A, seinen Gegner durch falsche Informationen irreführt hat, wird die Runde neu begonnen, und der Gegenspieler B erhält 3 Punkte.

Varianten

Superhirn für Kinder

Gespielt wird in den ersten 3 Löchern mit nur 5 Farben, die gemeinsam ausgesucht werden. Der Spielablauf bleibt gleich, der Schwierigkeitsgrad ist jedoch wesentlich niedriger.

Superhirn für Superdenker

Gespielt wird in allen 4 Löchern mit allen Farben. Eine zusätzliche 7. Farbe schafft man sich dadurch, daß man eines von den 4 Löchern freiläßt (ganz ohne Stecker). Dieses freie Loch muß ebenfalls herausgefunden werden. (Freies Loch in falscher Position = weißer Stift; freies Loch in richtiger Position = schwarzer Stift).

Vor dem Spiel sollte man den Gegner darauf hinweisen, daß man diese erweiterte Variante wählt. Man hat dann die Möglichkeit, ein oder mehrere Löcher freizulassen – man muß es jedoch nicht; genauso wie man die Wahl hat, z. B. einen roten Farbstecker einzusetzen oder nicht.

Anzahl der Möglichkeiten

3 Löcher, 5 Farben = 125 Möglichkeiten

4 Löcher, 6 Farben = 1.296 Möglichkeiten

4 Löcher, 7 Farben = 2.401 Möglichkeiten (1 freies Loch)



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker Spiele und Spielzeug

Klöcknerstraße 1 · 6054 Rodgau 3

60032 E
01140