



## **SPIELANLEITUNG**

### **Spielausstattung**

Mastermind Challenge-Brett mit:

- 1 Doppel-Spielbrett
- 1 Ablage mit 3 Fächern
- 200 Code-Ringe in 8 Farben
- 40 rote Signal-Stifte
- 40 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 Besonderheit: Bei dieser Mastermind-Ausgabe ist jeder Spieler gleichzeitig CODE-SETZER und CODE-BRECHER! Jeder Spieler stellt seinem Gegner eine Aufgabe und versucht gleichzeitig den Code zu entschlüsseln, den ihm sein Gegenüber vorgesetzt hat. Wer zuerst den Code des Gegners knackt, gewinnt einen Punkt.

### **Die Vorbereitung des Spiels**

Vor dem ersten Spiel sollten sich die Spieler einigen, wieviel Runden sie absolvieren wollen. Es muß immer eine ungerade Anzahl sein, also z.B. 5 Runden.

Trennen Sie die Code-Ringe von den kleinen Signal-Stiften (rot und weiß). Legen Sie die Code-Ringe in das mittlere Fach der Ablage und die Signal-Stifte jeweils in eines der seitlichen Fächer.

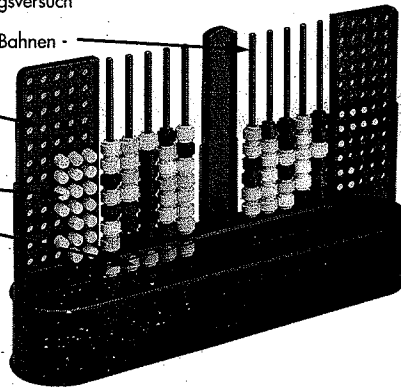
Das MASTERMIND Challenge-Brett wird zwischen die beiden Spieler gestellt. Die Ablage wird so plaziert, daß sie beide Spieler erreichen können.

Setzen Sie für einen Lösungsversuch ihre 5 Code-Ringe nebeneinander in diese 5 Bahnen - pro Bahn 1 Ring.

Die Öffnungen für die Signal-Stifte.

Signal-Stifte

Der geheime Farb-Code: Setzen Sie hier die Ringe Ihres Geheim-Codes ein.



## Der Spielablauf

Das Setzen der geheimen CODES:

Beide Spieler setzen zu Beginn als CODE-SETZER gleichzeitig ihren geheimen Farb-Code hinter den Sichtschutz, der sich jeweils links vor ihm befindet.

**WICHTIG:** Der Gegner darf diesen geheimen Farb-Code nicht sehen!

Jeder wählt verdeckt (ungesehen vom Gegner) seinen Code:

- \* Fünf Code-Ringe,
- \* in fünf beliebigen Farben (höchstens 1 pro Farbe), die er in beliebiger Anordnung in die fünf verdeckten Öffnungen links vor sich setzt.

Danach sind die beiden Spieler weiter gleichzeitig an der Reihe, zuerst beide als CODE-BRECHER, dann beide als CODE-SETZER:

- Beide Spieler setzen als CODE-BRECHER ihren Lösungscode: Jeder muß die Farben der fünf geheimen, gegnerischen Code-Ringe herausfinden und die genaue Position jedes einzelnen Ringes.
  - \* Jeder wählt fünf beliebige Code-Ringe aus und setzt sie in den Bahnen seiner rechten Spielbretthälfte als erste Lösungsreihe ein.
  - \* Die Verteilung der fünf Ringe (welche Farbe in welche Bahn) kann jeder frei wählen. Natürlich müssen die fünf Ringe auf alle 5 Bahnen verteilt werden.
- Danach antworten beide Spieler gleichzeitig als CODE-SETZER mit Signalen: Jeder muß den Gegner wahrheitsgemäß über dessen Lösungsversuch informieren. Dafür stehen Signal-Stifte in rot und weiß zur Verfügung.

Diese Stifte werden in die 5 Signal-Öffnungen neben den letzten Lösungsversuch des Gegners gesteckt, in beliebiger Anordnung und Reihenfolge.

**WICHTIG:** Die Positionen von Signal-Stiften und Code-Ringen haben nichts miteinander zu tun! Der mittlere Signalstift zum Beispiel muß keinen Hinweis für den mittleren Code-Ring geben!

### ● **Roter Signal-Stift:**

Ein roter Stift wird in eine beliebige der fünf Signal-Öffnungen gesetzt, wenn der Gegner einen geheimen Farb-Ring richtig entschlüsselt hat:

ROT heißt also: Richtige Farbe und richtige Position!

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

### ● **Weißer Signal-Stift:**

Ein weißer Stift wird in eine Signal-Öffnung eingesetzt, wenn der CODE-BRECHER einen Ring 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:**

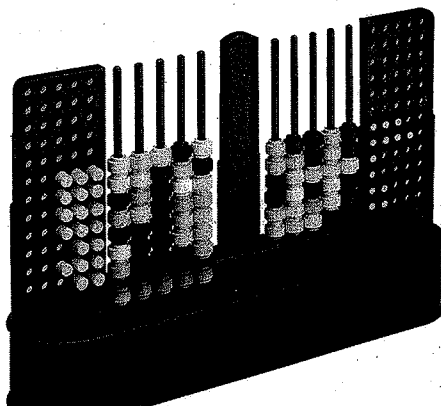
Hat der CODE-BRECHER falsche Farben ausgewählt, so bleibt für jeden Code-Ring in falscher Farbe eine Öffnung frei.

### **Weiterer Spielverlauf:**

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

- Jeder CODE-BRECHER setzt eine neue Lösungs-Reihe (siehe a),
- jeder CODE-SETZER antwortet mit Signalen (siehe b).

Eine Runde endet, sobald einer der Spieler den geheimen Code des Gegners geknackt hat.



## Ende einer Runde

### Die Spielwertung

Hat ein CODE-BRECHER den geheimen Code entschlüsselt (wenn er ihn genau nachgebaut hat), gibt ihm der Gegner mit fünf roten Stiften das Erfolgs-Signal. Die Runde ist beendet, der siegreiche CODE-BRECHER erhält 1 Punkt. Es folgt sofort die nächste Runde, für die von beiden Spielern neue Geheim-Codes gesetzt werden.

### Wertungs-Fehler

Irrt sich ein CODE-SETZER bei seinen Informationen an den Gegner (die er mit den Signal-Stiften gibt), so wird eine neue Runde begonnen. Dem CODE-SETZER, der sich geirrt hat, wird ein Punkt abgezogen.

### Das Ende des Spiels

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

### Varianten:

#### ● Einsteiger-Version

Für Spieler, die noch keine oder nur wenig Spielerfahrung haben, eignet sich diese Variante: Beim Setzen der geheimen Codes bleibt eine Öffnung frei; jeweils die Öffnung rechts außen. Die Spieler verwenden also nur vier Ringe und bei den Lösungsversuchen bleibt immer die rechte Code-Bahn frei. Ergänzend werden Code-Ringe in zwei Farben komplett aussortiert, den Spielern stehen also nur Ringe in 6 Farben zur Verfügung. Ansonsten bleiben die Regeln unverändert.

Anmerkung: Spielt ein erfahrener Spieler gegen einen unerfahrenen, so kann diese Reduzierung auch nur für den unerfahrenen Spieler gelten.

#### ● Doppelte Farben

Der Spielverlauf bleibt unverändert. Es ist den CODE-SETZERN aber erlaubt, in ihrem geheimen Code Farb-Ringe mehrfach zu verwenden, z.B. also zwei rote. Bei den Lösungssignalen muß der CODE-SETZER für jeden Ring gleicher Farbe mit einem Signalstift antworten.



© 1993 Invicta Toys and Games Ltd.

**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 Parker,  
Verbraucherservice,  
Max-Planck-Straße 10,  
63128 Dietzenbach.

Österreich:  
Hasbro Österreich GmbH,  
Verbraucherservice,  
Davidgasse 92-94,  
A-1100 Wien.

Schweiz:  
MB (Switzerland) AG,  
Verbraucherservice,  
Alte Bremgartenstrasse 2,  
CH-8968 Mutschellen.