

masco

Spielanleitung

ein Detektivspiel für 2 oder mehrere Spieler

Verfasser Wolfgang Greiß Bearbeitung E. Oker 1. Auflage 1974

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen
F.X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. München

Vorwort

In diesem heiteren Spiel „Wer ist Masco?“ geht es darum, aus irreführenden und zutreffenden Teilinformationen exakte Erkennungs-Merkmale zu erarbeiten, die zu der schnellstmöglichen Entlarvung des Gesuchten führen.

Unter 54 „Möglichen“, die sich nur durch ihre Hautfarbe, Mund-, Augen- und Nasenform in wenigstens einem Merkmal voneinander unterscheiden, keine leichte Aufgabe.

Ein Spiel für 2 oder mehrere Spieler, die Freude am Kombinieren, am Beobachten und Kommissarspielen haben.

Das Spielzubehör

MASCO besteht aus:

1. 54 Spielstücken = Masken, die sich in mindestens einem Gesichtsmerkmal voneinander unterscheiden
2. 18 Kontrollkarten
3. 28 Informationsmarken
4. 2 Jokermarken
5. Spielregel

Der Spielbeginn

Die 54 Spielstücke liegen, Gesichtsmasken nach oben, in dem offenen Behälter. Die Spieler einigen sich darüber, wer die Rolle des MASCO-Informanten einerseits und die des Detektivs andererseits zu spielen hat.

Der Spielverlauf

Ihnen als Detektiv ist die Aufgabe gestellt, unter den 54 MASCO-Typen diejenige herauszufinden, die Ihr Gegenspieler, der MASCO-Informant, zu seinem Favoriten erwählt hat. Er tut das schweigend, ohne verräterische Blicke oder Gesten mit Hilfe seiner 18 weißen MASCO-Kontrollkarten. Unter diesen wählt er seinen MASCO-Favoriten aus, legt die betreffende Karte verdeckt vor sich auf den Tisch und vermerkt auf einem Zettel, den er am besten einsteckt, ob er sich für die weiße, gelbe oder rote MASCO-Farbe entschieden hat. Sie müssen nun auf kürzestem, schnellstem Weg diesen MASCO-Typ ausfindig machen.

Sie greifen zunächst eine beliebige Maske heraus und präsentieren sie dem MASCO-Informanten. Dieser vergleicht mittels der verdeckt gehaltenen Kontrollkarte den präsentierten Typ mit den Erkennungsmerkmalen seines MASCO-Typs. Entsprechend der übereinstimmenden Merkmale beider Gesichter, hinsichtlich Hautfarbe, Augenstellung, Mund- und Nasenform, ist der schweigsame Informant jedoch verpflichtet, Ihnen so viele Informationsmarken auszuhändigen, wie er gemeinsame Erkennungsmerkmale zwischen Präsentationstyp und MASCO-Typ feststellen kann.

Präsentieren Sie weitere Masken zum Vergleich! Zu jedem übereinstimmenden Merkmal muß Ihnen der Informant eine Informationsmarke legen. Vergleichen Sie, kombinieren Sie die so erhaltenen Informationswerte – vielleicht können Sie Ihrem Gegenspieler schon bei der vierten oder fünften Maske den gesuchten MASCO-Typ präsentieren.

Zweimal darf der MASCO-Informant bei einer vorgelegten Maske jede Information verweigern, indem er eine Jokermarke legt, z. B. wenn Sie nichtsahnend schon bei dem ersten oder zweiten Griff den richtigen MASCO präsentieren, oder die Zahl gemeinsamer Übereinstimmungen schon im Anfangsstadium des Spiels so groß ist, daß sich der MASCO-Informant zu schnell in der Ecke getrieben glaubt, oder aber, wenn er Sie ganz einfach irreführen möchte. Ist der MASCO gestellt, tauschen Sie die Rollen.

Das Spielziel

Sieger wird, wer MASCO mit den wenigsten Informationsmarken ermitteln kann.

Variante für mehrere Spieler

Bei mehr als zwei Spielern ist einer abwechselnd MASCO-Informant, während die anderen Spieler ein ganzes Erkennungsteam darstellen und MASCO gemeinsam stellen müssen.

Bei dieser Spielart kann selbstverständlich auch darüber diskutiert werden, welche Vergleichsmaske als nächste zu präsentieren ist. Beweisen Sie, daß Sie neben guter Kombinationsgabe auch richtigen Teamgeist besitzen, bei dem es darum geht, mit Ihren Partnern so wirkungsvoll wie möglich zu kooperieren.

Das Spiel geht über so viele Runden, wie Spieler teilnehmen. Jeder ist einmal MASCO-Informant. Ihm werden jeweils so viele Punkte gutgeschrieben, wie das Team braucht, um MASCO zu entdecken. Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Sieger.