



## MASTER MIND 'SPIEL DES JAHRES'

*Wettstreit zwischen Geist und Logik zweier Spieler. Wer Entschlüsselt Den Code.*

### BESTANDTEILE

**Spielbrett mit Löchern.** Schild: wird aufgestellt um verdeckt zu verschlüsseln. **Codestecker:** etwa 72 bunte Rundkopfstecker in sechs Farben. **Chiffrierstifte:** etwa 30 Kleinkopfstifte in schwarz und weiss.

### ZUM SPIELBEGINN

**Geht Beide Spieler, Den Herausfordernden Ersten Spieler und Den Entschlüssler Oder Zweiten Spieler An:** Die Codestecker werden von den Chiffrierstiften getrennt. Das Spielbrett wird zwischen beiden Spielern aufgelegt wobei die 4 Löcher hinter dem Schild dem Ersten Spieler zugewandt sind.

### SPIELART No. 1 (1296 Permutationen)

Der Herausfordernde Erste Spieler steckt 4 Codestecker in die Löcher hinter dem Schild, ohne dem Zweiten Spieler Einblock zu gewähren. Jede Kombination der 6 Codefarben ist gestattet, auch können 2 oder mehr Stecker einer Farbe gewählt werden. Der Entschlüssler wird nun versuchen, die ihm nicht zugängliche Steckerkombination in Farben und Lage genau nachzubilden. Nach jeder vom Entschlüssler gesteckten Reihe von Codesteckern (sie bleiben bis Spielende unverändert in ihrer Lage) steckt der Herausfordernde schwarze oder weisse Stifte in beliebige der vier Chiffrierlöcher am Rande der gesteckten Reihe oder er lässt Löcher frei, um den Zweiten Spieler über die Richtigkeit der Entschlüsselung zu informieren. Er wird vier schwarze Stifte in die Löcher stecken, wenn der Entschlüssler die ihm verborgene Kombination genau nachgebildet hat, worauf das Schild entfernt wird. Nun werden die Rollen vertauscht. Wer mit der geringsten Anzahl von Reihen entschlüsseln kann, ist Sieger im Wettstreit. Die Anzahl der Runden wird vor Spielbeginn festgelegt. Man kann sich auf eine Maximalzeit je Reihe einigen.

**Ein schwarzer Stift** wird für jeden Codestecker, der einem der verborgenen Codestecker nach Farbe und Lage entspricht, in ein beliebiges der vier Chiffrierlöcher gesteckt.

**Ein weisser Stift** wird für jeden Codestecker, der der Farbe nach, aber nicht der Lage nach, einem Stecker hinter dem Schild entspricht, in ein beliebiges der vier Chiffrierlöcher gesteckt. Ein weisser Stift wird z.B. gesteckt, wenn hinter dem Schild ein roter Stecker ist und der Entschlüssler zwei oder mehr rote Codestecker unrichtig plazierte hat.

**Ein freigelassenes Loch** entspricht einem unrichtig gewählten Stecker.

### SPIELART No. 2 (2401 Permutationen)

#### *Für Fortgeschrittene*

Dieses Spiel wird genauso wie die Spielart No. 1 gespielt, doch können zusätzlich Löcher in der Verschlüsselung freigelassen werden, was einer 7. Farbe gleichkommt. Jedes freie Loch wird daher als eine weitere Codefarbe angesehen.

### WIR BIETEN FERNER AN: Mini Master Mind, Super Master Mind, Grand Master Mind, Word Master Mind.

**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 Ihnen unsere Sonderausführung 'Master Mind for the Blind' an. Die farbigen Stecker und Stifte werden durch Braillestecker ersetzt. Daher können sich zwei blinde Spieler messen, oder ein Blinder kann unter gleichen Chancen gegen einen Sehenden spielen.

B.L.A. MEMO Nachbestell-No. 3016 (c) Invicta 1972 (R) UK; USA und weitere Patente angemeldet.