

MASTER MIND

Das weitbekannteste Logikspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial:

Spielbrett mit Sichtschutz
Codestecker in 6 Farben (in Super Master Mind – 8 Farben)
Schwarze und weiße Antwortstifte

Ziel des Spiels:

Der Codierer steckt hinter dem Sichtschutz den 'geheimen' Code aus farbigen Codesteckern. Der Codebrecher versucht, in logischen Schritten die richtige Farbe und Stellung der Stecker zu entschlüsseln.

Spielverlauf:

Der Codierer steckt den Sichtschutz auf das Spielbrett. Er wählt, ohne daß es der Codebrecher sehen kann, 4 Codestecker aus und steckt damit hinter dem Sichtschutz seinen Code. Es müssen Stecker in 4 verschiedenen Farben sein.

Der Codebrecher muß entschlüsseln, welche Farben hinter dem Sichtschutz stehen und in welcher Stellung. Er macht einen ersten Lösungsversuch, indem er 4 Codestecker seiner Wahl in die erste Lochreihe steckt. Der Codierer muß ihn mit Hilfe der Antwortstifte wahrheitsgemäß informieren, inwieweit die Lösung dem Code entspricht – aber die Antwort ist verschlüsselt. Neben dem Lösungsversuch stecker:

- einen schwarzen Antwortstift für jeden Codestecker, der in Farbe und Stellung richtig ist.
- einen weißen Antwortstift für jede richtige Farbe (aber in der falschen Stellung).

Beispiel:

Der Codierer steckt 2 weiße und 1 schwarzen Antwortstift.

Die Schlußfolgerungen sind:

- 2 Farben sind richtig, stehen aber nicht an der richtigen Stelle.
- 1 Farbe ist richtig und steht an der richtigen Stelle.
- 1 Farbe kommt im Code nicht vor.

Mit Hilfe der erhaltenen Informationen versucht der Codebrecher dem 'geheimen' Code näher zu kommen und steckt in der nächsten Reihe seinen nächsten Lösungsversuch, und so weiter, bis er den Code entschlüsselt hat.

Auf der Lochreihe am Rand des Spielbretts kennzeichnet der Codebrecher mit einem Antwortstift, wieviele Versuche er zur Lösung brauchte. Danach tauschen die Spieler die Rollen.

Schwierigere Spielweise

Das Spiel wird in der gleichen Weise gespielt, wobei der Codierer jedoch die gleiche Farbe zweimal verwenden darf oder sogar eines oder mehrere Löcher freilassen darf. Dadurch erhöht sich die Zahl der möglichen Kombinationen. Bei dieser Spielweise kann es vorkommen, daß kein Antwortstift zu stecken ist, d.h. keine dieser Farben kommt im Code vor.

SUPER MASTER MIND

Dieses Spiel kann nur mit dem Super Master Mind-Spielmaterial gespielt werden. In dieser Ausgabe gibt es 5 Löcher für den Code und 8 Farben zur Auswahl, wodurch sich die Zahl der möglichen Kombinationen erheblich erweitert. Auch hier kann die einfachere oder die schwierigere Spielweise gewählt werden.

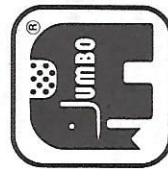
Spiel mit zwei Brettern:

Wenn man mit zwei Spielen zugleich spielt, ist Master Mind noch spannender, weil dann beide Spieler zugleich Codierer und Codebrecher sind.

MASTER MIND®

Breek de Code!
Découvrez le code!
Knack den Code!

Spelregels
Règles du jeu
Spielregeln



© 1989 by Koninklijke Huisman en Hötte nv, Amsterdam,
under Berne and Universal Copyright Conventions.