



Spielanleitung

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, mit möglichst wenig Versuchen – bis zu 12 – herauszufinden, welche Farbstecker sich in welcher Position hinter dem Schild verbergen.

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. In dem etwas kleineren Fach auf dieser Seite befinden sich die schwarzen und weißen Anzeigestifte, die gleichzeitig die Markierungsstifte für das Punktekonto sind. In dem großen Fach auf der anderen Seite befinden sich die Farbstecker in 8 verschiedenen Farben.

Das Spiel

Spieler A wählt, für Spieler B nicht sichtbar, 5 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 5 Stecker beliebiger Farbe aus; die er in der Reihe „1“ plaziert.

Spieler A gibt nun Spieler B folgende Hinweise:

1. Steckt A einen schwarzen Stift in eines der 5 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 5 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. Spieler A wählt einen Markierungsstift und kennzeichnet damit seine erreichte Punktezahl auf der Tabelle am Rand des Spielbrettes. Bei mehreren Spielen hintereinander ist das Punktekonto der einzelnen Spieler sofort ersichtlich.

Wird eine Kombination nicht entdeckt, so gibt es dafür 13 Punkte.

Ende des Spieles

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

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 (A, B, C) mit nur 5 Farben, die gemeinsam ausgesucht werden.

Der Spielablauf bleibt gleich, der Schwierigkeitsgrad ist jedoch wesentlich niedriger.

Superhirn für Anfänger

Gespielt wird in den ersten 4 Löchern (A bis D) mit 6 Farben. Die restlichen beiden Farben werden aussortiert. Der Spielablauf bleibt gleich.

Superhirn professional für Superdenker

Gespielt wird in allen 5 Löchern mit allen Farben. Eine zusätzliche neunte Farbe schafft man sich dadurch, daß man eines von den 5 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

5 Löcher, 8 Farben = 32.768 Möglichkeiten

5 Löcher, 9 Farben = 59.049 Möglichkeiten

(1 freies Loch)



Weltbekannt durch MONOPOL

Parker... mehr als nur ein Spiel