

## Wer ist Masco?

### Spielzubehör

1. 1 dreidimensionales Spielfeld
2. 54 Spielsteine = Masken, die sich in mindestens einem Merkmal voneinander unterscheiden
3. 18 Kontrollkarten
4. 3 Farbkarten
5. 4 Zählstifte

### Spielanleitung

Das Super-Denkspiel für helle Köpfe mit starkem Kombinationsvermögen. Wer kann mit den wenigsten Fragen den echten Masco am schnellsten ausfindig machen?

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 Spieler, die Freude am Kombinieren, am Beobachten und Detektivspielen haben.

### Spielvorbereitung

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Detektivs, der andere die Rolle des „Masco“. Das Spielfeld wird so zwischen die zwei sich gegenüberstehenden Spieler gestellt, daß sich das Wort „Masco“ auf dem Spielfeld, auf der Seite des „Masco“-Spielers befindet.

Die 54 Spielsteine liegen mit dem Gesicht nach oben in den schräg gestellten Feldern rechts vom „Detektiv“. Dem „Detektiv“ ist die Aufgabe gestellt, unter diesen 54 Masco-Typen diejenige herauszufinden, die der Gegenspieler, der „Masco“, als sein „Gesicht“ erwählt hat. Dieser tut das schweigend, ohne verräterische Blicke oder Gesten, indem er von den 18 Masco-Kärt-

chen eine auswählt und diese in die vorgesehene Rinne über den Masco-Steinen so mit dem Bild zu sich einsteckt, daß der Detektiv keine Möglichkeit hat, sie zu erkennen. Dann wählt der Masco noch eine Farbkarte, die er daneben steckt. Diese Kombination ergibt den „Masco“, welchen der Detektiv nun auf kürzestem und schnellsten Weg ausfindig machen muß.

### Spielablauf

Der Detektiv greift zunächst einen beliebigen Masco-Stein heraus und präsentiert ihn dem „Masco“. Dieser vergleicht den präsentierten Typ mit den beiden Kontrollkarten und gibt an, wieviele Merkmale mit dem echten Masco übereinstimmen.

Die Unterscheidungsmerkmale sind: Hautfarbe, Augenstellung, Mundform und Nasenform. Welches der Merkmale jedoch mit dem vorgezeigten Spielstein übereinstimmt, verrät „Masco“ nicht. Er ist jedoch verpflichtet, die genaue Anzahl der Übereinstimmungen anzugeben.

Je nach Anzahl der übereinstimmenden Merkmale legt der Detektiv den Spielstein auf der linken Seite des Spielfeldes in die dafür vorgesehene Ablage, d. h. einen Stein mit nur einem übereinstimmenden Merkmal in das Einser-Fach, mit zwei übereinstimmenden Merkmalen in das Zweier-Fach, usw.

Gleichzeitig hält der „Detektiv“ fest, wieviele Fragen er benötigt um den „Masco“ zu entlarven, indem er für jeden abgelegten Stein den Zählstift auf der Zähltablette um ein Feld vorrückt. Durch konzentriertes Beobachten und scharfes Kombinieren versucht jeder mit den wenigsten Fragen den echten „Masco“ zu entlarven.

Zweimal in einer Runde darf der „Masco“-Spieler bei einem vorgelegten Masco-Stein jede Information verweigern, z. B. wenn der „Detektiv“ nichtsahnend schon beim ersten oder zweiten Griff den echten „Masco“ präsentiert, oder wenn die Übereinstimmung im Anfangsstadium schon so groß ist, daß sich der „Masco“ zu schnell in die Ecke getrieben glaubt.

Der Masco kann natürlich diese zweimalige Aussageverweigerung dazu benutzen, sein Gegenüber auf die falsche Spur zu locken. Die beiden Spielsteine, bei denen die Aussage verweigert wurde, werden in der eigens dafür vorgesehenen Vertiefung (Joker) auf dem Spielfeld abgelegt. Wenn der Detektiv überzeugt ist, daß er den echten „Masco“ entlarvt hat, legt er diesen Stein in die vorgesehene kleine Vertiefung (M). Der Zählstift gibt an, wieviele „Indizien“ der „Detektiv“ gebraucht hat, um den „Masco“ zu identifizieren. Die Spieler tauschen nun die Rollen und Plätze. Der Detektiv, der mit den wenigsten Indizien zur Entlarvung des „Masco“ auskommt, hat das Spiel gewonnen.