

Geheimcode
Signalstifte des Code-Setzers

Abbildung 3

Hinweis an die Code-Knacker: Denke immer dran: Dein Ziel ist es, den Code in möglichst wenigen Versuchen zu knacken! Studiere also aufmerksam die Signalstifte des Code-Setzers, um so hinter die genaue Farbkombination und Anordnung des Geheimcodes zu kommen. Gelingt es dem Code-Knacker den geheimen Farbcode zu knacken, öffnet der Code-Setzer den Sichtschutz und zeigt dem Code-Knacker zum Beweis seinen Code. In dieser Runde war also der Code-Knacker das Superhirn und das Spiel ist vorbei. Nun werden die Punkte gezählt (siehe Abschnitt "Punktwertung") und die Spieler tauschen für die nächste Runde die Rollen.

PUNKTWERTUNG

Am Ende jeder Runde zählt der Code-Setzer die Versuchsreihen, die der Code-Knacker benötigt hat. Die Anzahl der Versuchsreihen wird im entsprechenden Punktwertungsloch mit einem kleinen Signalstift für den Code-Setzer markiert (siehe Abbildung 1): Hat der Code-Knacker z.B. 7 Versuche gebraucht, wird der Signalstift für den Code-Setzer in das 7. Loch gesteckt usw. Ein Spieler verwendet dafür einen roten, der andere einen weißen Signalstift.

Signalfehler

Irrt sich der Code-Setzer bei der Signalisierung an den Code-Knacker, indem er z.B. einen falschen Signalstift oder auch gar keinen setzt, dann wird die Runde abgebrochen und neu begonnen. Der Code-Knacker erhält in diesem Fall 3 Extrapunkte. Sobald ihr die vereinbarte Anzahl von Runden durchgespielt habt, ist das Spiel vorbei.

UND DER GEWINNER IST...

... der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Gut gemacht! Du bist ein echtes Superhirn!

FÜR FORTGESCHRITTENE SUPERHIRNE

In dieser schwierigeren Variante des Standardspiels hat der Code-Setzer bei der Zusammensetzung seines geheimen Farbcodes zusätzlich zu den 8 verschiedenen Farben die Möglichkeit, ein oder mehr Codelöcher leer zu lassen. Dadurch stehen euch praktisch 9 Farben für die Kombination zur Verfügung.

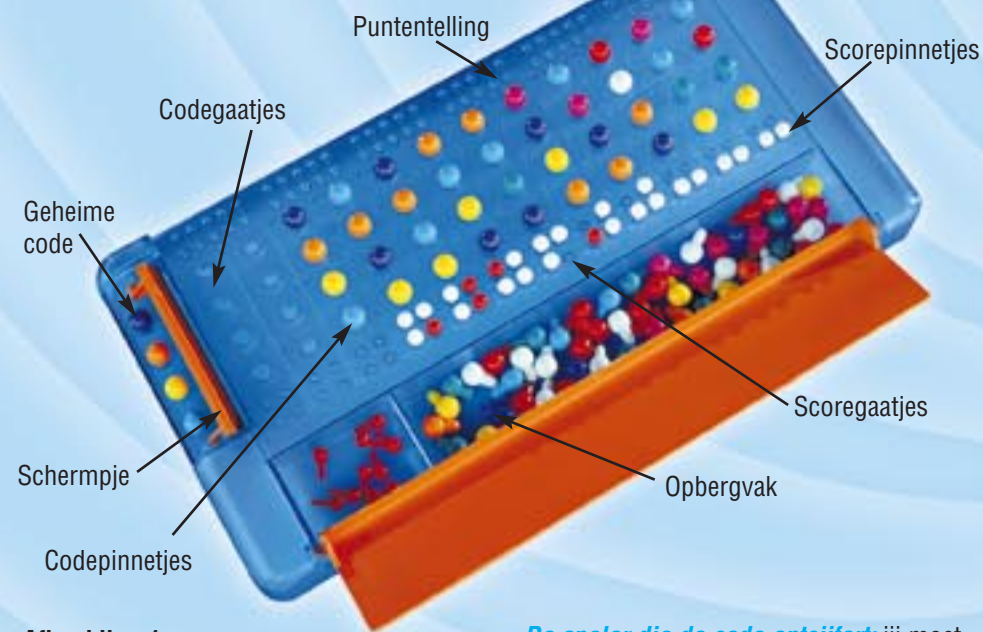
Die roten und weißen Signalstifte werden hier in der gleichen Weise eingesetzt, wie beim Standardspiel. Das leere Loch wird also genauso beurteilt wie ein farbiger Code-Stift.

© 2000 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. MASTERMIND ist ein eingetragenes Warenzeichen der Invicta Toys and Games Ltd. und wird unter Lizenz verwendet. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

GEBRUIK JE BREIN EN BREEK DE CODE!

INHOUD

Mastermind-spel, 96 codepinnetjes in 8 kleuren, 15 kleine rode scorepinnetjes, 15 kleine witte scorepinnetjes.



Abbeelding 1

DOEL VAN HET SPEL

MASTERMIND geeft iedere speler de kans een ander te slim af te zijn.

De speler die de code maakt: jij moet een geheime code verzinnen die zó moeilijk is dat je tegenstander hem niet kan breken. Je code kan uit iedere combinatie van de 8 verschillende kleuren bestaan.

VOORBEREIDING

Maak de grote gekleurde codepinnetjes los van de kleine rode en witte scorepinnetjes. Je kunt de pinnetjes bewaren in het vak

HET SPEL

Spreek af wie als eerste een code maakt. Deze speler moet een rijtje codepinnetjes opzetten (de geheime code) in de gaatjes aan de voorkant van het draaibare schermpje.

Let op: de speler die de code moet ontcijferen mag niet kijken terwijl de codemaker de code opzet. Klap voordat het spel begint het schermpje om, zodat de code helemaal verborgen is voor de tegenspeler.

De code bestaat uit 4 codepinnetjes in iedere gewenste combinatie van de 8 kleuren. Je mag 2 of meer pinnetjes van dezelfde kleur gebruiken.



Abbeelding 2

Rood, rood, geel, blauw.

aan de zijkant van het Mastermind-spel (zie afbeelding 1).

Spreek voordat je begint af hoeveel rondes je gaat spelen. Bedenk daarbij dat je een even aantal moet spelen, zodat beide spelers evenveel kans hebben om te winnen.

HET SPEL

Spreek af wie als eerste een code maakt. Deze speler moet een rijtje codepinnetjes opzetten (de geheime code) in de gaatjes aan de voorkant van het draaibare schermpje.

Let op: de speler die de code moet ontcijferen mag niet kijken terwijl de codemaker de code opzet. Klap voordat het spel begint het schermpje om, zodat de code helemaal verborgen is voor de tegenspeler.

De code bestaat uit 4 codepinnetjes in iedere gewenste combinatie van de 8 kleuren. Je mag 2 of meer pinnetjes van dezelfde kleur gebruiken.

Rode scorepinnetjes:

Zet een rood scorepinnetje in een scoregaatje voor elk codepinnetje van de juiste kleur op de juiste plaats.

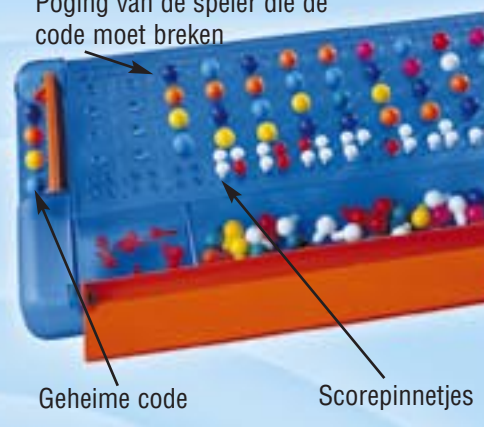
Witte scorepinnetjes:

Zet een wit scorepinnetje in een scoregaatje voor elk codepinnetje van de juiste kleur op een verkeerde plaats.

Lege scoregaatjes

Laat een scoregaatje leeg voor elk codepinnetje van een verkeerde kleur.

Poging van de speler die de code moet breken



Geheime code
Scorepinnetjes

Abbeelding 3

Codebreker: vergeet niet dat het jouw doel is de code in zo min mogelijk pogingen te breken, dus bestudeer het antwoord van de codemaker aandachtig om het aantal keuzemogelijkheden te beperken.

Als de codebreker de code ontcijfert, moet de codemaker het schermpje omklappen om de geheime code te laten zien. De ronde is voorbij. Tel de score (zie Puntentelling hieronder) en de rollen worden omgedraaid.

PUNTEENTELLING

Aan het eind van elke ronde krijgt de codemaker één punt voor elke rij pinnetjes die de codebreker heeft neergezet. Houd de score bij door een van de kleine scorepinnetjes in de rij voor de puntentelling te zetten (zie afbeelding 1). De ene speler gebruikt een wit pinnetje en de andere een rood pinnetje.

Foute informatie

Als wordt ontdekt dat de Codemaker een fout heeft gemaakt bij het plaatsen van de scorepinnetjes, dan wordt de ronde overgespeeld en krijgt de codebreker drie punten extra.

Het spel is afgelopen als je het afgesproken aantal rondes gespeeld hebt.

DE WINNAAR

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

VARIATIE VOOR MEESTERBREINEN

In deze moeilijker versie van het spel mag de codemaker één of meer gaatjes in de code leeg laten. Dit betekent dat je in feite negen kleuren hebt om uit te kiezen.

Gebruik de rode en witte scorepinnetjes op precies dezelfde manier als in het standaardspel; een leeg gaatje in de code wordt dus net zo beantwoord als een gaatje met een gekleurd pinnetje.

© 2000 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden. MASTERMIND is een geregistreerd handelsmerk van Invicta Toys and Games Ltd. en wordt in licentie gebruikt. Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot Bijgaarden. Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

MASTERMIND

RÈGLES DE JEU • SPIELANLEITUNG • RULES

