

MASTERMIND MIT 2 SPIELERN

DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der die meisten Runden gewinnt, hat gewonnen.

- Der Code-Knacker gewinnt eine Runde, indem er den Code innerhalb von 12 Versuchen entschlüsselt.
- Der Code-Setzer gewinnt eine Runde, wenn es dem Code-Knacker nicht gelingt, den Code zu entschlüsseln.

DER SPIELABLAUF

1. Die beiden Spieler machen untereinander aus, wer zuerst als Code-Setzer dran ist. Der Code-Setzer sitzt hinter dem drehbaren Ende des Masterminds, und der Code-Knacker sitzt gegenüber.
2. Die beiden Spieler vereinbaren eine gerade Anzahl an Spielrunden.
3. Zu Beginn jeder Runde stellt der Code-Setzer am Code-Schloss seine geheime Farbkombination ein (siehe unten). Der Code-Knacker darf den Farbcode auf keinen Fall sehen!
4. Nun beginnt der Code-Knacker damit, den Code zu entschlüsseln.



Einen Decodierversuch machen:

Der erste Versuch wird in die Lochreihe gesetzt, die direkt vor dem Code-Knacker liegt (für alle weiteren Versuche wird dann die jeweils nächste Lochreihe benutzt). Dafür setzt der Code-Knacker 4 Stifte mit unterschiedlichen Farben in die erste Lochreihe.

Der Decodierversuch ist falsch:

Der Code-Setzer bewertet den Versuch des Code-Knackers (siehe Wertung bei 2 Spielern auf Seite 4). Der Code-Knacker macht nun mit seinen Decodierversuchen weiter, bis er entweder den Code geknackt oder alle 12 Versuche verbraucht hat. Seine Stifte sowie die Wertung des Code-Setzers bleiben während der gesamten Runde erhalten.

Der Decodierversuch ist richtig:

Der Code-Setzer zeigt seinen Farbcode, und die Runde ist vorbei. Hinweis: Beim Zeigen des richtigen Codes sollte das Code-Schloss so herumgedreht werden, dass die Farbkombination in der richtigen Reihenfolge erscheint.

5. Am Ende der Runde wird der jeweilige Sieger notiert. Danach tauschen die beiden Spieler die Rollen.
6. Das Spiel endet, sobald die vorher vereinbarte Rundenzahl durchgespielt wurde. Der Spieler, der am meisten Runden gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.



WERTUNG BEI 2 SPIELERN

- Für jeden Code-Stift, den der Code-Knacker in der richtigen Farbe, aber an die falsche Position gesetzt hat, zieht der Code-Setzer den weißen Schieber um 1 Stufe heraus.
- Für jeden Code-Stift, den der Code-Knacker in der richtigen Farbe und in die richtige Position gesetzt hat, zieht der Code-Setzer den roten Schieber um 1 Stufe heraus.

Auf Seite 6 könnt ihr euch ein Beispiel für die Wertung ansehen.

MASTERMIND MIT 3 BIS 5 SPIELERN

DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende des gesamten Spiels am meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gesamtsieger.

DER SPIELABLAUF

1. Es werden so viele Runden gespielt wie Spieler teilnehmen. In jeder Runde übernimmt ein anderer Spieler die Rolle des Code-Setzers, dessen geheime Farbkombination von den anderen Spielern abwechselnd entschlüsselt wird.
2. Der Code-Setzer stellt seinen geheimen Code am Code-Schloss, wie im Kapitel über 2 Spieler beschrieben, ein.
3. Der links neben dem Code-Setzer sitzende Spieler ist als Erster mit seinem Decodierversuch an der Reihe (danach geht es mit dem wiederum links daneben sitzenden Spieler weiter). Drehe das Mastermind so herum, dass er es bequem bedienen kann.
4. Der Code-Setzer bewertet den Decodierversuch (siehe Wertung bei 3 bis 5 Spielern auf Seite 5).

Der Decodierversuch ist falsch:

Nach dem fehlgeschlagenen Versuch ist der nächste Spieler an der Reihe, wobei er sich an der Wertung der vorhergehenden Decodierversuche orientieren kann. Die Stifte sowie die Wertung des Code-Setzers bleiben während der gesamten Runde erhalten.

Der Decodierversuch ist richtig:

Der Code-Setzer zeigt seinen Farbcode, und die Runde ist vorbei. Danach beginnt eine neue Runde mit dem nächsten Spieler als Code-Setzer.

5. Der Spieler, der am Ende aller Runden die meisten Punkte gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

WERTUNG BEI 3 BIS 5 SPIELERN

Für jeden Code-Stift in der richtigen Farbe, aber an der falschen Position erhält der jeweilige Code-Knacker 1 Punkt. Der Code-Setzer zieht den weißen Schieber um 1 Stufe heraus.

Für jeden Code-Stift in der richtigen Farbe und in der richtigen Position erhält der jeweilige Code-Knacker 2 Punkte. Der Code-Setzer zieht den roten Schieber um 1 Stufe heraus.

Der Code-Knacker, dem es gelingt, die richtige Kombination aus 4 Farben zu entschlüsseln (d.h. alle richtigen Farben in den jeweils richtigen Positionen) gewinnt 10 Punkte.

Die Punkte der Code-Knacker werden wie auf Seite 7 gezeigt in der Wertungstabelle eingetragen.

PUNKTE FÜR DEN CODE-SETZER

Die Punkte des Code-Setzers werden erst am Ende jeder Runde notiert. Im Gruppenspiel gibt es für den Code-Setzer die folgenden Punkte:

BEI 3 SPIELERN	Code geknackt in Reihe:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Wenn die Code-Knacker den Code nicht brechen können, gewinnt der Code-Setzer 40 Punkte.													
	Punkte für Code-Setzer:	5	6	7	8	9	10	14	18	22	26	30	34
BEI 4 SPIELERN	Code geknackt in Reihe:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Wenn die Code-Knacker den Code nicht brechen können, gewinnt der Code-Setzer 30 Punkte.													
	Punkte für Code-Setzer:	5	6	7	8	9	10	13	16	19	22	25	28
BEI 5 SPIELERN	Code geknackt in Reihe:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Wenn die Code-Knacker den Code nicht brechen können, gewinnt der Code-Setzer 25 Punkte.													
	Punkte für Code-Setzer:	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	20	22

SUPER-MASTERMIND

In dieser Version für fortgeschrittene Superhirne darf der Code-Setzer dieselbe Farbe zweimal oder häufiger in seinen Code einbauen (z.B. rot – rot – blau – grün, oder rot – weiß – rot – rot). Die Spieler sollten vorher vereinbaren, ob diese Regelung gilt, aber der Code-Setzer sollte den Code-Knackern nicht sagen, ob er eine Farbe wirklich mehrfach benutzt!

AUFBEWAHRUNG

Zur Aufbewahrung legst du alle Farbstifte in das Fach und setzt den Deckel drauf. Nimm das Mastermind auseinander, bevor du es wieder in die Spielschachtel legst.

BEISPIEL EINER WERTUNG

In unserem Beispiel sieht der geheime Farbcode so aus: rosa – rot – blau – gelb. Der Code-Knacker hat zwei richtige Farben in falschen Positionen und eine richtige Farbe in der richtigen Position erraten. Der Code-Setzer zieht den weißen Schieber um 2 Stufen heraus und den roten Schieber um 1 Stufe. In einem Spiel mit 3 oder mehr Spielern würde der Code-Knacker dafür 4 Punkte erhalten.

TIPPS FÜR DIE CODE-KNACKER

Zu Beginn des Spiels hast du als Code-Knacker keine Hinweise, nach denen du dich bei deinem Decodierversuch richten könntest. Erst im weiteren Verlauf der Runde erkennst du eine Strategie der Farben und ihre Anordnung. Sieh dir gut an, welche Wertung du für welchen Versuch bekommen hast, und vergleiche diese mit den Wertungen der anderen Versuche. Versuche, bei denen alles falsch war (d.h. der Code-Setzer hat weder einen roten noch einen weißen Schieber herausgezogen), sind auch sehr nützlich, da du danach weißt, dass keine deiner vorgeschlagenen Farben im Code enthalten ist.