

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 Zusammenstellung 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.

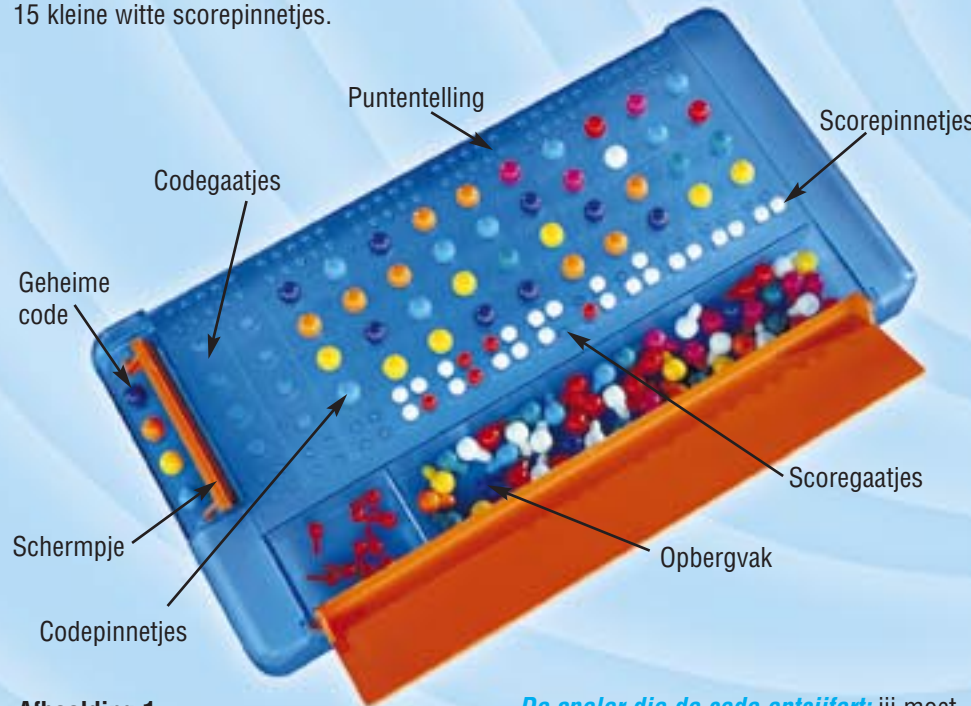
Die roten und weißen Signalstifte werden hier in der gleichen Weise eingesetzt, wie beim Standardspiel. Das leere Loch wird also genauso beurteilt, wie ein farbiger Code-Stift.

© 2000 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. 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.

Als de code is opgezet, kan de tegenspeler beginnen met raden. Zijn/haar doel is de exacte kleuren en plaatsen van de verborgen codepinnetjes te kopiëren.

Raden betekent dat je een rij codepinnetjes in het Mastermind-spel zet. Elke rij pinnetjes (dus elke poging) blijft de rest van de ronde zo staan.

Na iedere poging moet de codemaker de tegenspeler vertellen wat er goed en fout is in het rijtje. Dat gaat als volgt:

Rode scorepinnetjes:

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

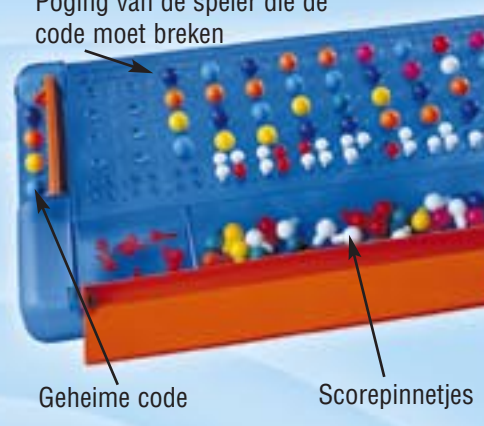
Witte scorepinnetjes:

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



Abbeelding 3

Codebreker: vergeet niet dat 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. 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.



LE PLUS CÉLÈBRE DES JEUX DE LOGIQUE

CONTENU

Unité de jeu, 96 pions de 8 couleurs différentes, 15 pions marqueurs rouges, 15 pions marqueurs blancs.

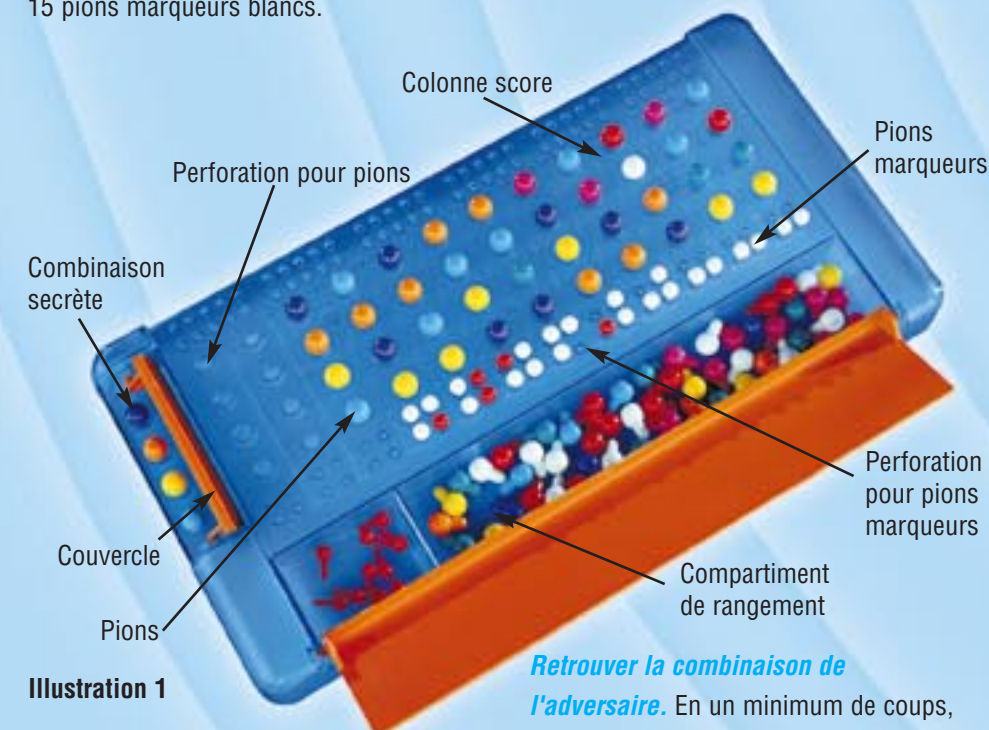


Illustration 1

BUT DU JEU

Retrouvez la combinaison de votre adversaire, composée de quatre pions de couleur.

Composition de combinaison. Il vous faut élaborer une combinaison aussi astucieuse que possible afin que votre adversaire mette du temps à la retrouver.

Retrouver la combinaison de l'adversaire.

En un minimum de coups, avec un maximum de douze essais, tentez de retrouver la place de chaque couleur.

INSTALLATION

Séparer les pions de couleur des pions marqueurs blancs et rouges, que vous pouvez ranger dans les compartiments de l'unité de jeu, voir illustration 1. Avant de commencer à jouer, mettez vous d'accord sur le nombre de manches à disputer,

sachant qu'une manche représente deux parties par joueur.

LE JEU

Décidez lequel d'entre vous élabore sa combinaison. Celui-ci place alors ses pions de couleur dans les perforations sous le couvercle ouvert.

Remarque : pendant que vous recherchez votre combinaison, demandez à votre adversaire de regarder ailleurs. Avant de commencer à jouer, baissez le couvercle pour cacher complètement votre combinaison.

La combinaison de quatre pions peut être composée d'une ou plusieurs couleurs différentes. Vous pouvez par exemple utiliser deux pions de même couleur.



Illustration 2

Rouge, rouge, jaune, bleu



Dès l'instant où la combinaison est mise en place, votre adversaire tente de la retrouver intégralement en identifiant la couleur et la place de chaque pion.

Chaque coup consiste à placer une combinaison de pions dans une rangée de l'unité de jeu. Chaque nouvelle tentative demeure en place durant toute la partie. Après chaque coup, vous devez informer votre adversaire de l'état d'avancement de ses recherches, de la façon suivante :

Pions marqueurs rouges :

Placez-en un pour chaque pion identifié de la bonne couleur et à la bonne place.

Pions marqueurs blancs :

Placez-en un pour chaque pion identifié de la bonne couleur, mais à la mauvaise place.

Cases vides :

Laissez une case vide pour chaque pion dont la couleur n'est pas la bonne.

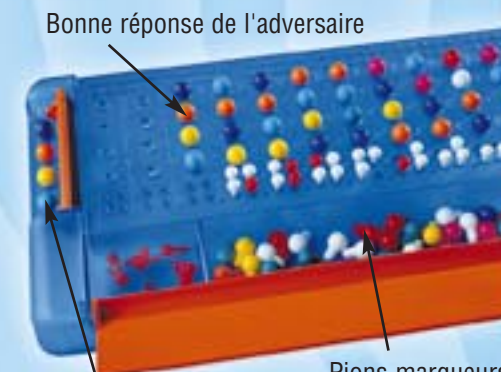


Illustration 3

N'oubliez pas que le but est de retrouver la combinaison de votre adversaire en un minimum de coups. Concentrez-vous sur les informations qu'il vous donne et par déduction, identifiez-la au plus vite. Si vous identifiez correctement sa combinaison, votre adversaire ouvre le couvercle pour la montrer. La partie est terminée ; il totalise ses points (voir paragraphe Calcul de votre score), puis vous inversez les rôles.

CALCUL DE VOTRE SCORE

Celui qui a composé la combinaison secrète marque un point par rangée de pions proposée par l'autre joueur. Il utilise la colonne score et avance son pion marqueur d'un point par rangée. L'un des joueurs utilise un pion marqueur blanc et l'autre un pion marqueur rouge. Il cumule son score d'une partie à l'autre sur cette colonne.

Indication d'erreur

Si l'un des joueurs fait erreur en vous donnant des informations, rejouez la partie et octroyez trois points supplémentaires à l'autre joueur.

Le jeu se termine lorsque vous avez joué le nombre de manches décidé au départ.

LE GAGNANT

Le joueur qui a le score le plus élevé est le gagnant.

POUR LES EXPERTS

Cette version du jeu permet de laisser une ou plusieurs cases vides dans la combinaison. Cela revient à avoir le choix entre neuf couleurs différentes. Utilisez les pions marqueurs comme dans la version précédente, en considérant les cases vides comme des pions de couleurs.

© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

DAS DENKDUELL DER SUPERHIRNE: WER KNACKT DEN GEHEIMEN FARBCODE?

INHALT

1 Mastermind-Box, 96 Code-Stifte in 8 Farben, 15 rote Signalstifte und 15 weiße Signalstifte

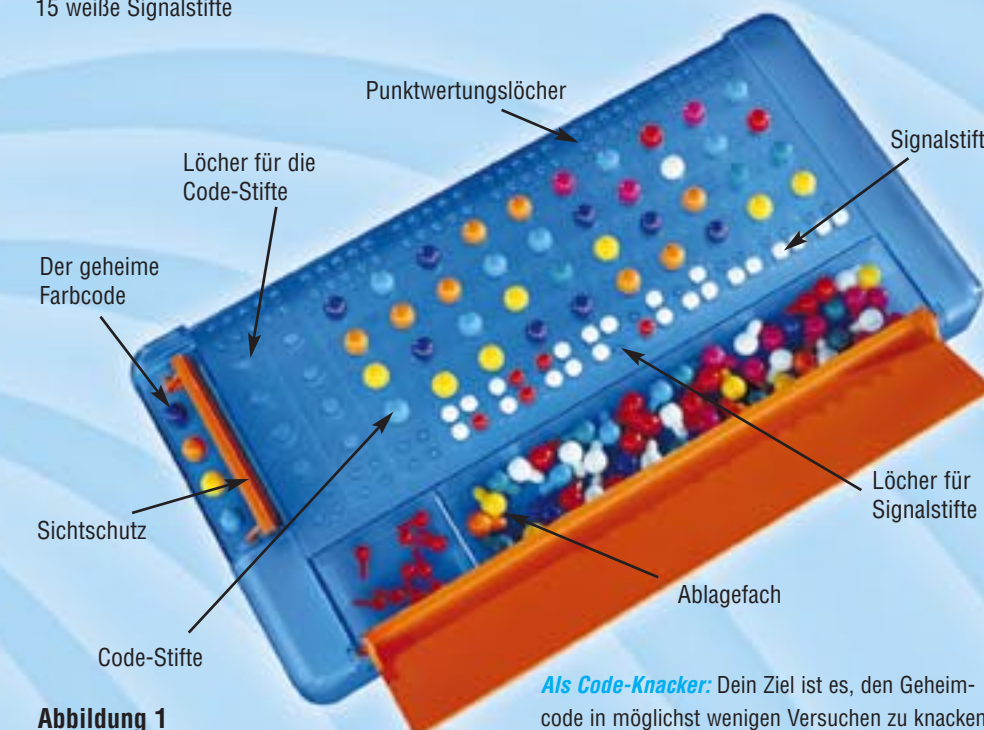


Abbildung 1

DAS ZIEL DES SPIELS

Bei MASTERMIND haben beide Spieler die Chance, über ihren Gegner als „Superhirn“ zu triumphieren.

Als Code-Setzer: Dein Ziel ist es einen Geheimcode zusammenzustellen, der so raffiniert ist, dass dein Gegner ihn nicht knacken kann. Dein Farbcode kann aus einer beliebigen Kombination aus den 8 verschieden-farbigem Code-Stiften bestehen.

SPIELVORBEREITUNG

Sortiere die verschiedenen Stifte in zwei Gruppen: die größeren farbigen Code-Stifte und die kleineren, weißen und roten Signalstifte. Die Stifte bewahrst du im Ablagefach der Mastermind-Box auf (siehe Abbildung 1).

Bevor ihr loslegen könnt, vereinbart ihr noch die Anzahl der Spielrunden, die ihr spielen möchtet. Es sollte natürlich eine gerade Anzahl von Spielen sein, damit beide Spieler die gleichen Siegchancen haben.

DER SPIELABLAUF

Knobelt nun aus, wer von euch zuerst die Rolle des Code-Setzers übernimmt. Der Code-Setzer hat dann die Aufgabe, in die Löcher unter dem Sichtschutz (an der Vorderseite der Mastermind-Box) eine Reihe aus Code-Stiften zu setzen: Dies ist dein Geheimcode!

Hinweis: Während der Code-Setzer seinen Farbcode zusammenstellt, sollte der Code-Knacker wegsehen. Der Code-Setzer kann seinen Farbcode danach vor dem Code-Knacker verbergen, indem er den runden Sichtschutz möglichst weit herunterdreht.

Der Code kann aus einer beliebigen Kombination der 8 verschiedenfarbigen Code-Stifte bestehen. Du kannst auch 2 oder mehr Stifte einer Farbe einsetzen.



Sobald der Code gesetzt ist, beginnt der Code-Knacker mit dem Decodieren. Sein Ziel ist es, die genaue Farbkombination und die exakte Anordnung der Code-Stifte des Geheimcodes herauszufinden.

Jeder Knackversuch des Code-Knackers geschieht so, dass er in der Mastermind-Box eine Lochreihe mit Code-Stiften bestückt. Die Reihen werden nacheinander besetzt und bleiben über den Verlauf der Spielrunde bestehen.

Nachdem der Code-Knacker seine Versuchsreihe gesetzt hat, verrät ihm der Code-Setzer, ob und wie weit er mit seinem Versuch ins Schwarze getroffen hat. Und das geht so:

Rote Signalstifte:

Der Code-Setzer setzt für jeden Code-Stift, den der Code-Knacker in der richtigen Farbe und an die richtige Position gesetzt hat, einen roten Signalstift in die seitlichen Signallöcher.

Weißer Signalstifte:

Der Code-Setzer setzt für jeden Code-Stift, den der Code-Knacker in der richtigen Farbe aber an die falsche Position gesetzt hat, einen weißen Signalstift in die seitlichen Signallöcher.

Löcher ohne Signalstift:

Für jeden Code-Stift in der falschen Farbe bleibt ein Loch der vier Signallöcher für diese Reihe frei.



Abbildung 2

rot – rot – gelb – blau