

THE ORIGINAL MASTERMIND

ZIEL DES SPIELS

Knacke den Code deines Gegners mit weniger Versuchen, als dein Gegner braucht, um deinen Code zu knacken.

INHALT

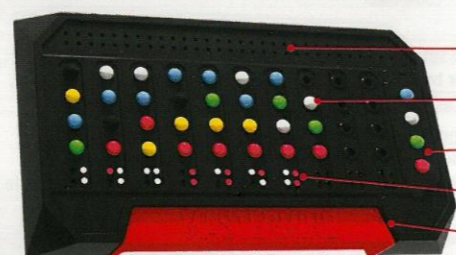
Spielkonsole mit integriertem Ablagefach und Lochplatte für die Codestifte, 108 Codestifte in 6 Farben, 30 rote und weiße Antwortstifte.

VORBEREITUNG

Entscheidet, welcher Spieler der Codeersteller und welcher der Codeknacker sein soll. Außerdem müsst ihr entscheiden, wie viele Runden ihr spielen wollt.

Stellt die Konsole so zwischen euch auf, dass die Seite mit den Löchern für die Codestifte zum Codeersteller zeigt.

Zieht das Ablagefach auf, aber lasst die Codestifte im größeren Fach und die Antwortstifte im kleineren Fach liegen.



SPIELABLAUF

- Der Codeersteller richtet die Lochplatte auf, indem er die Laschen auf beiden Seiten der Platte hochklappt. Sobald sie aufgerichtet ist, kann der Spieler im Geheimen vier beliebige Codestifte in den Codebereich stecken. Der Codeersteller kann eine beliebige Farbkombination verwenden, auch zwei oder mehr Stifte in derselben Farbe.
- Der Codeknacker steckt vier Codestifte in die erste Lochreihe und versucht, den Geheimcode zu knacken, indem er exakt die Farben und Positionen dupliziert.
- Der Codeersteller steckt Antwortstifte in die Antwortlöcher der ersten Reihe wie folgt:
 - Ein roter Antwortstift für jeden Codestift, der die richtige Farbe hat und an der richtigen Position ist.
 - Ein weißer Antwortstift für jeden Codestift, der die richtige Farbe hat, aber nicht an der richtigen Position ist.
 - Kein Antwortstift zeigt an, dass eine Farbe im Code nicht verwendet wird.

Der Codeersteller steckt die Antwortstifte nicht in einer bestimmten Reihenfolge. Es ist Teil der Herausforderung für den Codeknacker, herauszufinden, welche Antwortstifte welchen Codestiften entsprechen. Der Codeknacker sollte bedenken, dass ein Antwortstift einem Codestift entspricht und dass ein roter Antwortstift Vorrang vor einem weißen hat.

BEISPIEL 1



Die abgebildete Antwort ●○ zeigt eine richtige Farbe an der richtigen Position ●, eine richtige Farbe an der falschen Position ○ und zwei falsche Farben. Die Antwortstifte zeigen nicht an, auf welche Codestifte sie sich beziehen.

BEISPIEL 2



Die Antwort ● zeigt eine richtige Farbe an der richtigen Position ●. Beachte, dass der Codeersteller nur einen Antwortstift steckt, obwohl zwei grüne Codestifte gesteckt wurden. Das liegt daran, dass in seinem Geheimcode nur ein grüner Codestift ist.

Beachte außerdem, dass er einen roten Antwortstift steckt, der den Vorrang vor einem weißen Antwortstift hat.

BEISPIEL 3



Es wird nur ein ○ weißer Antwortstift für den ● Codestift gesteckt.

BEISPIEL 4



Die beiden Antwortstifte ●○ stehen für die beiden ●● Codestifte.

- Der Codeknacker steckt einen weiteren Satz Codestifte in die zweite Reihe, und der Codeersteller steckt Antwortstifte in seine zweite Reihe. Die gesteckten Stifte in jeder Reihe bleiben an ihrem Platz, bis der Geheimcode geknackt ist.
- Der Codeknacker steckt so lange Reihen von Codestiften und erhält eine Antwort vom Codeersteller, bis er den Geheimcode exakt erraten hat. Wenn das passiert, steckt der Codeersteller vier rote Antwortstifte und offenbart den Geheimcode, indem er die Laschen auf beiden Seiten der Lochplatte herunterdrückt, um sie herunterzuklappen.
- Der Codeersteller erhält 1 Punkt für jede vom Codeknacker gespielte Stiftreihe, dann tauschen die Spieler die Rollen und starten die nächste Runde. Wenn jedoch der Codeknacker zeigen kann, dass der Codeersteller falsche Informationen gegeben hat, wird die Runde wiederholt. Ebenfalls erhält der Codeknacker 3 Punkte, der Codeersteller gar keine.
- Wenn alle 10 Reihen voll sind und der Geheimcode nicht geknackt wurde, ist die Runde zu Ende und der Codeersteller erhält 11 Punkte (10 Punkte + 1 Bonuspunkt). Die Spieler tauschen dann die Rollen.

PUNKTE-TRACKER

Die Spieler können ihren Punktestand mit dem Punkte-Tracker verfolgen. Der Punkte-Tracker hat zwei Reihen von Stiftlöchern, eine für jeden Spieler. Der eine Spieler sollte einen roten Antwortstift für seinen Punktestand nutzen, der andere einen weißen. Nach jeder Runde sollten die Spieler ihren Antwortstift gemäß der gewonnenen Punktzahl umstecken.

DAS SPIEL BEENDEN UND GEWINNEN

Der Spieler, der nach der vereinbarten Anzahl Spiele die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

ALTERNATIVE SPIELMÖGLICHKEIT

Spielablauf wie beschrieben, außer dass der Codeersteller eines oder mehrere Codestiftlöcher leer lassen darf. Ein leeres Loch stellt dann eine weitere Codestiftfarbe dar.

