

# MASTERMIND.

Le plus célèbre jeu de logique

A 50733

## RÈGLES DE JEU

### MATÉRIEL

Le socle Mastermind constitué de:

- 12 rangées de larges encoches (pour y insérer les pions utilisés pour découvrir et composer la combinaison secrète),
  - 12 groupes de petites encoches (pour y insérer les fiches de score),
  - 4 encoches secrètes (pour la combinaison secrète),
  - 1 emplacement muni d'un couvercle pour le rangement des pions et des fiches,
  - 2 rangées de 30 encoches pour marquer l'évolution des points.
- 96 pions répartis en 8 couleurs.  
15 petites fiches de score rouges.  
15 petites fiches de score blanches.

### BUT DU JEU

Pour le joueur qui doit trouver la combinaison : trouver la combinaison secrète composée par son adversaire en un minimum de coups.

Pour le joueur qui compose la combinaison : être plus malin que son adversaire en composant une combinaison si difficile qu'il lui sera impossible de la trouver.

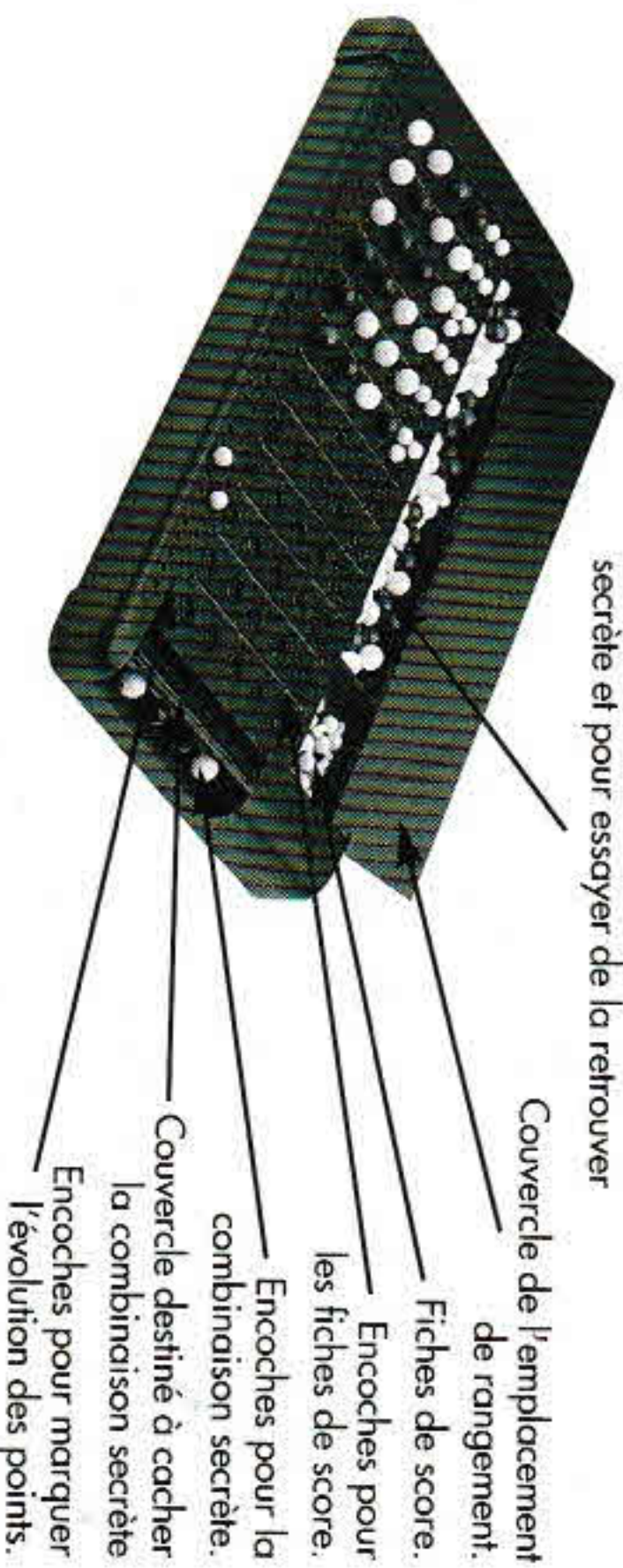
### PRÉPARATION DU JEU

Séparez les larges pions des petites fiches de score rouges et blanches.

Choisissez qui sera le premier joueur à composer la combinaison. Placez le socle Mastermind entre les 2 joueurs de façon à ce que les encoches destinées à recevoir la combinaison secrète soient face à celui qui la compose. Le joueur qui doit la retrouver ne doit à aucun moment être en mesure de la voir.

MASTERMIND donne à chaque joueur la possibilité de se montrer plus malin que son adversaire. Un joueur compose secrètement une rangée de 4 pions de couleur et la positionne dans les encoches prévues à cet effet à l'extrémité du socle située face à lui. Son adversaire doit alors essayer de retrouver non seulement les couleurs des pions qui composent cette rangée mais aussi leur position exacte.

Pions utilisés pour composer la combinaison secrète et pour essayer de la retrouver



Lösungsversuch informieren. Dafür stehen ihm Signal-Stifte in rot und weiß zur Verfügung. Diese Stifte steckt er in die Vierer-Gruppe neben der letzten Code-Reihe des CODE-BRECHERS, in beliebiger Anordnung und Reihenfolge.

● **ROTER SIGNAL-STIFT:**

Ein roter Stift wird in eine beliebige der vier Öffnungen gesetzt, wenn der CODE-BRECHER einen geheimen Farb-Stecker richtig entschlüsselt hat: ROT heißt also: Richtige Farbe und richtige Position!

ACHTUNG: Damit weiß der CODE-BRECHER aber oft noch nicht, welcher seiner Farb-Stecker richtig ist!

● **WEISSER SIGNAL-STIFT:**

Ein weißer Stift wird eingesetzt, wenn der CODE-BRECHER einen Stecker in der richtigen Farbe entschlüsselt hat, der sich aber auf einer anderen Position befindet: WEISS heißt also: Richtige Farbe - aber falsche Position!

● **ÖFFNUNGEN OHNE STIFT:**

Hat der CODE-BRECHER falsche Farben ausgewählt, so bleibt für jeden Code-Stecker in falscher Farbe eine Öffnung frei.

**WEITERER SPIELVERLAUF:**

Aus diesen erhaltenen Signalen muß der CODE-BRECHER seine Schlüsse ziehen und dann die nächste Reihe mit Code-Steckern füllen. So wird das Spiel Runde um Runde fortgesetzt:

- Der CODE-BRECHER setzt eine neue Lösungs-Reihe, der CODE-SETZER antwortet mit Signalen.

Hat der CODE-BRECHER den geheimen Code entschlüsselt (wenn er ihn genau nachgebaut hat), geben ihm vier rote Stifte das Erfolgs-Signal. Zur Kontrolle wird der Sichtschutz weggeklappt.

Das Spiel ist beendet und die Wertung folgt. Kann der CODE-BRECHER den Code nicht mit 12 Versuchen entschlüsseln, so wird das Spiel beendet und der CODE-SETZER erhält 12 Punkte plus 1 Bonuspunkt. Für das nächste Spiel wird das Spielbrett gedreht und die Spieler tauschen ihre Rollen.

**DIE SPIELWERTUNG**

Ist ein Spiel beendet, erhält der CODE-SETZER einen Punkt für jede Reihe, die der CODE-BRECHER benötigt hat. Der CODE-SETZER nimmt einen roten Signal-Stift, zählt die Punkte auf der Wertungs-Leiste ab und drückt den Stift in die entsprechende Öffnung.

Nach dem nächsten Spiel, wenn die Rollen getauscht sind, markiert der neue CODE-SETZER seine Punkte mit einem weißen Signal-Stift.

WICHTIG: Die Wertung wird immer nur beim CODE-SETZER vorgenommen!

**WERTUNGS-FEHLER**

Irrt sich der CODE-SETZER bei seinen Informationen an den Gegner (die er mit den Signal-Stiften gibt), so wird das Spiel neu begonnen. Dem CODE-BRECHER werden drei Straf-Punkte abgezogen.

**DAS ENDE DES SPIELS**

Das Duell der Superhime endet, wenn die vereinbarte Anzahl von Spielen absolviert ist. Wer die höhere Punktezahl erreicht, ist der Gewinner.

**VARIANTEN:**

● **DOPPELTE FARBEN**

Der Spielverlauf bleibt unverändert. Es ist dem CODE-SETZER aber erlaubt, Farbstecker mehrfach zu verwenden, z.B. also zwei rote. Bei den Lösungssignalen muß der CODE-SETZER für jeden Stecker gleicher Farbe mit einem Signalstift antworten.

● **NEUNTE FARBE**

Der Spielverlauf bleibt unverändert, es wird aber eine neunte "Farbe" eingeführt. Der CODE-SETZER kann Öffnungen hinter seinem Sichtschutz frei lassen, ganz ohne Stecker. Diese leeren Öffnungen zählen dann als neunte Farbe. Der CODE-BRECHER muß auch diese leeren Öffnungen herausfinden. Auch für die Benutzung der Signal-Stifte gibt es keine Änderung: eine leere Öffnung bedeutet weiterhin eine falsche Farbe.

©1994 Hasbro International Inc. All rights reserved

Mastermind is a trademark owned by Invicta Toys and

Games Ltd and used under license.

**Wichtig! Bitte aufbewahren, Verbraucherservice**

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:

Kenner Parker,

Verbraucherservice,

Max-Planck-Strasse 10,

63128 Dietzenbach.

Osterreich:

Hasbro Osterreich GmbH,

Verbraucherservice,

Davidgasse 92-94,

A-1100 Wien.

Schweiz:

MB (Switzerland) AG,

Verbraucherservice,

Alte Bremgartenstrasse 2,

CH-8968 Mutschellen.



1 41 50D/F/NL 1093