

# MASTERMIND<sup>®</sup>

## JUNIOR

Suchaktion für helle Köpfe  
Wer entdeckt die versteckten Tiere?

### SPIELANLEITUNG

#### SPIELAUSSTATTUNG

Mastermind-Brett mit:

- 9 Such-Reihen (für je 3 Dschungeltiere)
  - 9 Hinweis-Felder (für Signalstifte)
  - 1 Versteck (mit 3 Öffnungen)
  - 1 grauer Sichtschutz (verdeckt die versteckten Tiere)
- 72 Stecker "Dschungeltiere" (jede Tierart in einer Farbe)  
15 rote Signalstifte "Affen"  
15 weiße Signalstifte "Affen"

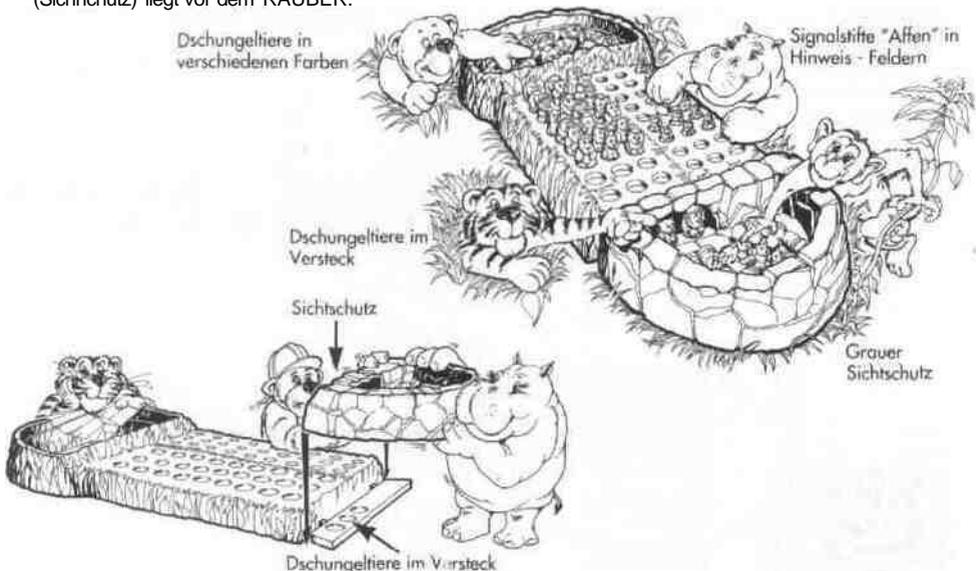


#### DAS ZIEL DES SPIELS

Der "Gendarm" muß herausfinden, welche Tiere der "Räuber" versteckt hat: Er muß die Tierart herausfinden (Ist es ein Löwe?) und den genauen Platz jedes einzelnen Dschungeltieres (Rechts? Mitte? Links?). Ist das geschafft, werden die Rollen getauscht und ein zweites Spiel folgt. Wer dann insgesamt die wenigsten Versuche benötigt hat, um die Dschungeltiere zu finden, gewinnt.

#### DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

- 1) Es müssen immer 2 Spiele gespielt werden: Nach jedem Spiel wechselt die Aufgabenverteilung.
- 2) Die beiden Spieler müssen wählen, wer im ersten Spiel als RAUBER die Dschungeltiere versteckt. Der zweite Spieler muß als GENDARM diese Tiere finden.
- 3) Die großen Stecker "Dschungeltiere" werden von den kleinen Stiften (Affen in rot und weiß) gelenkt. Die Dschungeltiere werden in das große Fach des Spielbretts gelegt, die Affen in das kleinere Fach.
- 4) Das Mastermind-Brett wird zwischen die beiden Spieler gestellt. Die Seite mit dem Versteck (Sichtschutz) liegt vor dem RÄUBER.



## DER SPIELABLAUF

### 1) Der RÄUBER "versteckt" die Tiere:

Er klappt den Sichtschutz weg. Er wählt verdeckt drei Tiere aus: Drei verschiedene Tiere (höchstens 1 Tier pro Art), die er in beliebiger Reihenfolge in das Versteck setzt. Er klappt den Sichtschutz zu.  
**WICHTIG:** Sein Gegenüber, der GENDARM, darf diese drei Dschungeltiere nicht sehen!

### 2) Der GENDARM beginn» seine Suche:

Der GENDARM setzt seine erste Such-Reihe (um Tierart und Platz der versteckten Dschungeltiere herauszufinden): Er wählt drei beliebige Dschungeltiere aus und setzt sie in die 1. Such-Reihe (an seinem Ende des Spielbrettes). Die Verteilung der drei Dschungeltiere (welches Tier auf welchem Platz der Reihe) kann er frei wählen.

### 3) Der RÄUBER antwortet mit Signalstiften:

Er muß den GENDARM wahrheitsgemäß über dessen Lösungsversuch informieren, mit Signalstiften in rot und weiß: Diese Stifte steckt er in das Hinweis-Feld neben der jeweils letzten Such-Reihe des GENDARMEN.

## ROTER SIGNALSTIFT (AFFE):

Ein roter Signalstift wird in eine der drei Öffnungen des Hinweis-Feldes gesteckt, wenn der GENDARM ein verstecktes Dschungeltier komplett richtig herausgefunden **hat!**

ROT heißt also: Richtiges Tier und richtiger Platz!

**ACHTUNG:** Der GENDARM weiß jetzt aber oft noch nicht, welches Tier seiner Such-Reihe richtig ist!

## WEISSER SIGNALSTIFT (AFFE):

Ein weißer Signalstift wird gesteckt, wenn der GENDARM die Tierort herausgefunden hat, wobei sich das Tier aber auf einem anderen PLATZ befindet.

Weiß heißt also: Richtiges Tier - falscher Platz!

Öffnungen ohne Signalstift:

Hat der GENDARM in seiner Such-Reihe falsche Dschungeltiere (andere als im Versteck), so bleibt für jedes "falsche" Dschungeltier eine Öffnung im Hinweis-Feld frei • ohne Signalstift.

## 4. WEITERER SPIELVERLAUF:

Aus diesen Signalen muß der GENDARM seine Schlüsse ziehen und dann die nächste Such-Reihe **mit** Dschungeltieren füllen. Das Spiel wird Runde um Runde (ortgesetzt):

Der GENDARM setzt eine neue Such-Reihe,  
der RÄUBER antwortet mit Signalstiften.

Hat der GENDARM die drei versteckten Dschungeltiere herausgefunden, zeigen ihm drei rote Affen seinen Erfolg an. Zur Kontrolle wird der Sichtschutz weggeklappt. Das erste Spiel ist beendet und die Wertung folgt. Für das zweite Spiel wird das Spielbrett gedreht und die Spieler tauschen ihre Rollen.

## DIE SPIELWERTUNG

Nach jedem Spiel erhält der RÄUBER Punkte (nur der Räuber): Einen Punkt für jede Such-Reihe, die der GENDARM benötigt hat. Der RÄUBER merkt sich seine Punkte. Mit vertauschten Rollen geht es in das zweite Spiel.

## DAS ENDE DES SPIELS

Mastermind®Junior endet nach 2 Spielen. Es gewinnt der Spieler, der (als Räuber) die höhere Punktezahl erreicht hat.

## VARIANTE FÜR JÜNGERE SPIELER

Jüngere Spieler sollten mit dieser einfacheren Variante beginnen: Sie müssen nur die Tierart der versteckten Dschungeltiere herausfinden!

Der RÄUBER setzt für jedes richtige TIER einen roten Hinweis-Stift. Der Platz des Dschungeltieres, ob richtig oder falsch, spielt keine Rolle.

© 1994 Invicta Toys and Games Ltd.

**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.

Österreich:  
Hasbro Österreich GmbH,  
verbraucherservice,  
Davidgasse 92-94,  
A-1100 Wien.

Schweiz:  
Hasbro Schweiz AG,  
verbraucherservice,  
Alte Bremgartenstrasse 2,  
CH.8968 Mutschellen.



14191F/NL/D1293