

SUPERHIRN

Ein Familiendekspiel

4 Spieler

SPIELREGELN

Ziel:

Ziel des Spieles ist es, bei möglichst wenigen Kombinationen - bis zu 10 - herauszufinden, welche Farben und Positionen der Gegner hinter dem kleinen Schild verborgen hält.

Spielvorbereitung:

Spieler A und B sitzen sich gegenüber. Das Spielbrett liegt vor Ihnen, wobei das untere Ende mit den vier Löchern und dem darübergestellten Schutzschild dem Spieler A zugewandt ist. Die bunten Stecker werden von den schwarzen und weißen Stiften getrennt bereitgestellt.

Das Spiel:

Spieler A wählt 4 bunte Stecker aus - für Spieler B nicht sichtbar! - und steckt sie in die Löcher hinter dem Schutzschild.

Spieler B, der die verborgene Kombination hinter dem Schild bis zum Ende der Runde nicht zu sehen bekommt, sucht sich ebenfalls 4 Stecker in verschiedenen Farben aus und steckt sie in die erste Reihe unmittelbar vor dem Schild.

Jetzt kommt Spieler A an die Reihe. Er gibt Spieler B die folgenden Hinweise:

1. Durch Stecken eines oder mehrerer schwarzer Stifte in die kleinen Löcher neben der bunten Vierer-Reihe zeigt er an, daß ein oder mehrere bunte Stecker von Spieler B in Farbe und Position mit seiner Kombination hinter dem Schild übereinstimmen.
2. durch einen oder mehrere weiße Stifte, daß lediglich eine oder mehrere Farben übereinstimmen.
3. Er läßt eins oder mehrere Löcher frei, wenn weder Farbe noch Position übereinstimmen.

So geht es weiter - Reihe um Reihe - bis Spieler B die Kombination hinter dem Schild herausgefunden hat, angezeigt durch 4 schwarze Stifte neben seiner letzten Reihe und durch Vergleich mit der nun aufgedeckten Kombination.

Die erste Runde ist vorbei; Spieler A zählt die Anzahl der Kombinationen seines Gegners und erhält für jede Reihe einen Punkt.

Auf geht es zur nächsten Runde! Allerdings mit vertauschten Spieler-Rollen!

Das Spiel ist aus, wenn einer der Spieler bei gleicher Rundenanzahl 20 oder beliebig mehr Punkte gesammelt hat.

Sollte ein Spieler das Ziel nicht mit 10 Reihen erreicht haben, bekommt sein Gegner 10 Punkte und es beginnt eine neue Runde.

Wenn sich herausstellt, daß Spieler A seinen Gegner durch falsche Informationen irregeführt hat, wird die Runde neu begonnen und Spieler B erhält 3 Punkte.

Einige Tips:

Um es am Anfang nicht zu schwer zu machen, kann vor Spielbeginn festgelegt werden,

ob weniger und welche der 6 Farben genommen werden und ob man es zunächst mit weniger als vier bunten Steckern versuchen möchte.

Es können zwei Teilnehmer, wie oben erklärt, mit einem Spiel spielen oder zwei Teilnehmer zur gleichen Zeit mit beiden Spielen oder vier Teilnehmer mit beiden Spielen.



PARKERSPIELE
DER BROHM SPIELWAREN GMBH