



Mastermind

Bei dem Gesellschaftsspiel „MasterMind“ handelt es sich um ein Logikspiel der Firma Haspro & Parker Brothers®. Geschichte des Spiels steht hier: [https://de.wikipedia.org/wiki/Mastermind_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Mastermind_(Spiel))

Das Spiel wird zu zweit gespielt. Ein Spieler ist der Codemaker, der andere der Codebreaker. Der Codemaker steckt zunächst einen vierstelligen Code aus sechs verschiedenen Farben (z.B. Gelb, Gelb, Grün, Rot). Dieser Code ist für den Codebreaker nicht sichtbar, welcher nun versuchen muss, ihn zu knacken. Dazu hat er zehn Versuche. Nach jedem Versuch bekommt er vom Codemaker eine Antwort auf seinen Versuch in Form von weißen und schwarzen Steckern. Die schwarzen Stecker stehen für eine richtige Farbe an richtiger Position und die weißen für eine Farbe, die zwar im Code vorkommt, allerdings noch nicht an der richtigen Position. Durch diese Stecker bekommt der Codebreaker nun Informationen, die er für seinen nächsten Zug verwenden kann. Das Spiel endet entweder, wenn nach zehn Zügen der Code immer noch nicht erraten wurde (dann hat der Codemaker gewonnen) oder wenn der Code erraten wurde (dann hat der Codebreaker gewonnen).

