



Mastermind Superhirn

Spielanleitung – kurz erklärt

2

SPIELER

Mastermind Superhirn ist ein Logikspiel für genau 2 Personen. Eine Person legt heimlich einen vierstelligen Farbcode, die andere versucht, ihn durch Raten und Kombinieren aufzudecken. Dafür stehen 12 Versuche zur Verfügung.

Spielziel

Du willst den versteckten Farbcode aus 4 Kugeln knacken – und zwar mit möglichst wenigen Rateversuchen.

Vorbereitung

Ihr braucht das Spielgerät aus Holz oder Kunststoff, die farbigen Kugeln und die kleinen roten und weißen Stecker. Einer von euch übernimmt die Rolle des Codierers, der andere rät. Der Codierer steckt seinen 4-stelligen Farbcode in das Geheimfach und deckt es ab.

So spielt ihr

- 1 Der Codierer legt hinter der Abdeckung eine Reihe aus 4 Farbkugeln.
- 2 Der Ratende steckt einen Vorschlag aus 4 Kugeln in die nächste freie Reihe.
- 3 Der Codierer gibt darauf Rückmeldung, ob und was am Vorschlag stimmt.
- 4 Der Ratende wertet die Hinweise aus und legt eine neue Kombination.
- 5 Das geht weiter, bis der Code stimmt oder 12 Versuche verbraucht sind.

So gewinnt ihr

Der Ratende gewinnt, wenn er die richtigen Farben in der richtigen Reihenfolge innerhalb von 12 Versuchen trifft.

Spielziel

Hinter der Abdeckung des Spielgeräts verbirgt sich eine geheime Folge aus 4 Farbkugeln. Der ratende Spieler muss herausfinden, welche Farben verwendet wurden und in welcher Reihenfolge sie stecken. Dafür hat er 12 Versuche Zeit. Wer weniger Versuche braucht, hat die Aufgabe besser gelöst.

Spielmaterial

1 Spielgerät

diverse Farbkugeln

nicht angegeben Kleine Stecker

Spielaufbau

- Legt das Spielgerät aus Holz oder Kunststoff zwischen euch.
- Haltet die farbigen Kugeln und die kleinen roten und weißen Stecker bereit.
- Einigt euch, wer den Code festlegt und wer rät.
- Der Codierer steckt 4 Farbkugeln in das Geheimfach und schließt die Abdeckung, sodass der Mitspieler den Code nicht sehen kann.

Spielbeginn

Sobald der geheime Code verdeckt liegt, beginnt der ratende Spieler. Er steckt seine erste Vermutung aus 4 Kugeln in die erste Reihe.

Spielablauf

Die zwei Rollen

Mastermind Superhirn wird zu zweit gespielt. Eine Person ist Codierer, die andere Ratende. Der Codierer hat es leichter: Nach dem Festlegen des Codes muss er nur noch mit richtig oder falsch auf die Vorschläge antworten. Genau deshalb kann diese Rolle auch von einem Computer übernommen werden.

Ablauf einer Runde

- 1 Der Ratende steckt 4 Farbkugeln als Vermutung in die nächste freie Reihe.
- 2 Der Codierer prüft die Reihe gegen seinen verdeckten Code.
- 3 Der Codierer meldet zurück, was an der Vermutung zutrifft.
- 4 Der Ratende zieht daraus Schlüsse und legt beim nächsten Versuch eine veränderte Kombination.

Die 12 Versuche

Insgesamt stehen dem Ratenden 12 Versuche zur Verfügung. Jede Reihe auf dem Spielgerät entspricht einem Versuch. Trifft er den Code vorher, endet die Partie sofort.

Die kleinen Stecker

Zum Spielmaterial gehören kleine Stecker in Rot und Weiß. Sie dienen als Hilfsmittel bei der Auswertung der Vorschläge. Wie genau sie gesetzt werden, geht aus der vorliegenden Quelle nicht hervor.

Der Spielzug

- 1 Der Ratende steckt eine neue Kombination aus 4 Farbkugeln.
- 2 Der Codierer vergleicht sie mit dem verdeckten Code.
- 3 Der Codierer gibt die Rückmeldung zu diesem Versuch.
- 4 Ist der Code nicht getroffen, folgt der nächste Versuch – bis maximal 12 erreicht sind.

Sonderregeln

- Der Code bleibt während der gesamten Partie hinter der Abdeckung verborgen.
- Es zählen nicht nur die Farben, sondern auch ihre Reihenfolge.
- Der Codierer darf seine Antworten nicht ausschmücken; er bestätigt nur richtig oder falsch.

Spielende und Gewinn

Der ratende Spieler gewinnt, wenn er innerhalb von 12 Versuchen die richtige Kugelkombination in der richtigen Reihenfolge legt. Gelingt das nicht, bleibt der Code ungeknackt und der Codierer behält die Oberhand. Zu Gleichstand oder Punktwertung sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Variante mit zwei Spielbrettern: Jeder ist auf dem einen Brett Ratender und auf dem anderen Codierer. Beide Spieler fragen abwechselnd.
- Die Rolle des Codierers kann auch ein Computer übernehmen, da sie nur aus richtig-oder-falsch-Antworten besteht.

Tipps

- Behalte alle bisherigen Reihen im Blick. Jede Rückmeldung schränkt die Möglichkeiten weiter ein.
- Ändere pro Versuch nicht alles gleichzeitig. Wenn du gezielt einzelne Positionen tauschst, erkennst du besser, woran es liegt.
- Denke daran, dass auch die Reihenfolge stimmen muss. Eine richtige Farbe an falscher Stelle bringt dich noch nicht ans Ziel.
- Nutze die frühen Versuche, um Farben systematisch auszuschließen, statt auf Glück zu setzen.
- Als Codierer lohnt sich ein Code, der nicht dem naheliegenden Muster folgt.

Häufige Fragen

Wie viele Personen spielen Mastermind Superhirn?

Das Spiel ist für genau 2 Personen gedacht. Einer legt den Code, der andere rät.

Wie lang ist der geheime Code?

Der Code besteht aus 4 Stellen, also aus 4 farbigen Kugeln in einer bestimmten Reihenfolge.

Wie viele Versuche habe ich zum Raten?

Der ratende Spieler hat 12 Versuche, um auf die richtige Kugelkombination zu kommen.

Zählt nur die Farbe oder auch die Position?

Beides. Der Ratende muss herausfinden, welche Farben verwendet wurden und in welcher Reihenfolge sie stecken.

Was macht der Codierer während des Spiels?

Nach dem Festlegen des Farbcodes muss er nur noch mit richtig oder falsch auf die Vorschläge antworten. Deshalb kann diese Rolle sogar ein Computer übernehmen.

Wozu dienen die roten und weißen Stecker?

Sie gehören zur Ausstattung und dienen als Hilfsmittel beim Auswerten der Rateversuche. Die genaue Zuordnung beschreibt die vorliegende Quelle nicht.

Kann man auch mit zwei Spielbrettern spielen?

Ja, es gibt Varianten mit zwei Spielbrettern. Dann ist jeder auf einem Brett Ratender und auf dem anderen Codierer, und beide fragen abwechselnd.

Was passiert, wenn der Code nach 12 Versuchen nicht geknackt ist?

Die Quelle beschreibt nur, dass die Lösung innerhalb von 12 Versuchen gefunden werden muss. Eine ausdrückliche Regel für den Fall des Scheiterns nennt sie nicht.

Unter welchen anderen Namen ist das Spiel bekannt?

In Ostdeutschland lief das Spiel unter den Namen Super Code und Variablo.

Informationen zum Spiel

Autor	Mordechai Meirovitz
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 06.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/mastermind-superhirn/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/mastermind-superhirn/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026