



2

SPIELER

Mastermind ist ein Logikduell für genau 2 Personen. Eine Person legt hinter einem Sichtschutz eine geheime Farbkombination aus 4 Steckern, die andere versucht, sie durch Raten und Schlussfolgern zu rekonstruieren. Nach jedem Versuch gibt es rote und weiße Signal-Stifte als Rückmeldung, die verraten, wie nah der Versuch dran war.

Spielziel

Als Code-Brecher knackst du die geheime Farbreihe des Gegners mit möglichst wenigen Versuchen. Als Code-Setzer stellst du eine Kombination zusammen, die möglichst lange standhält.

Vorbereitung

Einigt euch vorab auf eine gerade Anzahl Spiele, denn die Rollen wechseln nach jeder Partie. Sortiert die großen Code-Stecker und die kleinen Signal-Stifte und legt sie neben das Brett. Stellt das Brett so zwischen euch, dass der Sichtschutz beim Code-Setzer liegt.

So spielt ihr

- 1 Der Code-Setzer klappt den Sichtschutz hoch und steckt verdeckt 4 Code-Stecker in 4 verschiedenen Farben in beliebiger Reihenfolge.
- 2 Der Code-Brecher füllt die unterste freie Reihe auf seiner Seite mit 4 Steckern seiner Wahl.
- 3 Der Code-Setzer antwortet in der Signal-Gruppe daneben: ein roter Stift für jeden Stecker mit richtiger Farbe an richtiger Stelle, ein weißer für richtige Farbe an falscher Stelle, nichts für falsche Farben.
- 4 Die Stifte stehen in beliebiger Anordnung, verraten also nicht, welcher Stecker gemeint ist.
- 5 Der Code-Brecher wertet die Signale aus und setzt eine neue Reihe. So geht es weiter, bis 4 rote Stifte erscheinen oder 12 Reihen verbraucht sind.

So gewinnt ihr

Der Code-Setzer bekommt für jede benötigte Reihe einen Punkt. Nach der vereinbarten Anzahl Partien gewinnt, wer mehr Punkte hat.

Spielziel

Die beiden Rollen verfolgen gegensätzliche Ziele. Der Code-Setzer baut aus den vorhandenen Farben eine geheime Viererreihe, die sein Gegenüber möglichst schwer durchschaut. Der Code-Brecher muss sowohl die vier Farben als auch deren genaue Position bestimmen, und zwar mit so wenigen Versuchen wie möglich. Punkte sammelt immer nur der Code-Setzer, und zwar umso mehr, je länger sein Code hält.

Spielmaterial

1 Mastermind-Brett

96 Code-Stecker

15 Rote Signal-Stifte

15 Weiße Signal-Stifte

Spielaufbau

- Legt gemeinsam fest, wie viele Partien ihr spielen wollt. Die Zahl muss gerade sein, weil ihr die Rollen nach jeder Partie tauscht.
- Sortiert die großen Code-Stecker von den kleinen roten und weißen Signal-Stiften und legt beides griffbereit neben das Brett.
- Bestimmt, wer die erste Partie als Code-Setzer bestreitet.
- Stellt das Mastermind-Brett zwischen euch auf, der Sichtschutz über der verdeckten Code-Reihe zeigt zum Code-Setzer.

Spielbeginn

Den Anfang macht der Code-Setzer: Er klappt den Sichtschutz weg und steckt unbeobachtet 4 Code-Stecker in 4 verschiedenen Farben in die verdeckte Reihe, höchstens einen pro Farbe. Danach schließt er den Sichtschutz wieder. Anschließend sind beide abwechselnd dran, beginnend mit dem Code-Brecher.

Spielablauf

Der geheime Code

Der Code-Setzer wählt 4 Stecker aus und ordnet sie frei an. In der Grundregel darf jede Farbe nur einmal vorkommen. Der Code-Brecher darf dabei auf keinen Fall zusehen.

Ein Rateversuch

- 1 Der Code-Brecher sucht sich 4 Code-Stecker aus und setzt sie in die nächste Reihe auf seiner Seite des Bretts.
- 2 Welche Farbe in welche Öffnung kommt, entscheidet er völlig frei.
- 3 Der Code-Setzer vergleicht die Reihe mit seinem geheimen Code und muss wahrheitsgemäß antworten.

Die Signale

Der Code-Setzer steckt die Signal-Stifte in die Vierer-Gruppe neben der gerade gelegten Reihe. Die Reihenfolge der Stifte innerhalb der Gruppe darf er beliebig wählen.

- **Roter Stift:** Ein Stecker hat die richtige Farbe und steht an der richtigen Position.
- **Weißer Stift:** Ein Stecker hat die richtige Farbe, steht aber an der falschen Position.
- **Leere Öffnung:** Für jeden Stecker in einer Farbe, die im Code gar nicht vorkommt, bleibt eine Öffnung frei.

Weil die Stifte beliebig angeordnet sind, erfährt der Code-Brecher nur, wie viele Treffer er hat, nicht aber welcher seiner Stecker gemeint ist.

Runde um Runde

Aus den Signalen zieht der Code-Brecher seine Schlüsse und füllt die nächste Reihe. Darauf folgt wieder eine Antwort mit Signal-Stiften. So geht es weiter, bis der Code geknackt ist oder alle 12 Reihen belegt sind.

Ende einer Partie

Hat der Code-Brecher den geheimen Code exakt nachgebaut, legt der Code-Setzer vier rote Stifte als Erfolgssignal. Zur Kontrolle wird der Sichtschutz geöffnet. Schafft der Code-Brecher es in 12 Versuchen nicht, endet die Partie ebenfalls.

Punkte eintragen

Der Code-Setzer erhält einen Punkt für jede Reihe, die sein Gegenüber gebraucht hat. Bleibt der Code ungeknackt, gibt es 12 Punkte und zusätzlich 1 Bonuspunkt. Der Code-Setzer zählt seine Punkte auf der Wertungsleiste ab und steckt dort einen roten Signal-Stift hinein. In der folgenden Partie markiert der dann neue Code-Setzer seinen Stand mit einem weißen Stift. Gewertet wird grundsätzlich nur beim Code-Setzer. Danach wird das Brett gedreht und die Rollen werden getauscht.

Der Spielzug

- 1 Der Code-Brecher setzt 4 Code-Stecker in die nächste freie Reihe auf seiner Seite.
- 2 Der Code-Setzer prüft die Reihe gegen seinen geheimen Code.
- 3 Er setzt für jeden Volltreffer einen roten und für jede richtige Farbe an falscher Stelle einen weißen Stift in die zugehörige Signal-Gruppe; falsche Farben bleiben ohne Stift.
- 4 Der Code-Brecher wertet die Signale aus und startet den nächsten Versuch.

Sonderregeln

- Jede Farbe darf im Grundspiel nur einmal im geheimen Code vorkommen.
- Der Code-Setzer muss wahrheitsgemäß antworten.
- Gibt der Code-Setzer eine falsche Signal-Auskunft, wird die Partie neu begonnen. Dem Code-Brecher werden 3 Strafpunkte abgezogen.
- Punkte werden immer nur beim Code-Setzer eingetragen, nie beim Code-Brecher.
- Die Anzahl der vereinbarten Partien muss gerade sein, damit beide gleich oft Code-Setzer sind.

Spielende und Gewinn

Eine Partie endet, sobald der Code-Brecher den geheimen Code exakt nachgebaut hat oder nach 12 erfolglosen Reihen. Das gesamte Duell endet, wenn die vorher vereinbarte, gerade Anzahl an Partien gespielt ist. Gewinner ist, wer dann die höhere Punktzahl auf der Wertungsleiste stehen hat. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Doppelte Farben:** Der Code-Setzer darf eine Farbe mehrfach verwenden, etwa zwei rote Stecker. Bei der Rückmeldung muss er für jeden passenden Stecker gleicher Farbe einen eigenen Signal-Stift setzen. Der übrige Ablauf bleibt gleich.
- **Neunte Farbe:** Der Code-Setzer darf Öffnungen hinter dem Sichtschutz leer lassen. Eine leere Öffnung gilt als neunte Farbe und muss vom Code-Brecher ebenfalls erraten werden. An der Verwendung der Signal-Stifte ändert sich nichts: Eine leere Öffnung in der Signal-Gruppe steht weiterhin für eine falsche Farbe.

Tipps

- Als Code-Brecher lohnt es sich, die ersten Versuche zum Eingrenzen der Farben zu nutzen, denn ein Signal verrät nie, welcher Stecker gemeint war.
- Achte auf leere Öffnungen in der Signal-Gruppe: Jede davon schließt eine Farbe deines Versuchs sicher aus.
- Ändere zwischen zwei Versuchen möglichst wenig auf einmal. Dann lässt sich aus der Veränderung der Signale genauer ableiten, welche Position stimmt.
- Als Code-Setzer zählt nur, wie viele Reihen dein Gegner braucht. Eine Kombination mit ungewöhnlichen Farbkombinationen hält oft länger durch.
- Prüfe deine Signale als Code-Setzer sorgfältig. Ein Fehler kostet den Neustart der Partie und bringt dir keine Punkte.

Häufige Fragen

Verraten die Signal-Stifte, welcher Stecker richtig war?

Nein. Der Code-Setzer darf die Stifte in beliebiger Anordnung in die Vierer-Gruppe setzen. Du erfährst nur die Anzahl der Treffer, nicht ihre Position.

Darf eine Farbe im geheimen Code doppelt vorkommen?

Im Grundspiel nicht, dort ist höchstens 1 Stecker pro Farbe erlaubt. Nur in der Variante Doppelte Farben darf der Code-Setzer Farben mehrfach verwenden.

Muss der Code-Brecher auch verschiedene Farben verwenden?

Die Anleitung sagt, dass er vier beliebige Code-Stecker auswählt und frei verteilt. Eine Einschränkung auf unterschiedliche Farben wird für seinen Lösungsversuch nicht genannt.

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

Die Partie endet sofort. Der Code-Setzer erhält 12 Punkte und zusätzlich 1 Bonuspunkt.

Was gilt, wenn der Code-Setzer sich bei den Signalen vertut?

Die Partie wird komplett neu begonnen. Dem Code-Brecher werden außerdem 3 Strafpunkte abgezogen.

Bekommt der Code-Brecher Punkte?

Nein. Gewertet wird ausdrücklich immer nur beim Code-Setzer. Er erhält einen Punkt pro Reihe, die der Code-Brecher gebraucht hat.

Warum muss die Anzahl der Partien gerade sein?

Weil die Rollen nach jeder Partie wechseln. Nur so ist jeder gleich oft Code-Setzer und kann Punkte sammeln.

Wie wird der Punktestand festgehalten?

Der Code-Setzer zählt seine Punkte auf der Wertungsleiste ab und steckt dort einen roten Signal-Stift hinein. In der nächsten Partie markiert der neue Code-Setzer seinen Stand mit einem weißen Stift.

Wie funktioniert die Variante mit der neunten Farbe?

Der Code-Setzer darf einzelne Öffnungen hinter dem Sichtschutz leer lassen. Diese Leerstellen gelten als neunte Farbe und müssen mit erraten werden. Bei den Signal-Stiften ändert sich nichts.

Woran erkennt der Code-Brecher, dass er gewonnen hat?

Der Code-Setzer legt vier rote Signal-Stifte als Erfolgssignal. Zur Kontrolle wird anschließend der Sichtschutz weggeklappt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Hasbro
Erscheinungsjahr	1994
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Hasbro, zuletzt geprüft am 01.10.2026. 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/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026