

MASTERMIND

AGE
8+


2
JOUEURS

**ÉDITION
VOYAGE**



CONTENU

1 unité de jeu Mastermind avec compartiment de rangement pour pions et 80 pions colorés.

BUT DU JEU

Être le plus malin en devinant le code secret de son adversaire au plus vite, ou en proposant le code le plus difficile à trouver.

Pour le joueur qui compose le code secret :

Composez une combinaison de pions astucieuse, afin que votre adversaire mette le plus de temps possible à la retrouver... ou ne la retrouve pas du tout !

Pour le joueur qui doit trouver le code :

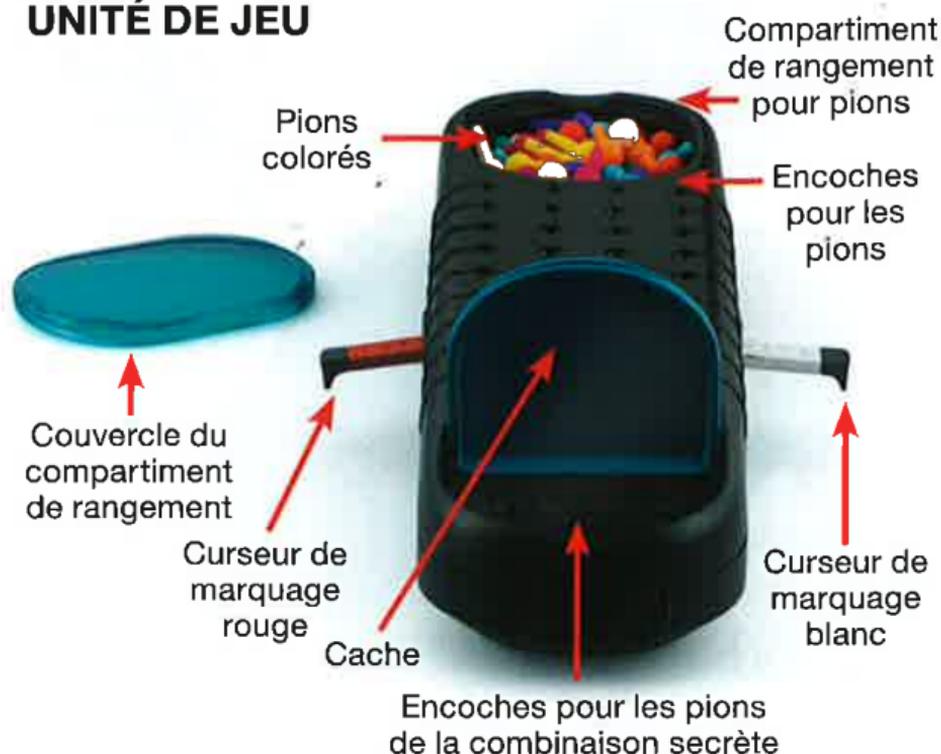
Trouvez le code secret en un minimum d'essais.

MISE EN PLACE

1. Placez les pions dans le compartiment de rangement de l'unité de jeu.

- Assurez-vous que les curseurs rouges et blancs sont repoussés à l'intérieur de l'unité de jeu. Avant de commencer, déterminez ensemble le nombre de manches que vous allez disputer.

UNITÉ DE JEU



DÉROULEMENT DU JEU

- Décidez qui sera le premier à composer le code secret. Ce joueur relève le cache et compose une rangée de 4 pions de couleur (son code secret) dans les encoches situées sous le cache.
Remarque : assurez-vous que votre adversaire ne peut pas voir votre code secret !
- Le code peut être composé de n'importe quelles couleurs. Mais attention : vous ne pouvez utiliser une couleur qu'une seule fois.
- Une fois le code défini, l'adversaire doit essayer de reproduire, avec les pions du compartiment de rangement, les couleurs et les positions exactes des pions du code secret.

- À chaque tour, le joueur qui doit trouver le code secret place une rangée de quatre pions dans l'unité de jeu. Chaque rangée de pions proposée doit rester intacte tout au long de la manche.
- Puis, le joueur qui a composé le code secret informe son adversaire de ses progrès en utilisant les curseurs situés sur les côtés de l'unité de jeu de la façon suivante :

CURSEURS DE MARQUAGE ROUGES

Tirez d'un cran le curseur rouge correspondant à la rangée de pions pour chaque pion de la bonne couleur à la bonne place.

CURSEURS DE MARQUAGE BLANCS

Tirez d'un cran sur le curseur blanc correspondant à la rangée de pions, pour chaque pion de la bonne couleur mais placé au mauvais endroit.

Exemple: ici, l'adversaire a 2 pions de la **bonne couleur**, mais à des **places incorrectes**. Celui qui a composé la combinaison doit tirer sur le curseur blanc de 2 crans. L'adversaire a aussi 1 pion de la **bonne couleur** et à la **bonne place**. Le curseur rouge doit donc être tiré d'1 cran.



Gagner une manche : si le joueur découvre le bon code, son adversaire tire complètement le curseur rouge correspondant à la rangée gagnante. Puis il révèle le code secret en tournant l'unité de jeu. Cette manche est terminée. Comptez les points (voir paragraphe POINTS) et inversez les rôles.

POINTS

À la fin de chaque manche, le joueur qui a composé le code secret marque 1 point par rangée de pions de couleurs proposée par son adversaire.

Si l'adversaire **n'a pas trouvé** le code secret après 9 propositions, la manche est terminée et le joueur qui a composé le code secret marque 9 points.

Notez le nombre de points après chaque manche. Les joueurs inversent les rôles à la fin de chaque manche.

Lorsque vous avez atteint le nombre de manches fixé au départ, additionnez tous vos points.

Le joueur qui obtient **le score le plus élevé** remporte la partie !

ERREUR DE RÉPONSE

Si le joueur qui a composé le code secret fait une erreur en donnant une indication à son adversaire, il faut rejouer la manche. Ce joueur est pénalisé de 3 points qui vont à son adversaire.

RANGEMENT

Lorsque vous avez fini de jouer, rangez les pions dans le compartiment de rangement de l'unité de jeu et refermez le couvercle. Repoussez tous les curseurs à l'intérieur de l'unité de jeu.

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence
57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr



Règle mise en ligne par

didacto.com
des outils et matériels pédagogiques

061129187101 100