

Mastermind



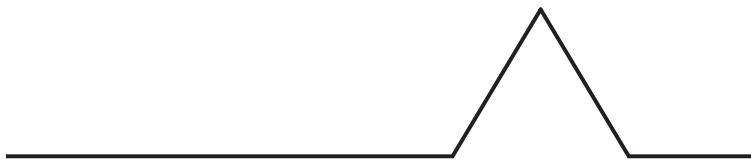
Nombre de joueurs : 2

Matériel : deux façons de jouer :

- avec des feutres, 4 couleurs + 1 noir
- avec des gommettes Ø8 mm, 4 couleurs + 1 feutre noir

Quelque soit la manière choisie pour jouer, nous appellerons «pions» les gommettes ou les points colorier dans la règle du jeu ci-dessous.

Préparation : Imprimer la page 2 de ce document. Plier sur les pointillés pour cacher les pions du maître du jeu.



But du jeu : Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.

Règles du jeu :

Pour commencer, choisir qui entre les deux joueurs va créer la combinaison secrète et qui devra la déchiffrer. Chacun se met alors du bon côté du plateau de jeu (page 2).

Le joueur élabore alors sa combinaison de couleur sans bien entendu la dévoiler à l'autre joueur. Le second peut alors commencer à faire des propositions de combinaisons. Ils utilisent donc des gommettes ou des feutres de couleur.

Si la combinaison présentée est incorrecte :

Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète les petits ronds pour indiquer à son adversaire si les pions sont correctement placés.

Si dans la proposition, un ou plusieurs pions de couleurs sont bien dans la combinaison mais pas à la bonne place, le joueur laisse le rond blanc.

Si dans la proposition, un ou plusieurs pions de couleurs sont bien dans la combinaison et à la bonne place, le joueur marque un rond noir.

Le joueur devant deviner la combinaison continue ainsi en proposant sur la seconde ligne une autre proposition, en prenant bien entendu en compte les indications. Il a droit à 10 propositions pour déchiffrer la combinaison secrète.

Si la combinaison est correcte :

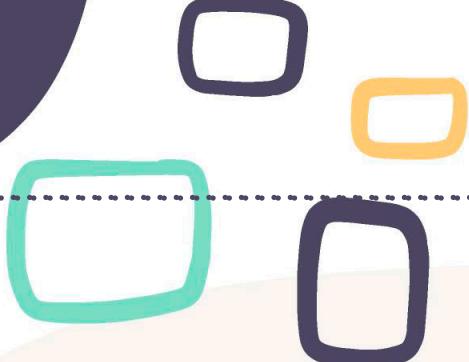
Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète révèle le code et la manche est terminée.

Mastermind



Combinaison secrète

Plier ici



Plier ici

