

# MASTERMIND®

Le plus célèbre jeu de logique

## RÈGLES DE JEU

### MATÉRIEL

Le socle Mastermind constitué de:

- 12 rangées de larges encoches (pour y insérer les pions utilisés pour découvrir et composer la combinaison secrète),
- 12 groupes de petites encoches (pour y insérer les fiches de score),
- 4 encoches secrètes (pour la combinaison secrète),
- 1 emplacement muni d'un couvercle pour le rangement des pions et des fiches,
- 2 rangées de 30 encoches pour marquer l'évolution des points.

96 pions répartis en 8 couleurs.

15 petites fiches de score rouges.

15 petites fiches de score blanches.

### BUT DU JEU

Pour le joueur qui doit trouver la combinaison : trouver la combinaison secrète composée par son adversaire en un minimum de coups.

Pour le joueur qui compose la combinaison : être plus malin que son adversaire en composant une combinaison si difficile qu'il lui sera impossible de la trouver.

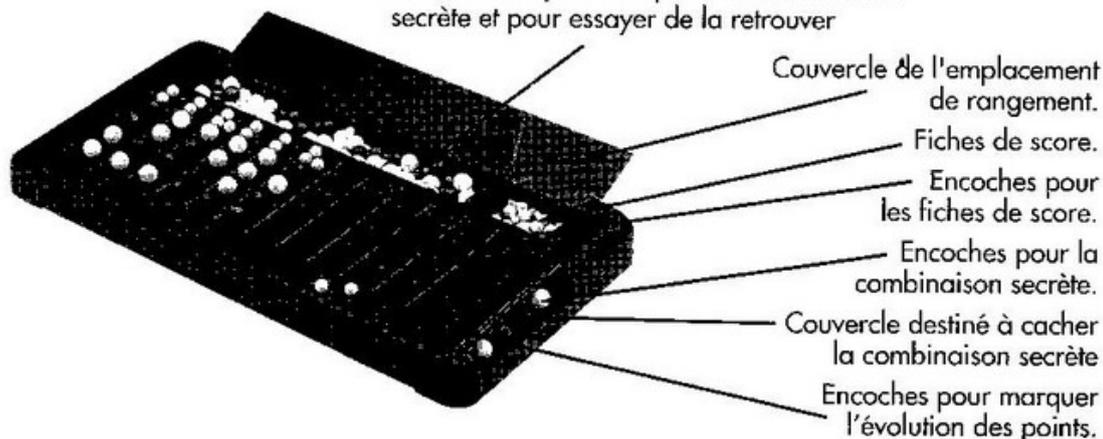
### PRÉPARATION DU JEU

Séparez les larges pions des petites fiches de score rouges et blanches.

Choisissez qui sera le premier joueur à composer la combinaison. Placez le socle Mastermind entre les 2 joueurs de façon à ce que les encoches destinées à recevoir la combinaison secrète soient face à celui qui la compose. Le joueur qui doit la retrouver ne doit à aucun moment être en mesure de la voir.

MASTERMIND donne à chaque joueur la possibilité de se montrer plus malin que son adversaire. Un joueur compose secrètement une rangée de 4 pions de couleur et la positionne dans les encoches prévues à cet effet à l'extrémité du socle située face à lui. Son adversaire doit alors essayer de retrouver non seulement les couleurs des pions qui composent cette rangée mais aussi leur position exacte.

Pions utilisés pour composer la combinaison secrète et pour essayer de la retrouver



## LES POINTS

Avant de commencer, déterminez ensemble le nombre de manches que vous allez disputer. Pour que chacun des deux joueurs ait des chances égales de gagner, vous devez disputer un nombre de manches équivalent. Lors d'une partie, vous devez donc toujours effectuer un nombre pair de manches (exemple : dans une partie à 6 manches, chaque joueur composera 3 fois la combinaison et tentera de la découvrir 3 fois). A la fin de la première manche, le joueur qui a composé la combinaison secrète compte un point pour chaque ligne de pions de couleur proposés par son adversaire. Il doit ensuite déplacer une fiche de score (blanche ou rouge) sur la rangée d'encoches destinée à marquer l'évolution des points, d'autant d'encoches que le nombre de lignes utilisées par son adversaire pour découvrir la combinaison secrète. Lors de la manche suivante, les joueurs inversent les rôles. Le joueur qui, à son tour, compose la combinaison, utilisera une fiche de la couleur non utilisée pour marquer l'évolution des points de son adversaire. La partie se termine lorsque vous avez joué le nombre de manches que vous avez fixé. Vous aurez après chaque manche additionné les points de chacun des joueurs : le joueur qui a le plus petit nombre de points gagne la partie.

## CAS PARTICULIER

Si le joueur qui a composé la combinaison donne une mauvaise indication à son adversaire (voir ci-après), il faut rejouer la manche et le joueur qui commet l'erreur est pénalisé de 3 points.

## LE JEU CLASSIQUE

Le joueur qui compose la combinaison soulève le couvercle destiné à la tenir secrète et place 4 pions de couleur dans les encoches prévues à cet effet. Il rabat ensuite le couvercle. La combinaison est ainsi totalement à l'abri des regards de son adversaire. Vous pouvez choisir les 4 pions parmi les 8 couleurs proposées (en utilisant, si vous le souhaitez, la même couleur 2 fois ou plus). Le joueur adverse doit alors essayer de retrouver non seulement les bonnes couleurs mais aussi la position exacte des pions de la combinaison tenue secrète sous le couvercle. Chaque fois qu'il place une rangée de pions (vous les laisserez placés tout au long de la manche), le joueur qui a composé la combinaison doit donner des indications. Pour cela, il doit informer son adversaire en plaçant les fiches de score dans la rangée d'encoches adjacente à la rangée de pions proposés. Il lui faudra utiliser :

### 1. LES FICHES DE SCORE ROUGES

Il en place une (ou plusieurs) dans n'importe laquelle (ou lesquelles) des encoches prévues lorsque dans la combinaison proposée par son adversaire, il y a un (ou plusieurs) pion(s) dont la couleur et la position correspondent à celles d'un (ou de plusieurs) pion(s) de la combinaison secrète.

### 2. LES FICHES DE SCORE BLANCHES

Elles sont utilisées dans n'importe laquelle (ou lesquelles) des encoches prévues lorsque dans la combinaison proposée, il y a un (ou plusieurs) pion(s) de couleur exacte mais de position incorrecte.

### 3. LES ENCOCHES VIDES

Les encoches pour les fiches de score sont laissées vides lorsque le joueur qui tente de découvrir la combinaison secrète a proposé une (ou plusieurs) couleur(s) incorrecte(s).

Lorsque le joueur propose une combinaison qui est la réplique exacte de celle qui est tenue secrète, le joueur qui a composé cette dernière place 4 fiches de score rouges dans les encoches prévues, soulève le couvercle, révélant ainsi la combinaison secrète. La manche est terminée. Il faut ensuite indiquer le nombre de points marqués et inverser les rôles.

## VARIANTE DE JEU

Cette variante est très proche du jeu classique. Cependant, dans cette version, le joueur qui compose la combinaison peut décider de laisser une encoche vide (et composer ainsi une combinaison avec seulement 3 pions au lieu de 4). Cela signifie que son adversaire devra en fait retrouver une combinaison de 4 éléments (3 pions de couleurs + 1 espace vide) parmi 9 possibles (8 couleurs + 1 espace vide). Vous utiliserez les fiches rouges et blanches de la même façon que dans le jeu classique.



© 1993 Invicta Toys and Games Ltd.

#### Service Consommateurs:

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:  
Kenner Parker France S.A.,  
14 rue Scandicci,  
93500 Pantin.

Pour la Belgique:  
S.A. Hasbro N.V.,  
Boulevard International 55/4,  
1070 Bruxelles.

Pour la Suisse:  
MB (Switzerland) AG,  
Alte Bremgartenstrasse 2,  
CH-8968 Mutschellen.