

A 50123
A 50326

MASTERMIND. JUNIOR

Le célèbre jeu de logique spécialement adapté pour les enfants

RÈGLES DE JEU

MATÉRIEL

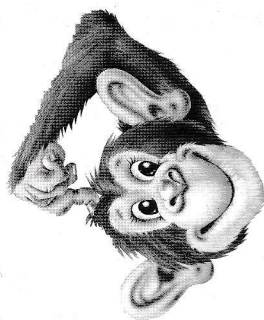
Le socle Mastermind Junior composé de :

- 9 rangées de larges encoches (pour y insérer les pions en forme d'animaux de la jungle)
- 9 groupes de petites encoches (pour y insérer les fiches de score en forme de lapin)
- la montagne rocheuse grise (pour cacher la combinaison secrète).

72 animaux de la jungle répartis en 6 couleurs différentes

15 petites fiches de score rouges en forme de lapin

15 petites fiches de score blanches en forme de lapin



BUT DU JEU

Retrouver la combinaison secrète composée par son adversaire en un minimum d'essais.

DESCRIPTION DU JEU

Décidez ensemble qui des deux joueurs sera le premier à composer la combinaison secrète. L'autre joueur devra la deviner.

Placez le socle Mastermind Junior entre les deux joueurs avec les encoches secrètes devant celui qui compose la combinaison secrète en premier. Retirez la montagne rocheuse grise et posez-la sur le côté.

Séparez les animaux de la jungle des petites fiches de score rouges et blanches en forme de lapin.

Placez les animaux de la jungle dans l'emplacement devant le joueur qui doit deviner la combinaison secrète et les fiches de score en forme de lapin à l'emplacement de la montagne rocheuse grise.

Un joueur compose secrètement une combinaison avec les pions en forme d'animaux de la jungle et la place dans les encoches secrètes. Puis, délicatement, il replace la montagne rocheuse grise par-dessus la combinaison secrète de façon à ce qu'il soit le seul à pouvoir la voir. Son adversaire ne doit voir la combinaison secrète à aucun moment de la partie.

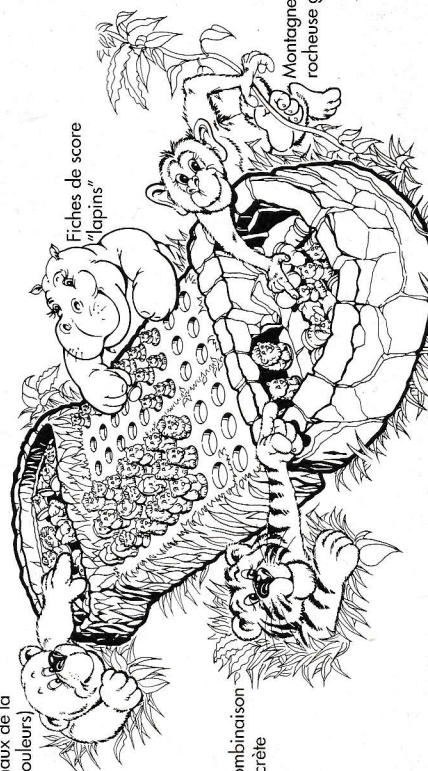
Ce dernier doit alors essayer de deviner la combinaison secrète composée par son adversaire.

Pions "animaux de la jungle" (6 couleurs)

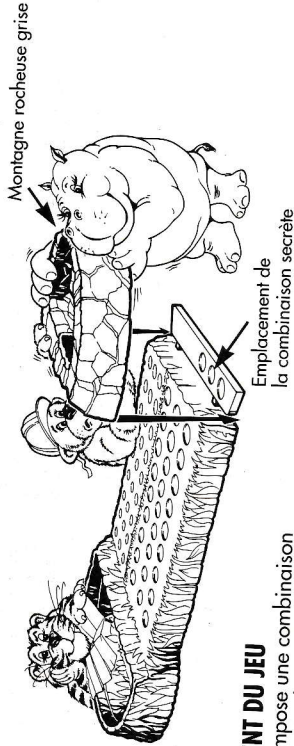
Fiches de score "lapins"

Combinaison secrète

Montagne rocheuse grise



Avant de débiter la partie, mets-toi d'accord avec ton adversaire sur le nombre de manches que vous désirez jouer.



DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur compose une combinaison secrète composée de 3 animaux de la jungle et la place dans les encoches secrètes, ceci sans être vu de son adversaire. Il peut choisir les 3 animaux de la combinaison secrète parmi les 6 couleurs différentes. Il doit alors cacher la combinaison secrète avec la montagne rocheuse grise. L'autre joueur doit alors découvrir la combinaison secrète. Pour cela, il va proposer des combinaisons composées d'animaux de la jungle. Après chacune de ses propositions, son adversaire doit lui donner des informations en plaçant les fiches de score rouges et blanches dans la rangée d'encoches adjacente à la combinaison proposée comme indiqué dans le paragraphe suivant.

Note : les combinaisons proposées sont laissées en place tout au long de la manche.

POUR LES JOUEURS PLUS AGÉS :

Il faut deviner non seulement la couleur mais aussi la position de chacun des animaux qui composent la combinaison secrète de son adversaire.

Les fiches de score rouges

Le joueur qui a composé la combinaison secrète 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) "Animal" dont la couleur et la position correspondent à celles d'un (ou de plusieurs) pion(s) de la combinaison secrète.

Les fiches de score blanches

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) "Animal" dont la couleur est exacte mais la position incorrecte.

POUR LES JOUEURS MOINS AGÉS :

Il faut seulement découvrir la couleur des animaux de la jungle qui composent la combinaison secrète de son adversaire. Le joueur qui a composé la combinaison secrète doit placer une fiche de score blanche lorsque dans la combinaison proposée, il y a un (ou plusieurs) pion(s) "Animal" dont la couleur est correcte. Que l'animal soit à la bonne place ou pas, cela n'a pas d'importance.

POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS :

Cette version du jeu est pratiquement la même que celle pour les joueurs plus âgés. Dans cette version, le joueur qui compose la combinaison secrète a la possibilité de laisser une ou plusieurs encoches vides dans sa combinaison secrète. Cela signifie que son adversaire devra en fait retrouver une combinaison de 3 éléments (2 pions "Animal" + 1 espace vide) parmi les 7 possibles (6 couleurs + 1 espace vide). Dans ce cas, il faut utiliser les fiches de score rouges et blanches exactement de la même manière que dans la version pour les joueurs plus âgés.

COMMENT GAGNER ?

Le vainqueur d'une manche est celui des deux joueurs qui a deviné la combinaison secrète de son adversaire en moins d'essais que lui. Le joueur qui a gagné le plus grand nombre de manches gagne la partie.

©1984 Hasbro International Inc. All rights reserved
Mastermind is a trademark owned by Invicta Toys and Games Ltd and used under license.
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 Suisse:
Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.