



MASTERMIND.[®]

CHALLENGE

Logique et déduction pour un duel de passion !

RÈGLES DE JEU

Matériel

Le jeu Mastermind composé :

- d'une unité de jeu,
- d'un socle contenant 3 emplacements pour ranger les anneaux et les 2 types de fiches,
- 200 anneaux répartis en 8 couleurs,
- 40 fiches de score rouges,
- 40 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.

Dans cette version de Mastermind, vous allez devoir disputer avec votre adversaire un véritable duel et tenter d'en sortir vainqueur. En effet, chaque joueur compose une combinaison secrète que son adversaire doit retrouver et, simultanément, s'efforce de retrouver la combinaison secrète composée par ce même adversaire. A chaque tour de jeu, chaque joueur propose une combinaison. Le gagnant d'une manche sera le joueur qui réussira le premier à retrouver la combinaison composée par son adversaire. Le gagnant de la manche marque 1 point (voir paragraphe **Les points**).

Préparation du jeu

Séparez les anneaux de couleur des fiches de score rouges et blanches. Désolidarisez l'unité de jeu du socle. Utilisez l'emplacement central du socle pour ranger les anneaux de couleur et les emplacements situés aux extrémités du socle pour ranger les fiches de score rouges et blanches. Placez les deux éléments du jeu Mastermind entre les deux

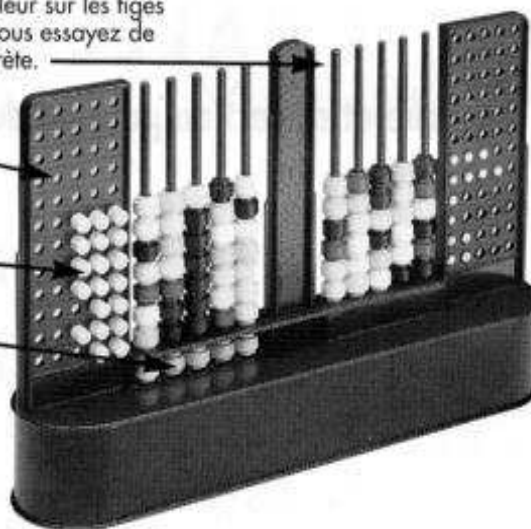
joueurs de telle façon qu'ils soient facilement accessibles par l'un et l'autre des joueurs. Pour composer la combinaison secrète de votre adversaire, vous aurez à placer secrètement une rangée d'anneaux de couleur dans l'emplacement qui lui est réservé, situé sur votre gauche. Pour trouver la combinaison secrète que votre adversaire vous a composée, vous devrez essayer de retrouver non seulement les couleurs des anneaux qui la composent, mais aussi leur position exacte sans jamais l'avoir vue. Pour cela, vous proposerez des combinaisons d'anneaux sur les tiges situées sur votre droite, placées au-dessus de la combinaison tenue secrète par votre adversaire.

Placez vos anneaux de couleur sur les tiges situées de ce côté lorsque vous essayez de trouver la combinaison secrète.

Encoches pour placer les fiches de score.

Fiches de score.

Combinaison secrète. Anneaux utilisés pour la combinaison secrète. Placez votre combinaison ici.



Les points

Avant de commencer à jouer, déterminez ensemble le nombre de manches que comportera une partie. Vous devez toujours choisir un nombre impair de manches de façon à ce que si vous jouez, par exemple, en 5 manches, le premier joueur qui aura marqué 3 points gagne la partie.

Comptez un point par manche gagnée. Le premier des deux joueurs à atteindre le nombre de points fixé gagne la partie.

IMPORTANT :

- chaque joueur peut faire au maximum 12 propositions (il y a 12 rangées d'encoches sur l'unité de jeu pour placer les fiches de score - voir paragraphe **Les fiches de score**). Au cours d'une manche, si les deux joueurs font chacun 12 propositions sans trouver la combinaison, il faut rejouer la manche.

- au cours d'une manche, si les deux joueurs trouvent la combinaison composée par leur adversaire durant le même tour de jeu, la manche est déclarée nulle et il faut la rejouer.

Cas particulier

Si l'un ou l'autre des joueurs qui a composé la combinaison donne une mauvaise indication à son adversaire (voir ci-après), il faut rejouer la manche et le point est accordé à celui qui a été victime de l'erreur.

Déroulement d'une manche

Chacun des deux joueurs place secrètement 5 anneaux dans l'emplacement réservé à la combinaison que son adversaire doit retrouver. Vous pouvez choisir les 5 anneaux parmi les 8 couleurs proposées (en utilisant, si vous le souhaitez, la même couleur 2 fois ou plus).

Chacun des deux joueurs doit alors essayer de retrouver non seulement les bonnes couleurs mais aussi la position exacte des anneaux de la combinaison élaborée par son adversaire. Un tour de jeu se décompose ainsi : lorsqu'un joueur place une rangée d'anneaux sur les tiges (vous les laisserez placés tout au long de la manche), le joueur adverse doit lui aussi placer une rangée d'anneaux. Ce n'est qu'ensuite, c'est-à-dire lorsque les deux joueurs ont placé leur proposition que chacun d'eux doit donner des indications à son adversaire en plaçant les fiches de score sur la rangée d'encoches adjacente à la rangée d'anneaux proposés.

Pour cela, il faudra utiliser :

● 1. Les fiches de score rouges :

Placez en une (ou plusieurs) dans n'importe laquelle (ou lesquelles) des encoches prévues lorsque dans la combinaison proposée par votre adversaire, il y a un (ou plusieurs) anneaux dont la couleur et la position correspondent à celles d'un (ou de plusieurs) anneau(x) de la combinaison secrète.

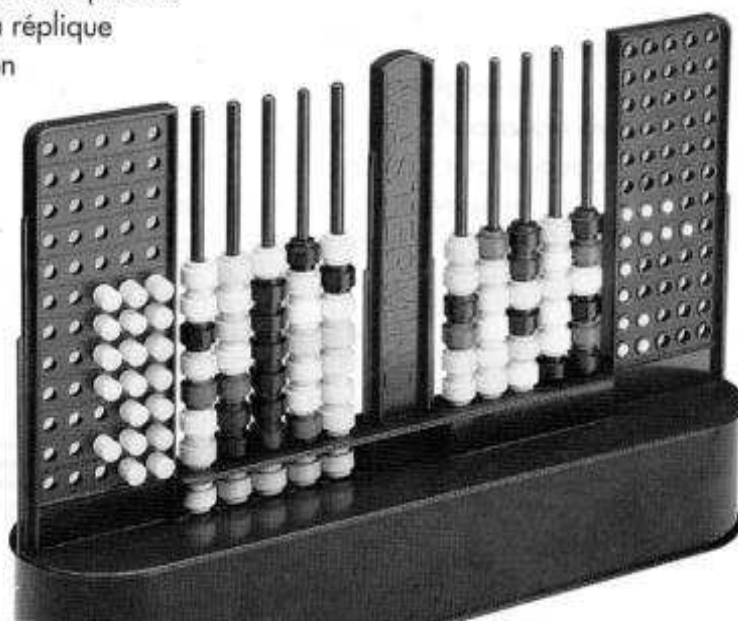
● 2. Les fiches de score blanches :

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

● 3. Les encoches vides :

Les encoches pour les fiches de score sont laissées vides lorsque dans la combinaison proposée, il y a un (ou plusieurs) anneau(x) de couleur incorrecte.

Durant un tour de jeu, lorsqu'un des deux joueurs propose une combinaison qui est la réplique exacte de celle tenue secrète par son adversaire, il marque un point si son adversaire ne parvient pas à trouver la combinaison durant ce même tour de jeu. La manche doit être rejouée si son adversaire trouve la combinaison durant ce même tour de jeu.



Variantes de jeu

1. Vous pouvez, si vous le souhaitez, simplifier la règle de jeu en décidant d'utiliser des combinaisons composées de 4 anneaux au lieu de 5.

2. Vous pouvez également décider qu'un joueur débutant devra trouver une combinaison de 4 anneaux lorsqu'il joue contre un joueur plus expérimenté qui pour sa part, devra trouver une combinaison de 5 anneaux.

3. Si vous souhaitez disputer des parties encore plus intenses, vous pouvez décider de rivaliser pour être celui des deux joueurs qui sera le plus rapide à trouver la combinaison composée par son adversaire.

Le but du jeu est alors d'être le premier des deux joueurs à trouver la combinaison quelque soit le nombre de coups joués par l'un ou l'autre des joueurs (le maximum de coups possibles est toujours de 12). Dans ce cas, dès qu'un des deux joueurs propose une combinaison, le joueur adverse doit immédiatement lui donner des indications en plaçant les fiches de score rouges et blanches correspondantes. Dès qu'un joueur propose une combinaison qui est la réplique exacte de celle tenue secrète par son adversaire, ce dernier place 5 fiches de score rouges dans les encoches prévues et révèle la combinaison secrète en faisant pivoter l'unité de jeu. La manche est terminée, le joueur le plus rapide marque le point.

Note : Dans les 3 variantes de jeu, les fiches de score rouges et blanches sont utilisées 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.

14155F1093