

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.

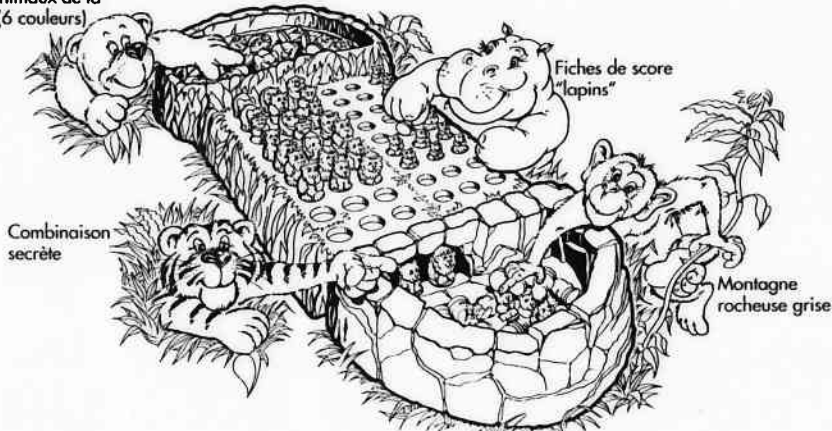
Placez le socle Mastermind Junior entre les deux joueurs avec les encoches secrètes devant celui qui compose la combinaison secrète en premier. Retirez la montagne rocheuse grise et posez-la sur le côté.

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.

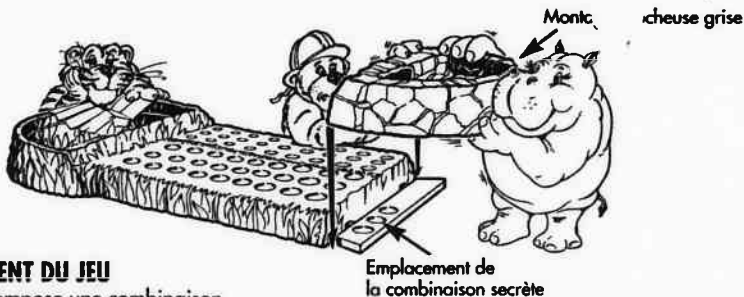
Pions "animaux de la jungle" (6 couleurs)



1131

1131

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.

© 1994 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,

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

Pour la Suisse:
Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,



MASTERMIND. JUNIOR

Het beroemde spel voor logische denkers in een speciale uitvoering voor kinderen.

SPIELANLEITUNG

SPIELAUSSTATTUNG

- Mastermind-Brett mit:
- 9 Such-Reihen (für je 3 Dschungeltiere)
- 9 Hinweis-Felder (für Signalstifte)
- 1 Versteck (mit 3 Öffnungen)
- 1 grauer Sichtschutz (verdeckt die versteckten Tiere)
- 72 Stecker "Dschungeltiere" (jede Tierart in einer Farbe)
- 15 rote Signalstifte "Affen"
- 15 weiße Signalstifte "Affen"

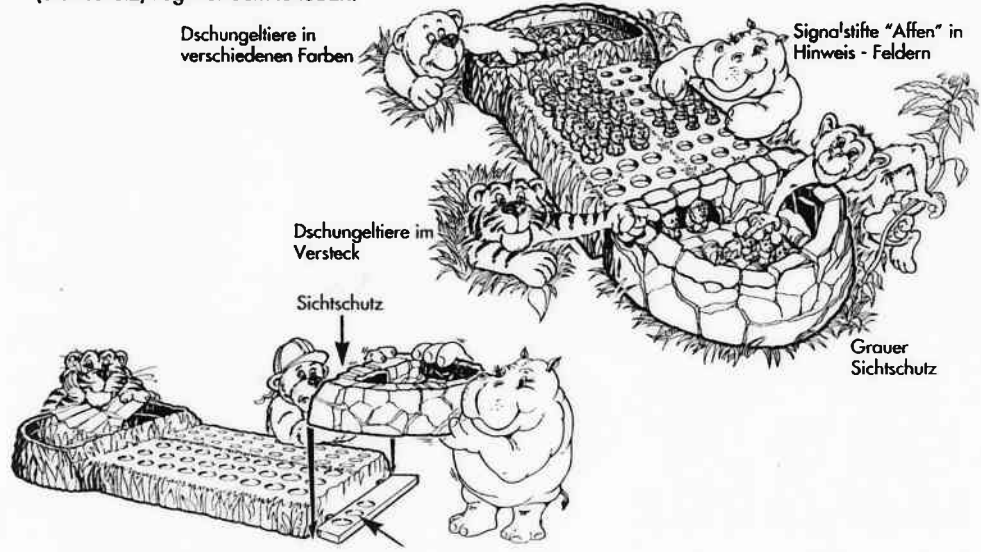


DAS ZIEL DES SPIELS

Der "Gendarm" muß herausfinden, welche Tiere der "Räuber" versteckt hat: Er muß die Tierart herausfinden (Ist es ein Löwe?) und den genauen Platz jedes einzelnen Dschungeltieres (Rechts? Mitte? Links?). Ist das geschafft, werden die Rollen getauscht und ein zweites Spiel folgt. Wer dann insgesamt die wenigsten Versuche benötigt hat, um die Dschungeltiere zu finden, gewinnt.

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

- 1) Es müssen immer 2 Spiele gespielt werden: Nach jedem Spiel wechselt die Aufgabenverteilung.
- 2) Die beiden Spieler müssen wählen, wer im ersten Spiel als RÄUBER die Dschungeltiere versteckt. Der zweite Spieler muß als GENDARM diese Tiere finden.
- 3) Die großen Stecker "Dschungeltiere" werden von den kleinen Stiften (Affen in rot und weiß) getrennt. Die Dschungeltiere werden in das große Fach des Spielbretts gelegt, die Affen in das kleinere Fach.
- 4) Das Mastermind-Brett wird zwischen die beiden Spieler gestellt. Die Seite mit dem Versteck (Sichtschutz) liegt vor dem RÄUBER.



DER SPIELABLAUF

1) Der RÄU. "versteckt" die Tiere:

Er klappt den Sichtschutz weg. Er wählt verdeckt drei Tiere aus: Drei verschiedene Tiere (höchstens 1 Tier pro Art), die er in beliebiger Reihenfolge in das Versteck setzt. Er klappt den Sichtschutz zu.

WICHTIG: Sein Gegenüber, der GENDARM, darf diese drei Dschungeltiere nicht sehen!

2) Der GENDARM beginnt seine Suche:

Der GENDARM setzt seine erste Such-Reihe (um Tierart und Platz der versteckten Dschungeltiere herauszufinden): Er wählt drei beliebige Dschungeltiere aus und setzt sie in die 1. Such-Reihe (an seinem Ende des Spielbrettes). Die Verteilung der drei Dschungeltiere (welches Tier auf welchem Platz der Reihe) kann er frei wählen.

3) Der RÄUBER antwortet mit Signalstiften:

Er muß den GENDARM wahrheitsgemäß über dessen Lösungsversuch informieren, mit Signalstiften in rot und weiß: Diese Stifte steckt er in das Hinweis-Feld neben der jeweils letzten Such-Reihe des GENDARMEN.

ROTER SIGNALSTIFT (AFFE):

Ein roter Signalstift wird in eine der drei Öffnungen des Hinweis-Feldes gesteckt, wenn der GENDARM ein verstecktes Dschungeltier komplett richtig herausgefunden hat!

ROT heißt also: Richtiges Tier und richtiger Platz!

ACHTUNG: Der GENDARM weiß jetzt aber oft noch nicht, welches Tier seiner Such-Reihe richtig ist!

WEISSER SIGNALSTIFT (AFFE):

Ein weißer Signalstift wird gesteckt, wenn der GENDARM die Tierart herausgefunden hat, wobei sich das Tier aber auf einem anderen PLATZ befindet.

Weiß heißt also: Richtiges Tier - falscher Platz!

Öffnungen ohne Signalstift:

Hat der GENDARM in seiner Such-Reihe falsche Dschungeltiere (andere als im Versteck), so bleibt für jedes "falsche" Dschungeltier eine Öffnung im Hinweis-Feld frei - ohne Signalstift.

4. WEITERER SPIELVERLAUF:

Aus diesen Signalen muß der GENDARM seine Schlüsse ziehen und dann die nächste Such-Reihe mit Dschungeltieren füllen. Das Spiel wird Runde um Runde fortgesetzt:

Der GENDARM setzt eine neue Such-Reihe,

der RÄUBER antwortet mit Signalstiften.

Hat der GENDARM die drei versteckten Dschungeltiere herausgefunden, zeigen ihm drei rote Affen seinen Erfolg an. Zur Kontrolle wird der Sichtschutz weggeklappt. Das erste Spiel ist beendet und die Wertung folgt. Für das zweite Spiel wird das Spielbrett gedreht und die Spieler tauschen ihre Rollen.

DIE SPIELWERTUNG

Nach jedem Spiel erhält der RÄUBER Punkte (nur der Räuber): Einen Punkt für jede Such-Reihe, die der GENDARM benötigt hat. Der RÄUBER merkt sich seine Punkte. Mit vertauschten Rollen geht es in das zweite Spiel.

DAS ENDE DES SPIELS

Mastermind® Junior endet nach 2 Spielen. Es gewinnt der Spieler, der (als Räuber) die höhere Punktezahl erreicht hat.

VARIANTE FÜR JÜNGERE SPIELER

Jüngere Spieler sollten mit dieser einfacheren Variante beginnen: Sie müssen nur die Tierart der versteckten Dschungeltiere herausfinden!

Der RÄUBER setzt für jedes richtige TIER einen roten Hinweis-Stift. Der Platz des Dschungeltieres, ob richtig oder falsch, spielt keine Rolle.

© 1994 Invicta Toys and Games Ltd.

Wichtig! Bitte aufbewahren. Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:
Kenner Parker,
Verbraucherservice,
Max-Planck-Straße 10,
63128 Dietzenbach.

Österreich:
Hasbro Österreich GmbH,
Verbraucherservice,
Davidgasse 92-94,
A-1100 Wien.

Schweiz:
Hasbro Schweiz AG,
Verbraucherservice,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.

