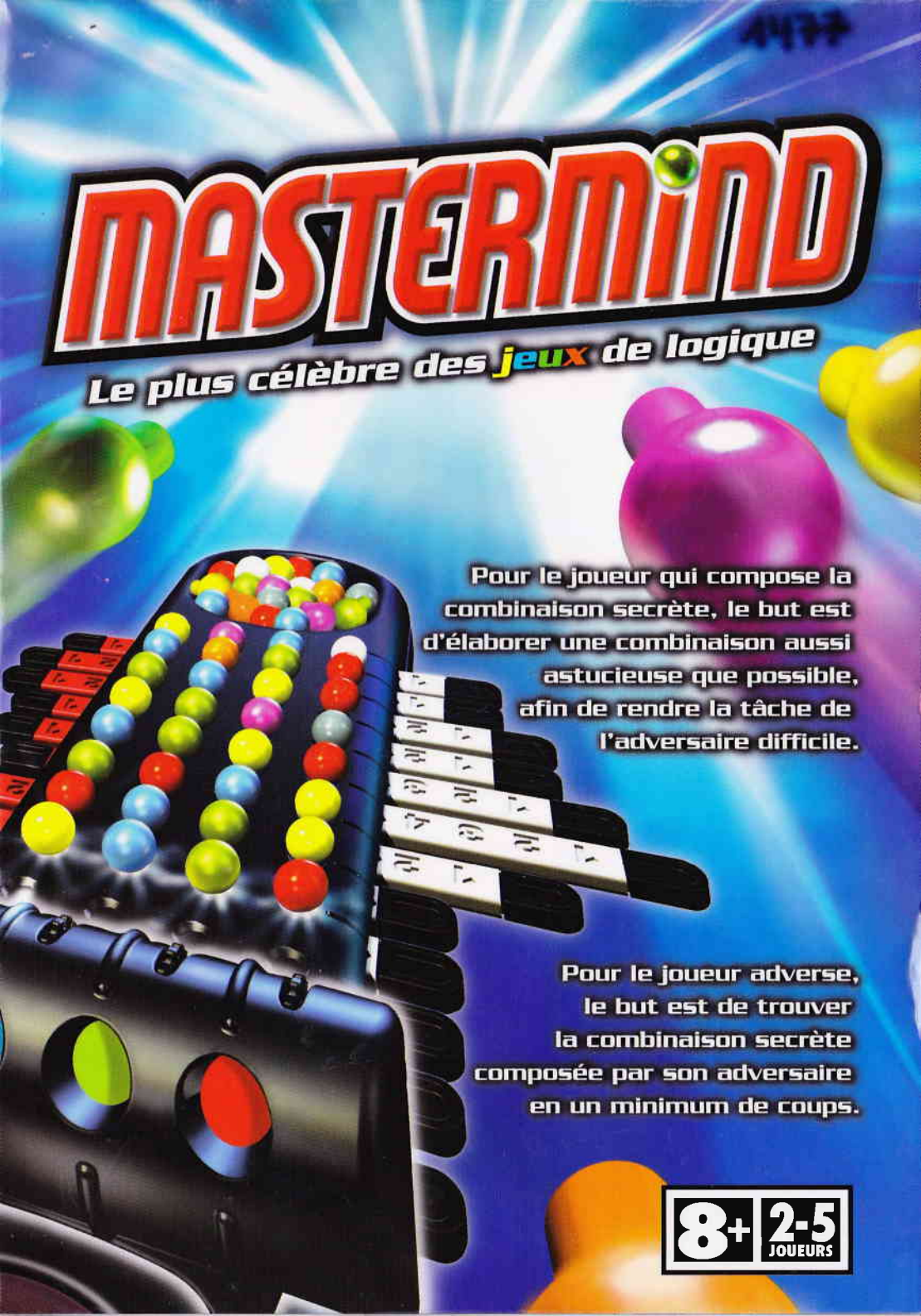

MASTERMIND
Le plus célèbre des jeux de logique
Pour le joueur qui compose la combinaison secrète, le but est d'élaborer une combinaison aussi astucieuse que possible, afin de rendre la tâche de l'adversaire difficile.
Pour le joueur adverse, le but est de trouver la combinaison secrète composée par son adversaire en un minimum de coups.
8+
2-5 JOUEURS

CONTENU

Le jeu Mastermind est composé d'une unité de jeu, d'une cellule Combinaison secrète, et de 96 pions de 8 couleurs différentes.

blanc rose vert rouge orange argent jaune bleu

ASSEMBLAGE

1. Posez Mastermind sur le support rotatif. Voir ci-dessous.
2. Placez Mastermind au centre de l'aire de jeu.
3. Videz les pions dans le compartiment de l'unité de jeu et jetez le sac.
4. Recopiez une fiche de score ou photocopiez la fiche de score page 8.

JEU À 2 JOUEURS

BUT DU JEU

Gagner le maximum de manches.

- Le joueur qui doit trouver la combinaison secrète gagne une manche s'il y parvient en 12 coups maximum.
- À l'inverse, le joueur qui a composé la combinaison secrète remporte une manche si son adversaire ne réussit pas à la deviner à temps.

LE JEU

1. Décidez lequel d'entre vous élabore la combinaison secrète. Ce dernier s'installe derrière l'extrémité rotative de Mastermind, son adversaire face à lui.
2. Mettez-vous d'accord sur le nombre de manches à disputer.
3. Au début de chaque manche, un joueur élabore la combinaison et la place dans la cellule Combinaison secrète. Voir ci-dessous. Assurez-vous que celui qui doit trouver la combinaison ne puisse pas la voir !

4. Le joueur qui doit deviner la combinaison peut alors commencer à faire des propositions.

   Pour faire une proposition :

   Insérez 4 pions dans les trous, en commençant par la rangée la plus éloignée du joueur qui a composé la combinaison secrète, et en se rapprochant de ce dernier à chaque nouvelle proposition.

   Si la proposition est incorrecte :

   Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète évalue la proposition (voir la section Marquage page 4). Celui qui doit la deviner, continue à faire des propositions jusqu'à ce qu'il ait trouvé le code ou qu'il ait épuisé son crédit de 12 propositions. Les pions et le marquage restent en place tout au long de la manche.

   Si la proposition est correcte :

   Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète révèle le code et la manche est terminée. NB : quand vous révélez la combinaison, assurez-vous de ne pas retourner la cellule Combinaison secrète, afin qu'elle n'apparaisse pas à l'envers !
5. À la fin de la manche, notez le nom du vainqueur et échangez les rôles.
6. Le jeu se termine lorsque le nombre de manches préalablement décidé a été disputé. Le joueur qui a gagné le plus de manches est le gagnant !

MARQUAGE POUR JEU À 2 JOUEURS :

- Pour chaque pion identifié de la bonne couleur mais à la mauvaise place, tirez le curseur blanc d'un cran.
- Pour chaque pion identifié de la bonne couleur et à la bonne place, tirez le curseur rouge d'un cran.

Voir page 6 pour un exemple de marquage.

JEU À 3-5 JOUEURS

BUT DU JEU :

Etre le joueur avec le meilleur score à la fin de la partie.

LE JEU

1. Jouez autant de manches qu'il y a de joueurs. A chaque manche un joueur différent élaborera une combinaison secrète tandis que les autres tenteront, chacun leur tour, de la deviner.
2. A chaque manche, le joueur qui compose la combinaison secrète le fait comme indiqué précédemment en utilisant la cellule Combinaison secrète.
3. Le joueur à sa gauche fait la première proposition. Tournez Mastermind face à ce joueur.
4. Le joueur qui a composé la combinaison secrète évalue la proposition (voir la section Marquage, page 5

   Si la proposition est incorrecte :

   Le joueur suivant fait une nouvelle proposition, en utilisant les indices du premier marquage. Les pions et le marquage restent en place tout au long de la manche. Ceci aidera les autres joueurs à orienter leurs propositions.

   Si la proposition est correcte :

   Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète la révèle et la manche est terminée. Commencez une nouvelle manche, le joueur suivant composant une nouvelle combinaison secrète.
5. Le joueur qui obtient le meilleur score quand toutes les manches ont été disputées est le gagnant !

MARQUAGE POUR JEU A 3 – 5 JOUEURS

Pour chaque pion identifié de la bonne couleur mais à la mauvaise place, le joueur qui cherche la combinaison marque 1 point. Tirez le curseur blanc d'un cran pour chaque bonne couleur .

Pour chaque pion identifié de la bonne couleur et à la bonne place, le joueur qui devine la combinaison marque 2 points. Tirez le curseur rouge d'un cran pour chaque bonne couleur à la bonne place.

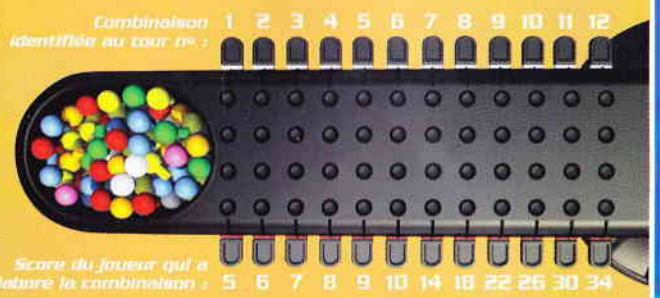
Lorsque le joueur qui cherche a trouvé la combinaison de couleur correcte (c'est-à-dire toutes les couleurs à la bonne place), il marque 10 points.

Marquez le score de celui qui a deviné la combinaison sur la fiche de score comme expliqué en page 7.

MARQUAGE DU SCORE POUR LE JOUEUR QUI A COMPOSÉ LA COMBINAISON SECRÈTE :
Le score du joueur qui a composé la combinaison est inscrit à la fin de la manche. Il est calculé comme suit :

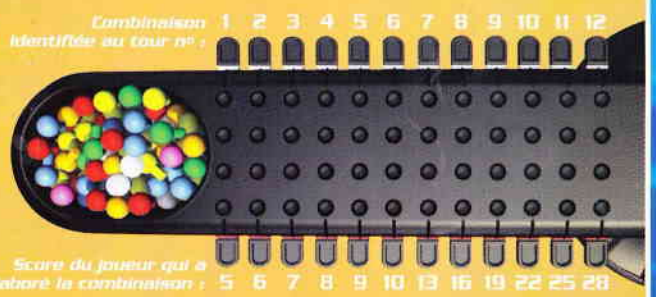
JEU A 3 JOUEURS

Si le joueur qui doit deviner la combinaison échoue, le joueur qui l'a composée marque 40 points.



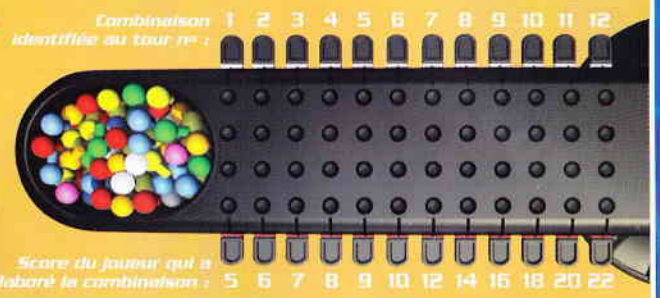
JEU A 4 JOUEURS

Si le joueur qui doit deviner la combinaison échoue, le joueur qui l'a composée marque 30 points.



JEU A 5 JOUEURS

Si le joueur qui doit deviner la combinaison échoue, le joueur qui l'a composée marque 25 points.



POUR LES EXPERTS

Dans cette version plus poussée, le joueur qui compose la combinaison est autorisé à utiliser deux couleurs identiques ou plus dans la même combinaison. Mettez-vous d'accord avant de jouer si cette règle s'applique, mais ne dites pas à celui qui va deviner votre combinaison si vous l'utilisez.

RANGEMENT

Pour ranger le jeu, mettez tous les pions dans le compartiment de l'unité de jeu et rabattez le couvercle. Retirez Mastermind du support rotatif avant de le ranger dans sa boîte.

EXEMPLE DE MARQUAGE DU SCORE

La combinaison secrète dans cet exemple est rose – rouge – bleu – jaune. Celui qui doit deviner la combinaison identifie deux couleurs à la mauvaise place, et, une couleur à la bonne place. Celui qui a composé la combinaison tire le curseur blanc de deux crans et le curseur rouge d'un cran. Dans un jeu avec 3 joueurs ou plus, cette proposition rapporterait 4 points.

FAIRE UNE BONNE PROPOSITION

Au début du jeu, il n'y aura pas beaucoup d'indices sur lesquels s'appuyer pour réfléchir. Au fur et à mesure que le jeu progresse, vous verrez un schéma de couleurs et de scores se former. Regardez attentivement quelles lignes ont de bons scores et comparez-les avec d'autres lignes ayant de bons scores quand vous faites une proposition. Les lignes qui n'ont pas de scores sont également utiles, puisqu'elles permettent de savoir qu'aucune de ces couleurs n'est présente dans la combinaison secrète.

UTILISER LA FICHE DE SCORE

- Chaque colonne représente un joueur.
- Chaque ligne représente une manche.
- A chaque tour de jeu, marquez les scores dans les cases blanches les uns à la suite des autres.
- Quand un joueur découvre la combinaison secrète, additionnez les points dans les cases vertes.
- A la fin de la manche, inscrivez le score de celui qui a composé la combinaison dans la case jaune.
- Dès que le nombre de manches préalablement décidé a été joué, chaque joueur doit ajouter son score pour chaque manche et inscrire son score total dans la case TOTAL. Le joueur qui obtient le meilleur score a gagné !

points pour les propositions dans cette manche

1 3 3

score final de cette manche

7

Score final du joueur qui a composé la combinaison

NOM	Julie	Thierry	Alexandre	
MANCHE 1	10	1 3 3 / 7	2 4 10 / 16	
MANCHE 2				
MANCHE 3				
MANCHE 4				
MANCHE 5				
TOTAL				

ou défiez toute votre famille !

FICHE DE SCORE

NOM					
MANCHE 1					
MANCHE 2					
MANCHE 3					
MANCHE 4					
MANCHE 5					
TOTAL					

© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – ☎ 08.25.33.48.85 – email : « conso@hasbro.fr ».
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da
Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar, ☎ 041 766 83 00.
Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.

www.hasbro.fr

1106**44220**101 01

Fabriqué en Chine