



MASTERMIND

Le Mastermind (également connu sous le nom composé Master Mind) est un jeu de société dont l'objectif est de deviner le code couleur imaginé par l'adversaire.

But du jeu

Composer des combinaisons de pions colorés difficiles à deviner et réussir à deviner le plus rapidement possible celles de l'adversaire.

Nombre de joueurs

Deux joueurs uniquement.

Matériel

- Le plateau de Mastermind,
- Des pions de 4 couleurs différentes.

Règles du jeu

Commencer par déterminer quel joueur débutera à composer une combinaison.

Un des joueurs compose donc à l'abri du regard de l'adversaire une combinaison de couleur en insérant les pions dans les encoches de la première ligne.

L'adversaire présente donc une première proposition de combinaison afin d'essayer de trouver l'originale.

• **Si la combinaison est fausse ou comporte des fautes :**

- Celui qui présente la combinaison originale indique sur le côté du jeu des languettes ou de code couleur : par ex pion blanc et noir
- Il tire la languette blanche (ou pion blanc) si : un pion est dans la combinaison mais pas à la bonne place.
- Il tire la languette rouge ou (pion noir) si : un pion est dans la combinaison et bien placé.
- À l'aide de ces indices, le joueur essaie à nouveau une combinaison.
- Les joueurs continuent ainsi, en se limitant à 12 propositions maximum.

• **Si la combinaison est correcte :**

- Le joueur ayant composé la combinaison originale la révèle. La manche est terminée, les deux joueurs inversent leurs rôles.

Pour gagner une manche, il faut deviner la combinaison secrète en 12 tentatives maximum ou composer une combinaison que l'adversaire n'a pas réussi à deviner en 12 tentatives.