

MASTERMIND®

ÂGE
8+ | 
2 JOUEURS



CONTENU

Module Mastermind® avec plateau à chevilles et 80 chevilles de couleur.

BUT DU JEU

Battez votre adversaire avec un code fûté ou des choix judicieux.

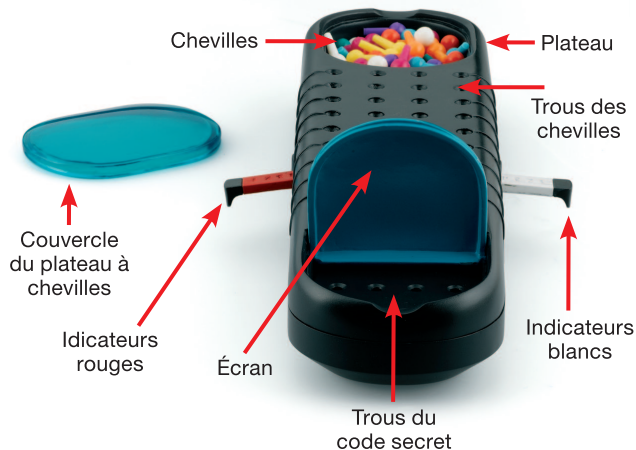
Si vous êtes le codeur: Votre objectif est d'imaginer un code de couleurs si fûté que votre adversaire mettra du temps à le déchiffrer.

Si vous êtes le décodeur: Vous devez percer le code de couleurs de votre adversaire avec le moins d'essais possible.

PRÉPARATION

1. Placez les chevilles dans le plateau et jetez le sac.
2. Assurez-vous que les indicateurs rouges et blancs sont bien rentrés.
Avant de commencer, décidez d'un nombre pair de parties à jouer.

LE MODULE



POUR JOUER

1. Décidez qui sera le premier codeur. Ce joueur doit relever l'écran à l'extrémité du module et insérer quatre chevilles de couleur (le code secret) dans les trous en dessous.
Nota: Assurez-vous que le module est placé de sorte que le décodeur ne puisse pas voir le code!
2. Le code peut être constitué de n'importe quelle combinaison de couleurs, mais chaque couleur ne peut être utilisée qu'une fois dans un même code.
3. Une fois le code établi, le décodeur doit essayer de reproduire la couleur et la position exacte de chaque cheville à coups d'essais et d'erreurs.
4. À chaque essai, il aligne une rangée de chevilles de couleur. Ces rangées restent en place pendant le reste de la partie.
5. Après chaque essai, le codeur doit indiquer au décodeur quel progrès il a accompli en faisant glisser les indicateurs (sur les côtés du module) comme suit:

INDICATEURS ROUGES

Tirez l'indicateur rouge correspondant pour indiquer combien de chevilles ont la bonne couleur et la bonne position.

INDICATEURS BLANCS

Tirez l'indicateur blanc correspondant pour indiquer combien de chevilles ont la bonne couleur, mais sont à une mauvaise position.

Exemple: Dans le cas illustré, le joueur a deux chevilles de **la bonne couleur**, mais à **la mauvaise position**.

Le codeur tire l'indicateur BLANC de deux crans. Le joueur a aussi une cheville de **la bonne couleur** et à **la bonne position**. Le codeur tire donc l'indicateur ROUGE d'un cran.



Code découvert: Si le décodeur perce le code secret, le codeur tire l'indicateur rouge correspondant pour afficher le chiffre 4. Il tourne ensuite le module pour montrer le code secret. La partie est terminée. Calculez vos points (voir la section SCORE) et inversez les rôles.

SCORE

À la fin de chaque partie, le codeur marque un point pour chaque rangée de chevilles placée par le décodeur. Si le décodeur **ne perce pas** le code en neuf essais, la partie est terminée et le codeur marque neuf points.

Notez votre score à la fin de chaque partie.

Les joueurs inversent les rôles à chaque nouvelle partie.

Lorsque vous avez terminé le nombre de parties convenu, additionnez vos totaux. Le joueur qui a le score **le plus élevé** gagne.

MAUVAISES INDICATIONS

Si le codeur se trompe en donnant des indications au décodeur, rejouez la partie du début et adjugez trois points supplémentaires au décodeur.

RANGEMENT

Mettez toutes les chevilles dans le plateau et fermez le couvercle. Assurez-vous que tous les indicateurs sont rentrés dans le module.



© 2010 Hasbro. Tous droits réservés.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. Questions? 1-888-836-7025.

29187 PN 71305600