



Règles du Mastermind

- **But du jeu** : Le but est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.
 - **Nombre de joueurs** : 2 joueurs
 - **Age** : dès 6 ans
 - **Matériel** :
 - Un plateau de jeu
 - Des pions blancs, noirs et de 4 autres couleurs différentes
-

I – Préparation

Préparation : On commence par enlever tous les pions du plateau de jeu et les disposer sur la table à côté.

Principe : Le joueur qui doit trouver la combinaison secrète gagne une manche dès lors qu'il y parvient en maximum 12 coups.

Le joueur qui a conçu la combinaison secrète remporte la manche quand son adversaire n'est pas parvenu à trouvé la combinaison en 12 coups.

II – Début de partie

Qui commence ?

Pour commencer, il vous faut décider entre vous et votre adversaire lequel élabore la combinaison secrète. Une fois cela fait, celui-ci doit se mettre du côté de l'extrémité rotative du plateau de Mastermind. Face à lui se met le joueur qui doit deviner.

Mettez-vous d'accord sur le nombre de manche que vous souhaitez disputer afin de vous assurer d'un gagnant.

III -Déroulement de la partie

a) Gameplay

Le joueur situé à l'extrémité rotative élabore alors sa combinaison de couleur sans bien entendu la dévoiler à l'autre joueur. Le second peut alors commencer à faire des propositions de combinaisons.

Pour cela il doit insérer 4 pions dans la première ligne située la plus près de lui.

Si la combinaison présentée est incorrecte :

Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète utilise les trous situés sur le côté du plateau.

Si dans la proposition, un ou plusieurs pions de couleurs sont bien dans la combinaison mais pas à la bonne place, le joueur doit alors poser des pions noirs selon le nombre.

Si dans la proposition, un ou plusieurs pions de couleurs sont bien dans la combinaison et à la bonne place, le joueur doit alors poser des pions blancs selon le nombre.

Le joueur devant deviner la combinaison continue ainsi en proposant sur la seconde ligne une autre proposition, en prenant bien entendu en compte les indications des pions noirs et blancs. Il a droit à 12 propositions pour déchiffrer le code.

Si la combinaison est correcte :

Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète révèle le code et la manche est terminée. Les rôles sont alors inversés et la seconde manche peut ainsi commencer.

b) Victoire

Le gagnant d'une partie de Mastermind est celui qui a gagné le plus de manches selon le nombre préalablement établis.

c) Astuces

Si vous approchez de la fin de partie et que vous n'avez toujours pas déchiffrer la combinaison secrète de votre adversaire, il est judicieux de comparer les lignes sur lesquels vous avez fait les meilleurs scores. Les lignes n'ayant zéro couleurs trouvés peuvent également être utile pour éliminer définitivement des couleurs.