

super MASTER MIND



super MASTER MIND

Une confrontation de ruse et de logique entre deux joueurs. Une épreuve d'intelligence.

Lorsqu'on dispute une partie de Super Master Mind on utilise normalement les 5 trous et les 8 couleurs de fiches. On peut disputer des variantes de ce jeu de base en se mettant d'accord pour utiliser moins de trous et de couleurs. Le tableau ci-dessous illustre toutes les possibilités de permutation possibles. Les joueurs peuvent donc choisir le degré de difficulté de la partie qu'ils veulent disputer.

		Nombre de trous				
		1	2	3	4	5
Nombre de couleurs	1	1	1	1	1	1
	2	2	4	8	16	32
	3	3	9	27	81	243
	4	4	16	64	256	1024
	5	5	25	125	625	3125
	6	6	36	216	1296	7776
	7	7	49	343	2401	16807
	8	8	64	512	4096	32768
	9	Voir jeu No 2				

PARKER
Pour joie et jeux

LISTE DES PIÈCES

Tableau de décodage: Comporte 12 rangées de grands trous (trous pour fiches de codage); 12 rangées de petits trous (trous pour fiches d'évaluation); 5 trous dissimulés par un écran (pour le code secret); 2 rangées de trous pour le décompte des points et 2 compartiments de rangement des fiches.

Ecran dissimulateur: Pour cacher le code secret.

Fiches de codage: Environ 192 fiches de couleurs à tête ronde (environ 24 de chacune des 8 couleurs).

Fiches d'évaluation: Environ 60 fiches minces à tête plate (environ 30 noires et 30 blanches) + **fiches de décompte des points.**

RÈGLE DU JEU ET INSTRUCTIONS ou comment jouer des heures entières au Super Master Mind

POUR LES DEUX JOUEURS — le codeur et le décodeur

Le Super Master Mind est un jeu qui donne à chaque joueur la possibilité de se mesurer à son adversaire. Le codeur compose secrètement une ligne de fiches de codage derrière l'écran dissimulateur et le décodeur dispose de 12 essais pour essayer de déterminer exactement la couleur et la disposition des fiches de codage qui sont dissimulées à sa vue.

Note: Certains décodeurs astucieux savent quel est le nombre de fiches de codage et comptent celles qui restent. Un codeur non moins astucieux cachera donc quelques fiches supplémentaires (2 de chaque couleur au maximum).

Il existe deux façons de jouer et elles sont décrites ci-dessous. Le jeu No 1 et pour les joueurs chevronnés, le jeu No 2. Ce dernier

donne au codeur la possibilité supplémentaire de laisser des trous vacants s'il le désire.

PRÉPARATION DU JEU

Séparer les fiches de codage des fiches d'évaluation et placer les fiches de codage dans le grand plateau et les fiches d'évaluation dans le petit plateau.

Mettre le plateau de décodage en place entre les deux joueurs de façon que les 5 trous dissimulés par l'écran et réservés au code secret se trouvent en face du codeur.

LA MARQUE DES POINTS

Se mettre d'accord sur le nombre de parties à disputer

Fiches de décompte des points — Un joueur a des fiches blanches de décompte des points et l'autre a des fiches noires de décompte des points et chacun d'eux introduit une fiche de décompte des points au commencement de chaque ligne de décompte des points.

A la fin de chaque partie, le codeur marque un point pour chaque rangée de fiches de codage placée par le décodeur et déplace ses fiches de décompte des points le long de sa ligne de décompte des points. Les joueurs intervertissent alors les rôles. La confrontation sera terminée lorsque chaque joueur aura disputé un même nombre de parties et c'est le joueur qui a le plus de points qui est proclamé vainqueur. Si la preuve est faite que le codeur a donné des renseignements erronés au décodeur, la partie doit être rejouée et le décodeur obtient 3 points supplémentaires.

JEU No 1 (32,768 permutations)

Le codeur met secrètement 5 fiches de codage dans les 5 trous situés derrière l'écran dissimulateur. Il peut utiliser n'importe quelle combinaison offerte par

les 8 couleurs disponibles. Il peut utiliser 2 fiches de codage de la même couleur ou plus s'il le désire.

Le décodeur doit essayer de déterminer exactement la couleur et la position des fiches de codage dissimulées derrière l'écran. Chaque fois que le décodeur place une rangée de fiches de codage (elles doivent alors rester en place jusqu'à la fin de la partie), le codeur doit lui donner les renseignements suivants en plaçant les fiches d'évaluation noires ou blanches dans les trous du plateau réservés aux fiches d'évaluation, à côté des fiches de codage placées par le décodeur, ou en laissant des trous vacants.

Les fiches d'évaluation noires sont placées par le codeur dans n'importe quels trous réservés aux fiches d'évaluation, à raison de une pour chaque fiche de codage placée par le décodeur, de la même couleur et exactement à la même place qu'une fiche de codage placée derrière l'écran dissimulateur.

Les fiches d'évaluation blanches sont placées par le codeur dans n'importe quels trous réservés aux fiches d'évaluation, à raison de une pour chaque fiche de codage placée par le décodeur, de la même couleur qu'une des fiches de codage dissimulées derrière l'écran mais sans être exactement à la même place.

Exemple: Si une fiche de codage rouge est dissimulée derrière l'écran et que le décodeur place 2 fiches de codage rouges à la mauvaise place, on emploie UNE fiche d'évaluation blanche.

Le codeur laisse vacant un trou réservé aux fiches d'évaluation pour chaque fiche de codage que le décodeur a placée et qui n'est pas de la bonne couleur.

Si le décodeur réussit à déchiffrer le code dissimulé derrière l'écran du codeur, le

codeur doit placer 5 fiches d'évaluation noires à côté de sa rangée de fiches de codage et doit dévoiler le code secret. La partie est alors terminée et les joueurs changent de place.

NOTE: les fiches d'évaluation obtenues ne doivent pas être placées dans le même ordre que les fiches de codage.

JEU No 2 (59,049 permutations)

Ce jeu se joue exactement de la même façon que le jeu No 1 sauf qu'il est possible de laisser vacants des trous réservés aux fiches de codage, si bien que cela revient à utiliser 9 couleurs de fiches de codage. La décision de jouer de la sorte est prise par le codeur au moment où il compose son code secret. Il dispose alors de 9 choix au lieu de 8 pour chacun des 5 trous réservés aux fiches de codage et dissimulés derrière l'écran. On utilise les fiches d'évaluation noires ou blanches exactement de la même façon. Si le décodeur laisse vacant un trou réservé aux fiches de codage sur le plateau et si ce trou est exactement à la même place que le trou laissé vacant derrière l'écran dissimulateur, le codeur doit utiliser une fiche d'évaluation noire. Si le trou laissé vacant n'est pas à la bonne place, le codeur doit alors utiliser une fiche d'évaluation blanche. Si le décodeur laisse un trou vacant alors qu'il n'y a pas de trous vacants dans le code secret dissimulé derrière l'écran, on laisse vacant un des 5 trous réservés aux fiches d'évaluation, exactement comme si le trou réservé aux fiches de codage et laissé vacant était une fiche d'une neuvième couleur.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toute demande de renseignements au sujet de la présente règle du jeu. Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.