

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MASTERMIND[®] CHALLENGE

Logique et déduction pour un duel de passion !

Règle de jeu

Contenu

Le jeu Mastermind est composé :

- d'une unité de jeu
- d'un socle contenant 3 emplacements pour ranger les anneaux et les 2 types de fiches
- 200 anneaux répartis en 8 couleurs
 - 40 fiches de score rouges
 - 40 fiches de score blanches

But du jeu

Pour le joueur qui doit trouver la combinaison : trouver la combinaison secrète composée par son adversaire en un minimum de coups.

Pour le joueur qui compose la combinaison : être plus malin que son adversaire en composant une combinaison si difficile qu'il lui sera impossible de la trouver.

Dans cette version de Mastermind, vous devez disputer avec votre adversaire un véritable duel et tenter d'en sortir vainqueur. En effet, chaque joueur compose une combinaison secrète que son adversaire doit retrouver et, simultanément, s'efforce de retrouver la combinaison secrète de cet adversaire. A chaque tour de jeu, chaque joueur propose une combinaison. Le gagnant d'une manche sera le joueur qui réussira le premier à retrouver la combinaison composée par son adversaire. Le gagnant de la manche marque 1 point (voir paragraphe Les Points)

Préparation du jeu

Séparez les anneaux de couleur des fiches de score rouges et blanches. Désolidarisez l'unité de jeu du socle. Utilisez l'emplacement central du socle pour ranger les anneaux de couleurs et les emplacements situés aux extrémités du socle pour ranger les fiches de score rouges et blanches. Placez les deux éléments du jeu Mastermind entre les deux joueurs de telle façon qu'ils soient facilement accessibles par l'un et l'autre des joueurs. Pour composer la combinaison secrète de votre adversaire, vous aurez à placer secrètement une rangée d'anneaux de couleur dans l'emplacement qui lui est réservé, situé sur votre gauche. Pour trouver la combinaison secrète que votre adversaire vous a composée, vous devrez essayer de retrouver non seulement les couleurs des anneaux qui la composent, mais aussi leur position exacte sans jamais l'avoir vue. Pour cela, vous proposerez des combinaisons d'anneaux sur les tiges situées sur votre droite, placées au dessus de la combinaison tenue secrète par votre adversaire.

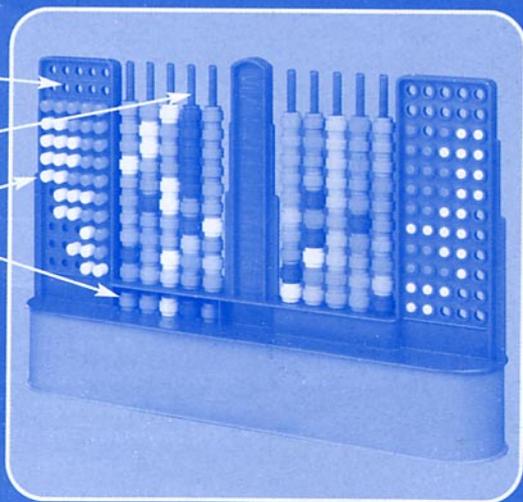
Encoches pour placer les fiches de score

Placez vos anneaux de couleurs sur les tiges situées de ce côté lorsque vous essayez de trouver la combinaison secrète

Fiches de score

Combinaison secrète

Anneaux utilisés pour la combinaison secrète
Placez votre combinaison ici



Les points

Avant de commencer à jouer, déterminez ensemble le nombre de manches que comportera une partie. Vous devez toujours choisir un nombre impair de manches de façon à ce que si vous jouez, par exemple, en 5 manches, le premier joueur qui aura marqué 3 points gagne la partie.

Comptez un point par manche gagnée. Le premier des deux joueurs à atteindre le nombre de points fixé gagne la partie.

IMPORTANT :

- chaque joueur peut faire au maximum 12 propositions (il y a 12 rangées d'encoches sur l'unité de jeu pour placer les fiches de score - voir paragraphe Les fiches de score). Au cours d'une manche, si les deux joueurs font chacun 12 propositions sans trouver la combinaison, il faut rejouer la manche.
- si au cours d'une manche, les 2 joueurs trouvent la combinaison composée par leur adversaire durant le même tour de jeu, la manche est déclarée nulle et il faut la rejouer.

Cas particuliers

Si l'un ou l'autre des joueurs qui a composé la combinaison donne une mauvaise indication à son adversaire (voir ci-après), il faut rejouer la manche et le point est accordé à celui qui a été victime de l'erreur.

Déroulement d'une manche

Chacun des 2 joueurs place secrètement 5 anneaux dans l'emplacement réservé à la combinaison que son adversaire doit retrouver. Vous pouvez choisir les 5 anneaux parmi les 8 couleurs proposées (en utilisant, si vous le souhaitez, la même couleur 2 fois ou plus).

Chacun des 2 joueurs doit alors essayer de retrouver non seulement les bonnes couleurs mais aussi la position exacte des anneaux de la combinaison élaborée par son adversaire. Un tour de jeu se décompose ainsi : lorsqu'un joueur place une rangée d'anneaux sur les tiges (vous les laisserez placées tout au long de la manche), le joueur adverse doit lui aussi placer une rangée d'anneaux. Ce n'est qu'ensuite, c'est-à-dire lorsque les deux joueurs ont placé leur proposition, que chacun d'eux doit donner des indications à son adversaire en plaçant les fiches de score sur la rangée d'encoches adjacente à la rangée d'anneaux proposée.

Utilisation des fiches :

1. Les fiches de score rouges :

Placez-en une (ou plusieurs) dans n'importe laquelle (ou lesquelles) des encoches prévues lorsque dans la combinaison proposée par votre adversaire, il y a un (ou plusieurs) anneau(x) dont la couleur et la position correspondent à celles d'un (ou de plusieurs) anneau(x) de la combinaison secrète.

2. Les fiches de score blanches :

Elles sont placées dans n'importe laquelle (ou lesquelles) des encoches prévues lorsque dans la combinaison proposée, il y a un (ou plusieurs) anneau(x) de couleur exacte mais de position incorrecte.

3. Les encoches vides :

Les encoches pour les fiches de score sont laissées vides lorsque dans la combinaison proposée, il y a un (ou plusieurs) anneau(x) de couleur incorrecte.

Durant un tour de jeu, lorsqu'un des deux joueurs propose une combinaison qui est la réplique exacte de celle tenue secrète par son adversaire, il marque un point si son adversaire ne parvient pas à trouver la combinaison durant ce même tour de jeu. La manche doit être rejouée si son adversaire trouve la combinaison durant ce même tour de jeu.

Variantes de jeu



1. Vous pouvez, si vous le souhaitez, simplifier la règle de jeu en décidant d'utiliser des combinaisons composées de 4 anneaux au lieu de 5.
2. Vous pouvez également décider qu'un joueur débutant devra trouver une combinaison de 4 anneaux lorsqu'il joue contre un joueur plus expérimenté qui pour sa part, devra trouver une combinaison de 5 anneaux.
3. Si vous souhaitez disputer des parties encore plus intenses, vous pouvez décider de rivaliser pour être celui des 2 joueurs qui sera le plus rapide à trouver la combinaison composée par son adversaire.

Le but du jeu est alors d'être le premier des 2 joueurs à trouver la combinaison quelque soit le nombre de coups joué par l'un ou l'autre des joueurs (le maximum de coups possible est toujours de 12). Dans ce cas, dès qu'un des 2 joueurs propose une combinaison, le joueur adverse doit immédiatement lui donner des indications en plaçant les fiches de score rouges et blanches correspondantes. Dès qu'un joueur propose une combinaison qui est la réplique exacte de celle tenue secrète par son adversaire, ce dernier place 5 fiches de score rouges dans les encoches prévues et révèle la combinaison secrète en faisant pivoter l'unité de jeu. La manche est terminée, le joueur le plus rapide marque le point.

Note : Dans les 3 variantes de jeu, les fiches de score rouges et blanches sont utilisées de la même façon que dans le jeu classique.

© 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A. –
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr"
<http://www.hasbro.fr>

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Mastermind est une marque détenue par
Invicta Toys and Games Ltd, et utilisée sous licence.



0201 14155101



Si tu parviens à retrouver la combinaison, ton adversaire doit relever le pont pour te montrer celle qu'il avait imaginée. Comptabilise les points, voir paragraphe **Le gagnant**, puis inversez les rôles.



illustration 4

OPTION 3

Cette version est très similaire à la précédente. Dans cette version, on peut choisir de laisser un ou plusieurs espaces vides dans la combinaison de quatre voitures. C'est comme s'il y avait le choix entre sept couleurs différentes, au lieu de six. Mais cela ne change en rien la façon de comptabiliser le score ; il faut considérer la case vide comme une case contenant une voiture de couleur. Lorsque c'est ton tour de retrouver la combinaison, analyse le score que ton adversaire a donné et tente de retrouver la combinaison le plus vite possible.

INDICATIONS D'ERREURS

Si le joueur qui invente une combinaison commet une erreur, rejouez la partie. Le joueur qui doit retrouver la combinaison démarre avec un avantage de trois points.

LE GAGNANT

A la fin de la partie, le joueur qui a composé la combinaison remporte un point par essai de la part de son adversaire.

Remarque : si vous disputez plusieurs parties, prenez note du cumul de vos points au fur et à mesure.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points est le gagnant.



CONTENU

1 plateau de jeu, 1 pont (en trois parties), 42 cartes score, 72 pions voitures répartis en six couleurs différentes.

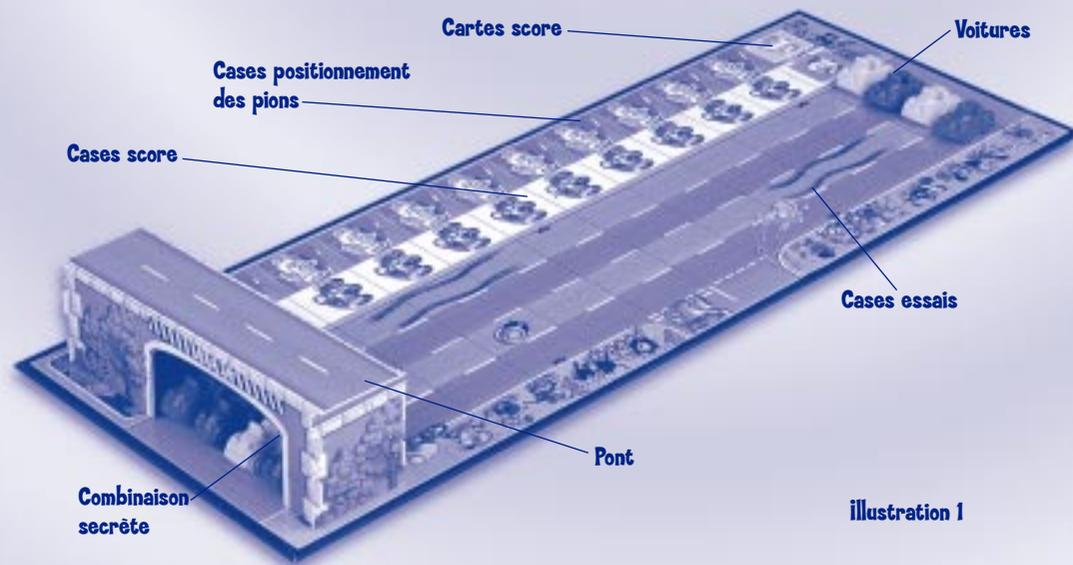


illustration 1

BUT DU JEU

Lorsque c'est ton tour d'inventer une combinaison : ta combinaison ressemble à un embouteillage de voitures sous le pont. A l'aide des pions voitures de six couleurs différentes, crée une combinaison de quatre pions, aussi difficile que possible pour défier ton adversaire.

Lorsque c'est ton tour de retrouver la combinaison : retrouve-la en un minimum de tours possible et pour cela, il faut "forcer" !



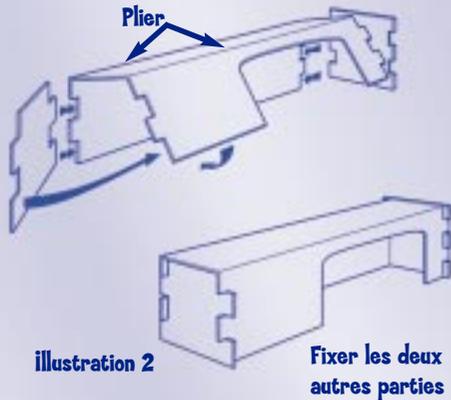
© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
 Distribué en France par Hasbro France S.A., Service Consommateurs,
 ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD.
 Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
 1702 Groot-Bijgaarden.
 Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
 CH-8965 Berikon.
 MASTERMIND est une marque détenue par Invicta Toys and Games Ltd,
 et utilisée sous license.

090002242101



ASSEMBLAGE

1. Avec précaution, détache les voitures de plastique de leur support. Utilise des ciseaux à bouts ronds si nécessaire.
2. Détache ensuite les cartes de leur support en les poussant vers l'extérieur.
3. Détache enfin les trois parties du pont de leur support. Plie la partie principale le long des plis prédéfinis, voir illustration 2, et emboîte les deux autres parties aux extrémités comme indiqué.



INSTALLATION

1. Fixe le pont ainsi constitué à l'extrémité du plateau de jeu, en insérant la languette.
2. Place toutes les voitures et cartes score d'un côté du plateau.
3. Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur le nombre de parties que

vous voulez effectuer.

Remarque : vous devez disputer un nombre de parties pair, pour que chaque joueur bénéficie des mêmes chances de gagner.

LE JEU

Choisissez le joueur qui commence la partie en inventant une combinaison. Il crée alors un embouteillage sous le pont en plaçant quatre des voitures de six couleurs différentes. Il peut bien sûr utiliser plusieurs voitures d'une même couleur.

Si c'est à toi de composer la combinaison, demande à ton adversaire de regarder ailleurs. Soulève le pont du plateau et place les voitures de ton choix aux endroits prévus à cet effet. Abaisse ensuite le pont fermement, afin que la combinaison soit complètement cachée, voir illustration 1.

Ton adversaire peut maintenant commencer à chercher ta combinaison. Lorsqu'il en imagine une, il place les voitures correspondantes dans les cases essais, voir illustration 1.

Remarque : chacune des rangées de voitures reste en position durant la partie. Il a droit à onze essais différents pour retrouver la combinaison. Après chacun de ses essais, tu établis son score de la façon suivante, en fonction de l'option choisie.



SCORE

OPTION 1

Retrouver la couleur de chaque voiture sous le pont.

SCORE

Regarde attentivement la combinaison que propose ton adversaire. Compte le nombre de voitures dont la couleur correspond à celles de ta combinaison. Prends alors la carte score portant le même chiffre et place-la dans la case score sur le côté.

Si les voitures sous le pont sont :

Rouge, bleue, jaune, rose

Et que ton adversaire propose :

Jaune, violet, jaune, rouge

Son score est alors de : 2 points pour avoir identifié le **jaune** et le **rouge**

OPTION 2

Retrouver la couleur et la position de chaque voiture sous le pont.

SCORE

Regarde maintenant la position de chaque voiture et compte celles de la bonne couleur qui sont aussi à la bonne place. Prends ensuite la carte score portant le même chiffre et place-la dans la case score sur le côté.



illustration 3

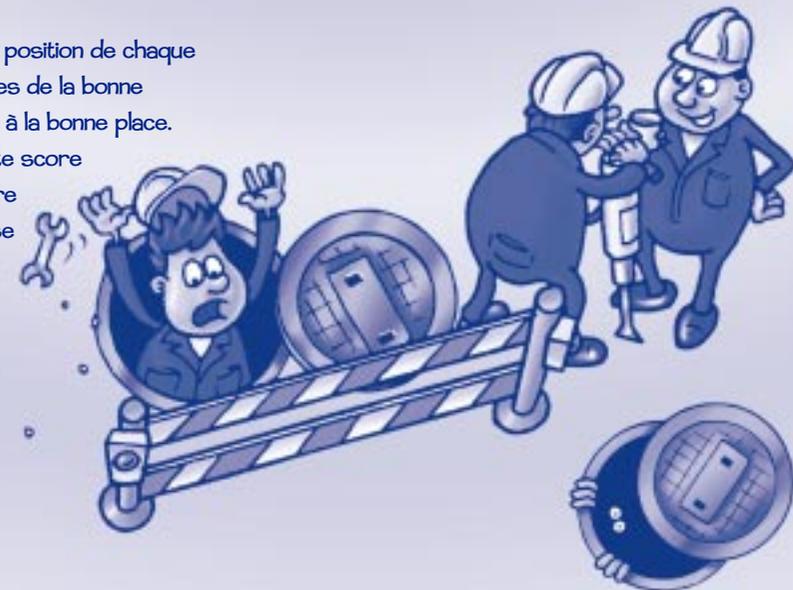
Si les voitures sous le pont sont dans l'ordre :

Rouge, bleue, jaune, rose

Et que ton adversaire propose :

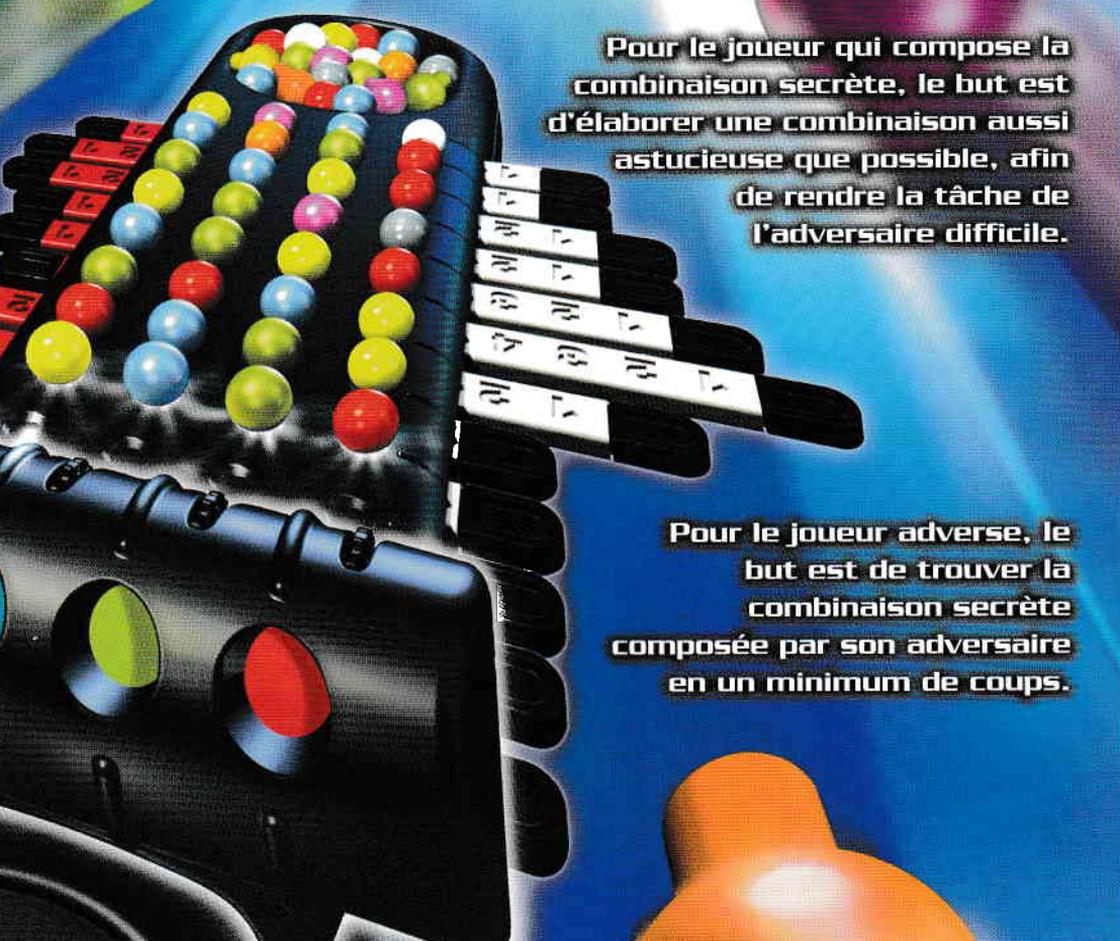
Jaune, violet, jaune, rouge

Son score est alors de 3 points : 2 points pour avoir retrouvé deux couleurs, et un point pour avoir retrouvé la bonne position de la voiture **jaune**.



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.

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

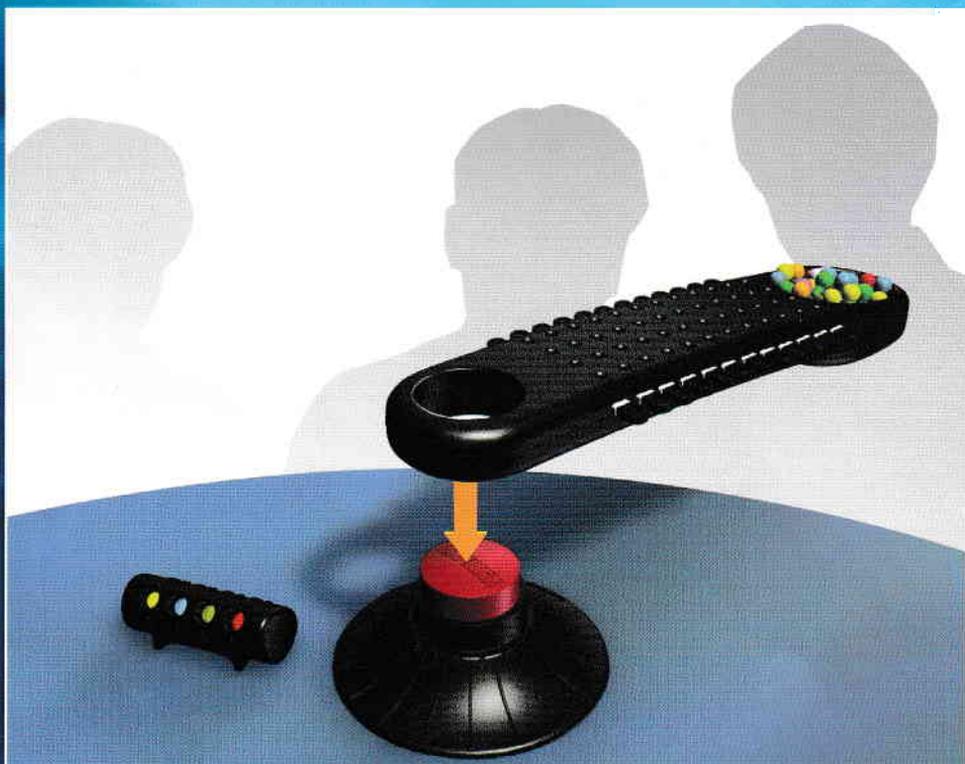
argent

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 B.



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 !

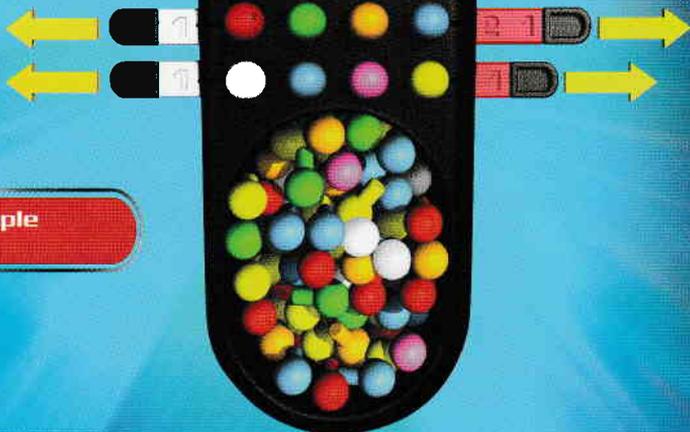
5. À la fin de la manche, notez le nom du vainqueur et échangez les rôles.
6. Le jeu se termine lorsque le nombre de manches préalablement décidé a été disputé. Le joueur qui a gagné le plus de manches est le gagnant !



Jouez en duel...

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.

Combinaison identifiée au tour n° : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Score du joueur qui a élaboré la combinaison : 5 6 7 8 9 10 14 18 22 26 30 34

JEU A 4 JOUEURS

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

Combinaison identifiée au tour n° : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Score du joueur qui a élaboré la combinaison : 5 6 7 8 9 10 13 16 19 22 25 28

JEU A 5 JOUEURS

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

Combinaison identifiée au tour n° : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Score du joueur qui a élaboré la combinaison : 5 6 7 8 9 10 12 14 16 18 20 22

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.



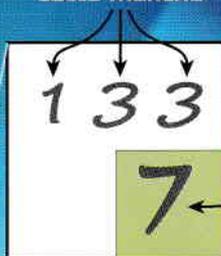
FAIRE UNE BONNE PROPOSITION

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



score final de cette manche

Score final du joueur qui a composé la combinaison

	Julie	Thierry	Alexandre	
MANCHE 1	10	1 3 3	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					

Mastermind est une marque déposée, détenue par Invicta Toys and Games Ltd et utilisée sous licence.
 © 2004 Hasbro. Tous droits réservés.
 Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 03.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr"
 Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
 Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
 Tel. 056 648 70 99.
www.hasbro.fr

