

# MASTERMIND® JUNIOR

# FILE



## CONTENU

36

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

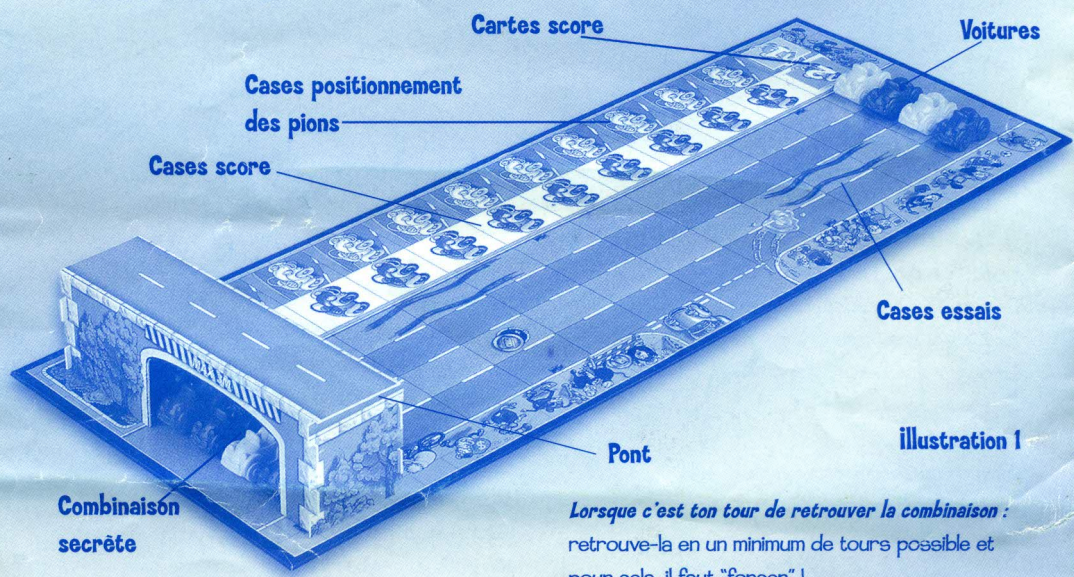


illustration 1

**Combinaison  
secrète**

## 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 "foncer" !

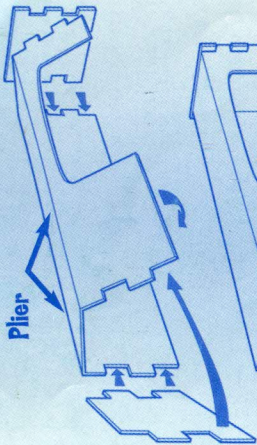
## ASSEMBLAGE

Avec précaution, détache les voitures de plastique de leur support. Utilise des ciseaux à bouts ronds si nécessaire. Détache ensuite les cartes de leur support en les poussant vers l'extérieur. 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.



12002242-17





### Illustration 2

**Fixer les deux autres parties**

### INSTALLATION

Fixe le pont ainsi constitué à l'extrémité du plateau de jeu, en insérant la languette.

Place toutes les voitures et cartes score d'un côté du plateau.

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.

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, bleu, jaune, rose**

Et que ton adversaire propose :

**Jaune, violet, jaune, rouge**

Son score est alors de :

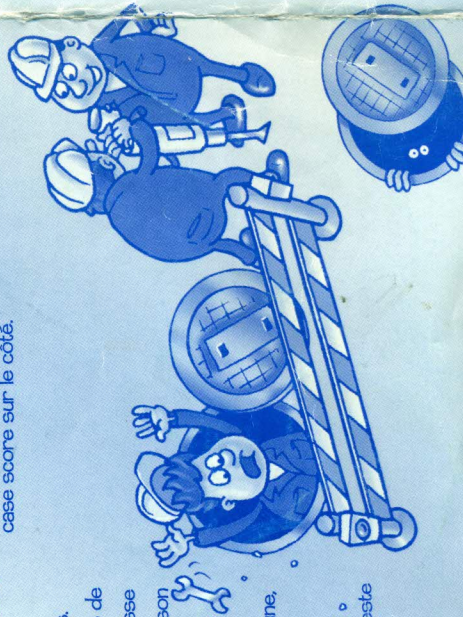
2 points pour avoir identifié le **jaune** et le **rouge**

#### OPTION 2

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

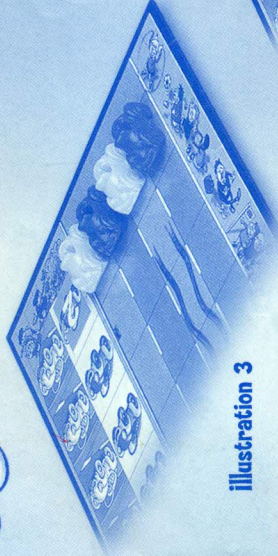
#### SCORE

Regarde bien la proposition de ton adversaire et compte les voitures dont la couleur correspond à celles de ta combinaison. Prends ensuite la carte score portant le même chiffre et place-la dans la case score sur le côté.



**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.

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 3

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

**Rouge, bleu, jaune, rose**

Et que ton adversaire propose :

**Jaune, violet, jaune, rouge**

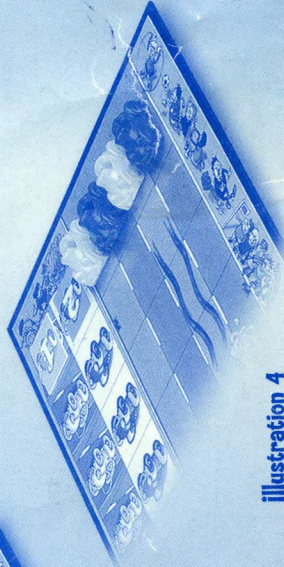
Son score est alors de 3 points :

2 points pour avoir retrouvé deux couleurs et 1 point pour avoir retrouvé la bonne position de la voiture **jaune**.

#### 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 si 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 comprenant une voiture de couleur.



### Illustration 4

### 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.



© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél: 08.25.33.48.65 - email: "conso@hasbro.fr"

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., "Hohveld 6 D, 1702 Groot-Bigardien.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Briemgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. MASTERMIND est une marque détenue par Invicta Toys and Games Ltd, et utilisée sous licence.



120002242197