

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 ★★☆☆ modulaire 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



ELECTRONIC MASTERMIND

RAPPEL DU PRINCIPE DU MASTERMIND

Un code secret, comportant des pions de différentes couleurs, est composé par un joueur : le Codificateur.

Son adversaire, le Décodeur, doit trouver ce code : Il propose des hypothèses à son adversaire qui lui répond en lui indiquant chaque fois le nombre d'éléments corrects : Pions de la bonne couleur dans la bonne position, ou partiellement corrects : Pions de la bonne couleur, mais dans une mauvaise position.

Au Décodeur d'en déduire le code dans le minimum de coups.

ELECTRONIC MASTERMIND

de 1 à 4 joueurs

BUT DU JEU :

Trouver par déductions un "code secret" composé de 5 pions de couleur.

Ce code est créé par ELECTRONIC MASTERMIND.

Les joueurs établissent des hypothèses, questionnent l'ordinateur et, en fonction de ses réponses, mènent leur recherche par étapes successives jusqu'à ce qu'ils aient exactement identifié le code : position et couleur de chaque pion.

Avec ELECTRONIC MASTERMIND, vous pouvez :

Jouer à plusieurs contre l'ordinateur sur le même code :

C'est une compétition de vitesse entre les joueurs.

Jouer à plusieurs contre l'ordinateur sur des codes différents :

Chacun joue à son rythme.

Jouer seul contre l'ordinateur

Jouer à plusieurs, les uns contre les autres, par l'intermédiaire de l'ordinateur.

Choisir parmi 4 niveaux de difficultés :

MASTERMIND est plus ou moins difficile, selon que le nombre de couleurs possibles est plus ou moins élevé.

6 couleurs possibles — rouge, bleu, jaune, blanc, vert, orange .. difficulté A;

8 couleurs possibles — les mêmes + marron, noir difficulté B;

10 couleurs possibles — les 8 couleurs précédentes + rose, gris .. difficulté C;

11 couleurs possibles — les 10 couleurs précédentes + 1 vide .. difficulté D;
(soit 10 couleurs + 1 vide représentant, en fait, une 11^e couleur).

Soit :

Pour A : 7776 combinaisons possibles;

Pour B : 16807 combinaisons possibles;

Pour C : 100000 combinaisons possibles;

Pour D : 161051 combinaisons possibles.

COMMENT UTILISER ELECTRONIC MASTERMIND?

Le jeu se compose d'un tableau de lecture et d'un pupitre de commande disposés au centre d'une rangée de cases, de 4 plateaux de jeux, de pions-codes, fiches-réponses et fiches-score.

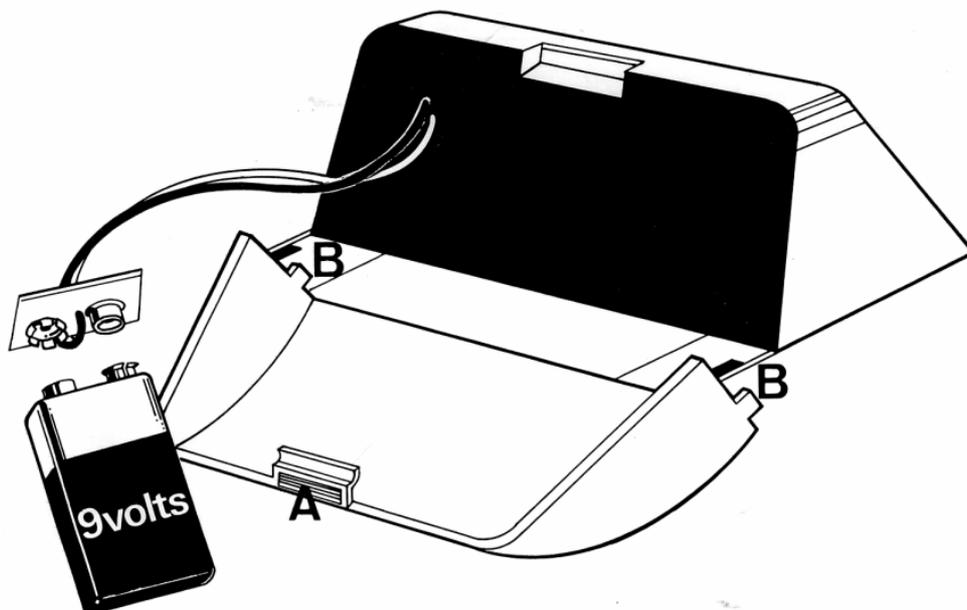
Préparation du jeu :

Alimentation électrique : Placez une pile électrique de 9 volts dans le logement situé derrière le tableau de lecture.

Pour ouvrir ce logement, appuyez sur la patte-verrou A et dégagez la porte en tirant vers l'arrière.

Branchez la pile.

Pour refermer, mettez en place les pattes B puis ramenez le couvercle vers l'avant et poussez jusqu'à ce que la patte-verrou A ait assuré la fermeture.



Attention : utilisez de préférence des piles alcalines. Elles vous assurent une tension plus régulière et elles durent plus longtemps.

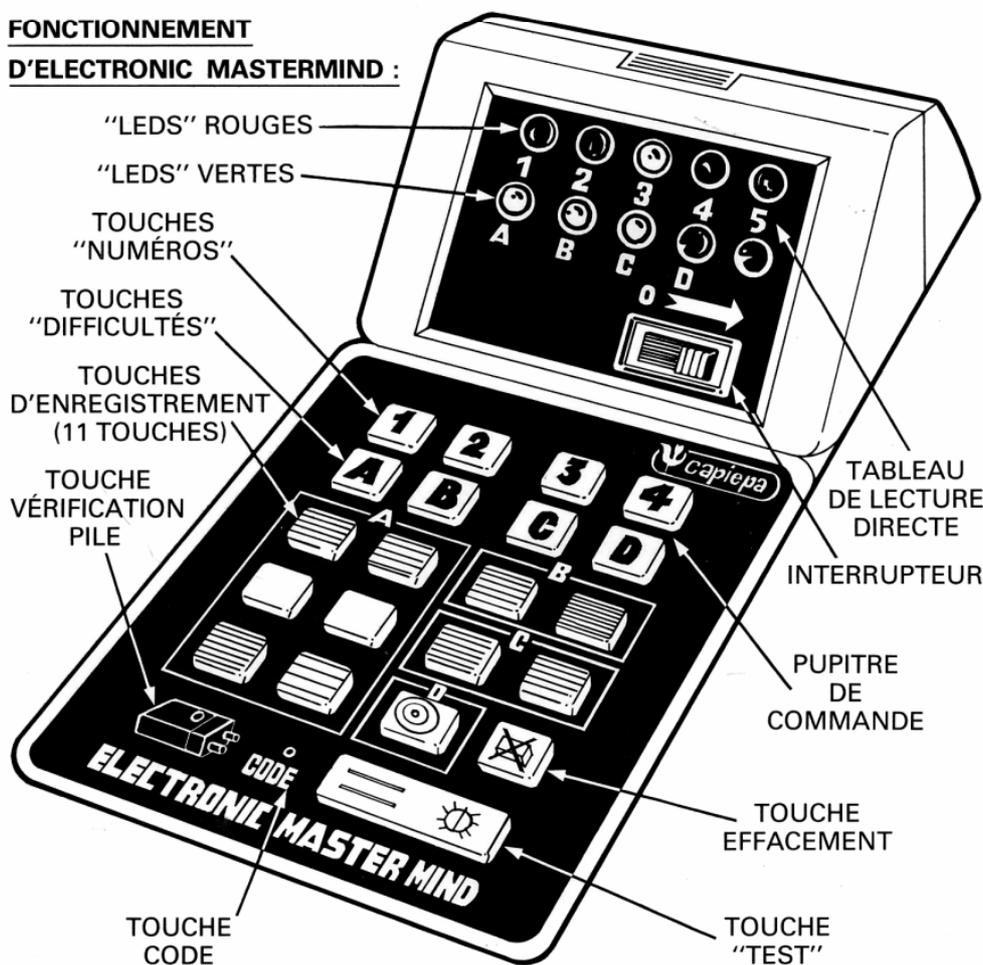
Disposez les pions dans les cases (un conseil, suivez l'ordre du tableau : en haut et à gauche, mettez les pions rouges, puis les bleus, les jaunes, les blancs et les verts; à droite, les pions oranges, marrons, noirs, roses, gris; en bas, les fiches-réponses vertes et rouges et les fiches-score blanches).

Prenez chacun un plateau de jeu numéroté. Le numéro qu'il porte sera votre numéro. Vous devez le conserver pendant toute la partie.

Mettez le jeu sous tension : interrupteur vers la droite (sens de la flèche). ELECTRONIC MASTERMIND est prêt à jouer avec vous.

FONCTIONNEMENT

D'ELECTRONIC MASTERMIND :



CE FONCTIONNEMENT EST SIMPLE :

Regardez le pupitre.

4 touches 1 2 3 4 - chacune correspond à un joueur.

4 touches A B C D - elles correspondent aux 4 niveaux de difficultés.

Le joueur 1 appuie sur la touche 1. La "led" (petite lampe) rouge, en haut et à gauche du tableau de lecture, s'allume. Il appuie ensuite sur une des touches A B C D, selon le niveau de difficulté qu'il veut surmonter : une "led" verte s'allume à la place correspondante.

Chaque joueur à la suite procède de même, le joueur n° 2 en appuyant sur la touche 2 — la deuxième "led" rouge s'allume — puis sur une des touches A B C D, selon son choix, etc.

GÉNÉRATION ÉLECTRONIQUE DES CODES :

A chaque fois qu'un joueur a appuyé sur une touche A ou B ou C ou D, l'ordinateur a généré un code et l'a mis en mémoire.

Lorsque cette première série d'opérations est terminée, le jeu peut commencer.

NOTA : Un joueur trop pressé qui appuierait sur sa touche-numéro avant la fin complète de cette première série d'opérations bloquerait le jeu en interdisant aux autres joueurs de faire enregistrer leurs numéro et code par l'ordinateur. Dans un tel cas, recommencez toute la série : éteignez ELECTRONIC MASTERMIND, rallumez-le...

LA FAÇON DE "QUESTIONNER" ELECTRONIC MASTERMIND :

Les joueurs composent leur première hypothèse sur leur plateau : le plus rapide "prend" alors son tour en appuyant sur sa touche-numéro.

NOTA : Chacun des joueurs joue à son rythme. L'ordinateur n'impose pas de jouer chacun son tour et toujours dans le même ordre.

Si vous êtes prêt et qu'un autre joueur "occupe" le jeu, appuyez quand même sur votre touche-numéro. Dès que la place est libre, l'ordinateur vous "appellera" : la "led" correspondant à votre numéro s'allumera en clignotant. Mais attention, vous n'avez que cinq secondes pour "confirmer" votre demande. Au-delà, l'ELECTRONIC MASTERMIND passera la main au joueur qui aura demandé son tour aussitôt après vous. Il vous faudra appuyer à nouveau sur votre touche-numéro et attendre que la place soit libre.

ENREGISTREMENT DES HYPOTHÈSES :

Vous enregistrez votre hypothèse en appuyant dans l'ordre sur les touches de couleur correspondante.

Vous "proposez", par exemple, sur votre plateau un code composé de gauche à droite par des pions blanc, rouge, vert, jaune et bleu.

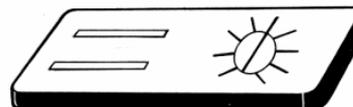
Appuyez sur la touche blanche, puis sur la rouge, la verte, etc. Vous constatez que les "leds" vertes s'allument au fur et à mesure, vous apportant la confirmation que l'ordinateur enregistre bien vos informations.

NOTA : le temps est précieux, les autres joueurs attendent peut-être. Vous n'avez donc que 20 secondes pour :

enregistrer votre hypothèse ;

demander la réponse à l'ordinateur en appuyant sur la touche "TEST" en bas et à droite du pupitre ;

recevoir et noter la réponse de l'ordinateur.



TOUCHE TEST

LES RÉPONSES D'ELECTRONIC MASTERMIND :

Ces réponses sont données par les "leds" rouges et vertes :

1 led rouge allumée signifie : 1 pion bonne couleur - bonne position ;

1 led verte allumée signifie : 1 pion bonne couleur - mauvaise position.

Notez aussitôt (vous n'avez que 5 secondes) la réponse sur votre plateau au moyen des fiches-réponses vertes et rouges correspondantes.

Faites une autre hypothèse, demandez votre tour (confirmez-le si vous avez dû attendre...), enregistrez cette nouvelle hypothèse, appuyez sur "TEST", notez la réponse, réfléchissez et recommencez jusqu'à ce que vous ayez trouvé le code : à ce moment, les 5 "leds" rouges s'allument en clignotant.

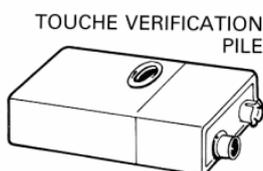
Vous avez gagné en plus ou moins d'essais : notez leur nombre sur votre plateau avec une fiche-score blanche.

Vous êtes vainqueur! Mais avant de rejouer, vous devez attendre la fin des autres parties, car l'ordinateur ne pourra vous donner un nouveau code que si vous éteignez et rallumez ELECTRONIC MASTERMIND (ce qui, bien sûr, annule toutes les parties en cours).



NOTA : Si vous vous trompez en enregistrant votre code, appuyez sur la touche "EFFACEMENT" autant de fois que nécessaire. Les "leds" vertes s'éteindront au fur et à mesure. Réappuyez alors sur les bonnes touches (mais rappelez-vous que votre temps est limité à 20 secondes).

Il vous reste à connaître l'utilité des 2 touches situées en bas et à gauche du pupitre :



Elle permet de contrôler le bon état de la pile. Appuyez sur cette touche avec la pointe d'un crayon : si les "leds" rouges et vertes s'allument toutes en même temps, la pile est bonne; si elles ne s'allument pas toutes ou si elles restent allumées en permanence, changez la pile avant de commencer la partie.

TOUCHE CODE



Il faut parfois, faute de temps, abandonner la partie : appuyez sur cette touche, puis sur toutes les touches du pupitre correspondant au niveau de difficulté que vous aviez choisi; appuyez sur la première touche : si aucune "led" verte ne s'allume, c'est que la couleur correspondante n'était pas dans le code. Passez aux touches suivantes : si une "led" verte s'allume, elle vous indique ainsi que la couleur fait partie de la position de cette couleur dans le code. Ainsi, vous pourrez reconstituer le code secret. S'il y a des couleurs doubles ou triples dans le code, 2 ou 3 "leds" vertes s'allumeront en même temps aux positions correspondantes.

Le code ainsi découvert, la partie est terminée pour vous, l'ordinateur l'ayant annulée.

Vous savez maintenant comment fonctionne ELECTRONIC MASTERMIND.

COMMENT JOUER AVEC ELECTRONIC MASTERMIND :

COMMENT JOUER A PLUSIEURS CONTRE L'ORDINATEUR SUR LE MÊME CODE :

Cette possibilité est propre à ELECTRONIC MASTERMIND et introduit une forme nouvelle de compétition dans ce jeu, basée sur la vitesse.

Le 1^{er} joueur appuie sur la touche n° 1, puis sur le bouton-difficulté choisi : A ou B ou C ou D. La "led" rouge 1 s'est allumée puis la "led" verte correspondante.

Le 2^e joueur appuie sur la touche n° 2 et ensuite, sur le bouton "TEST". La même "led" verte s'allume, confirmant que ELECTRONIC MASTERMIND conserve le même code.

Les 3^e et 4^e joueurs procèdent de même.

Puis, chacun joue comme décrit précédemment. Le vainqueur est le premier à découvrir le code. On peut alors arrêter la partie ou laisser terminer les autres joueurs pour les classer...

COMMENT JOUER A PLUSIEURS CONTRE L'ORDINATEUR SUR DES CODES DIFFÉRENTS :

Chacun appuie sur la touche-numéro qu'il a choisie et qu'il garde pendant toute la partie, puis sur une touche de difficulté. Quand les joueurs ont terminé cette opération, ils peuvent jouer à leur rythme.

Avec un même niveau de difficulté : les joueurs se mettent indirectement en compétition de vitesse.

Avec des niveaux de difficultés différents : les joueurs utilisent simplement la possibilité qu'offre ELECTRONIC MASTERMIND de jouer 4 parties simultanées.

COMMENT JOUER SEUL CONTRE L'ORDINATEUR :

Vous choisissez n'importe quelle touche-numéro et vous l'utilisez toute la partie.

Vous pouvez aussi, seul, mener de front 2, 3 ou 4 parties.

COMMENT JOUER A PLUSIEURS, LES UNS CONTRE LES AUTRES, PAR L'INTERMÉDIAIRE DE L'ORDINATEUR :

Les trois précédentes formules de jeu sont basées sur des codes créés aléatoirement par l'ordinateur.

Mais vous avez aussi la possibilité de composer un code et de le faire prendre en compte par ELECTRONIC MASTERMIND.

Ainsi, vous recréez la compétition entre joueurs, par l'intermédiaire de l'ordinateur. Pour cela, appuyez sur la touche-numéro du joueur pour lequel vous proposez un code. Appuyez ensuite sur les 5 touches des couleurs que vous avez choisies. Les 5 "leds" verts s'allument et s'éteignent successivement, au fur et à mesure que vous appuyez sur ces touches, indiquant ainsi qu'ELECTRONIC MASTERMIND prend en compte vos "instructions". Appuyez enfin sur la touche "TEST", la 5^e "led" verte reste allumée 5 secondes environ puis s'éteint. La "led" rouge correspondant au numéro du joueur devient alors clignotante : elle vous "informe" que le "code" est "entré". Le fait d'appuyer sur une autre touche-numéro arrête ce clignotement.

Pour les autres joueurs, procédez de la même façon.

N'oubliez pas d'éteindre ELECTRONIC MASTERMIND en fin de partie : Interrupteur sur position O.

*Règle originale mise en ligne par François Haffner
Janvier 2009*

Un jeu de la collection

