

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Si son hypothèse est erronée, le joueur est éliminé mais reste cependant dans le jeu pour répondre aux questions des autres joueurs.

NOTA : Un joueur ne peut être déclaré gagnant que s'il a respecté la procédure décrite ci-dessus.

Normalement, il doit attendre son tour pour cela.

Mais si les joueurs le désirent, ils peuvent convenir de permettre cette procédure à n'importe quel moment de la partie (sauf pour un joueur de crier Mastermind immédiatement après son tour, ce qui reviendrait à jouer 2 fois de suite. Dans ce cas, ce joueur doit laisser son voisin jouer d'abord).

LA PARTIE :

Elle se joue en plusieurs manches dont on détermine le nombre avant de commencer.

Le gagnant d'une manche marque sa réussite en plantant une fiche noire dans l'un des 7 trous en haut du plateau. Le vainqueur de la partie est celui qui à la fin, possède le plus de fiches dans cette rangée.

Règle originale mise en page par François Haffner
Octobre 2008

Un jeu de la collection



GROUP MASTERMIND

16807 Combinaisons

Un nouveau venu dans la famille du Mastermind ; une variante originale et subtile de ce jeu qui, en passant de 2 à 4 joueurs, réclame en plus de la logique toujours nécessaire, un sens aigu de la psychologie de ses partenaires et une certaine habileté à "conduire" le jeu.

PRINCIPE DU GROUP MASTERMIND :

Le code secret est composé de 5 éléments : 4 pions de couleur et un "vide".

Chaque joueur connaît la couleur et la position d'un pion.

Chacun joue à son tour : il pose son hypothèse et questionne les 3 autres joueurs qui lui "répondent" comme dans le Mastermind classique : 1 fiche blanche pour un pion de bonne couleur en mauvaise position ; 1 fiche noire pour un pion de bonne couleur en bonne position.

Le jeu se joue à découvert, les "informations" obtenues par un joueur étant utilisables ainsi par les autres joueurs.

Le vainqueur est celui qui, le premier, découvre le code secret.

MATERIEL DE JEU :

- 4 Plateaux de décodage.
- 144 Pions de 6 couleurs différentes.
- 60 Fiches environ (30 noires et 30 blanches).
- 5 Jetons codes noirs numérotés de 1 à 5.
- 24 Jetons de 6 couleurs différentes et à dos blanc.

PREPARATION DU JEU :

Le GROUP MASTERMIND se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

Si on joue à 2, chaque joueur utilise, au choix, 1 ou 2 plateaux.

A 3 ou 4 joueurs, chacun prend un plateau.

Ces plateaux peuvent être disposés en croix (avec la cuvette de rangement au centre) ou, séparément, devant chaque joueur.

Un des joueurs sépare pions et fiches et les distribue équitablement aux autres joueurs qui les rangent dans la cuvette de leur plateau respectif. Les 24 jetons à dos blanc et les 5 jetons noirs sont alors posés sur la table, faces cachées, puis brassés soigneusement.

Chaque joueur prend au hasard -et sans révéler le nombre inscrit dessus- un jeton blanc et un jeton noir. Il les introduit tout aussi discrètement dans les alvéoles de son plateau, les faces numérotées tournées vers lui.

Le jeton noir et le jeton blanc ainsi choisis constituent la participation de chacun au code secret.

Prenons un exemple :

Supposons que le joueur A possède un jeton bleu et un jeton 3,

le joueur B, un jeton rouge et un jeton 2,

le joueur C, un jeton jaune et un jeton 1,

et le joueur D, un jeton vert et un jeton 5.

Le code à découvrir sera le suivant :

Jaune	Rouge	Bleu	"Vide"	Vert
1	2	3	4	5

En effet, le 4 qui n'est pas attribué, reviendra nécessairement au "Vide".

LE JEU :

Au hasard, un joueur commence.

Il propose sur la première rangée de son plateau un code (comportant ou non le pion dont il connaît la couleur et la position).

Il "questionne" les autres joueurs et chacun lui répond en fonction de la fraction du code qu'il connaît.

Bien sûr, lui-même ne marque rien. Le joueur obtient ainsi 3 informations sur les 4 qui lui sont nécessaires pour trouver le code.

Le joueur suivant procède de même.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

MASTERMIND :

Quand un joueur croit avoir déchiffré le code, il doit annoncer préalablement : "MASTERMIND" !

Le jeu, alors, s'arrête.

Le joueur place les 4 pions correspondant à son hypothèse de code dans la rangée numérotée du haut de son tableau.

Si son hypothèse est exacte - ce qui doit se vérifier en exposant les jetons de chacun - le joueur a gagné la manche. On passe alors à la manche suivante, le premier à jouer étant le voisin de gauche du joueur qui avait débuté la manche précédente.