

Règles du Mastermind

Comment jouer au Mastermind

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Deviner le code secret de 4 pions colorés composé par votre adversaire en un minimum d'essais.
- **Mécanique principale** : Dédution logique grâce aux indices rouges (bonne couleur, bonne place) et blancs (bonne couleur, mauvaise place).
- **Condition de victoire** : Le joueur qui cumule le plus de points après le nombre de manches convenu remporte la partie.

Ah, le **Mastermind** ! Un grand classique qui fait chauffer les neurones depuis des décennies. Si vous aimez les jeux de logique et de déduction comme le [Qui est-ce ?](#), vous allez adorer. C'est un duel malin entre deux joueurs : l'un crée un **code secret**, l'autre tente de le percer. Simple à comprendre, redoutable à maîtriser. Allez, on vous explique tout !

Le matériel de jeu

Dans la boîte de l'édition voyage, vous trouverez :

- 1 **unité de jeu** compacte avec un **cache** pour dissimuler le code secret
- 80 **pions colorés** rangés dans un **compartiment de rangement**
- Des **curseurs rouges** et des **curseurs blancs** intégrés sur les côtés de l'unité de jeu (ils servent à donner les indices)

L'unité de jeu comporte 9 rangées pour placer vos propositions de 4 pions, plus une zone cachée pour le **code secret**. Avant de démarrer, vérifiez que tous les **curseurs** sont bien repoussés à l'intérieur.

Mise en place d'une partie

Préparer le plateau

Placez tous les **pions colorés** dans le **compartiment de rangement** pour qu'ils soient accessibles aux deux joueurs. Repoussez tous les **curseurs rouges** et **curseurs blancs** à l'intérieur de l'unité de jeu.

Décider du nombre de manches

Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur le **nombre de manches** que vous allez jouer. En général, un nombre pair est idéal pour que chaque joueur compose le code le même nombre de fois. Par exemple, 4 ou 6 manches, c'est parfait !

[IMAGE_MATERIEL]

Composer le code secret

Le joueur désigné comme le **codeur** (celui qui compose le code) soulève le **cache** et place secrètement une rangée de **4 pions** de couleur dans les encoches situées sous le cache.

Attention, votre adversaire ne doit absolument pas voir votre combinaison !

Quelques règles à respecter pour le code :

- Vous pouvez choisir **n'importe quelles couleurs** parmi celles disponibles.
- Chaque **couleur** ne peut être utilisée **qu'une seule fois** dans le code. Pas de doublon !

Petite astuce : ne choisissez pas toujours les mêmes couleurs favorites. Variez vos combinaisons pour dérouter votre adversaire. Un code imprévisible, c'est un code difficile à trouver !

Déroulement d'une manche

Proposer une combinaison

Le joueur qui doit deviner (le **décodeur**) place une rangée de **4 pions colorés** sur la première

ligne disponible de l'unité de jeu. C'est sa première tentative. Chaque rangée proposée doit rester en place pendant toute la manche, car elle vous sert de mémoire visuelle pour raisonner.

Recevoir les indices

Après chaque proposition, le **codeur** donne des indices grâce aux **curseurs** situés sur les côtés de l'unité de jeu. C'est la clé du jeu, alors soyez bien attentifs :

- **Curseur rouge** : tirez-le d'un cran pour chaque pion qui est de la **bonne couleur ET à la bonne place**. C'est le top !
- **Curseur blanc** : tirez-le d'un cran pour chaque pion qui est de la **bonne couleur MAIS à la mauvaise place**. Vous chauffez, mais ce n'est pas encore ça.

Si un pion n'est ni de la bonne couleur ni au bon endroit, on ne tire aucun curseur pour celui-là.

Exemple concret

Imaginons que le **code secret** soit : Vert, Rouge, Bleu, Jaune. Vous proposez : Bleu, Rouge, Orange, Vert.

- Le pion **Rouge** est à la bonne place : +1 cran sur le **curseur rouge**.
- Le pion **Bleu** est la bonne couleur mais mal placé : +1 cran sur le **curseur blanc**.
- Le pion **Vert** est la bonne couleur mais mal placé : +1 cran sur le **curseur blanc**.
- Le pion **Orange** n'apparaît pas dans le code : rien du tout.

Résultat : le curseur rouge est tiré d'1 cran et le curseur blanc est tiré de 2 crans. À vous de raisonner à partir de là !

Répéter jusqu'à la victoire ou l'échec

Le **décodeur** continue de proposer des combinaisons, une rangée à la fois, en analysant les indices reçus. Si vous trouvez le **code secret**, le codeur tire complètement le **curseur rouge** de la rangée gagnante et retourne l'unité de jeu pour révéler le code. Bravo ! La manche est terminée.

Si après **9 propositions** le code n'est toujours pas trouvé, la manche s'arrête aussi. Le code est alors révélé et le codeur empoche le maximum de points. Comme dans la [Bataille Navale](#), la

déduction méthodique est votre meilleure arme !

Conseil stratégique : lors de vos premières propositions, essayez de tester un maximum de couleurs différentes plutôt que de deviner au hasard. Cela vous donnera beaucoup plus d'informations pour affiner vos essais suivants.

[IMAGE_FIN]

Comptage des points

À la fin de chaque manche, le **codeur** marque des points en fonction du nombre de tentatives que le décodeur a utilisées :

Situation	Points pour le codeur
Code trouvé en 1 essai	1 point
Code trouvé en 2 essais	2 points
Code trouvé en 3 essais	3 points
Code trouvé en 4 essais	4 points
Code trouvé en 5 essais	5 points
Code trouvé en 6 essais	6 points
Code trouvé en 7 essais	7 points
Code trouvé en 8 essais	8 points
Code trouvé en 9 essais	9 points
Code non trouvé (9 essais écoulés)	9 points

En clair, plus votre adversaire galère, plus vous marquez de points en tant que codeur. Notez bien les scores après chaque manche, puis **inversez les rôles** : le codeur devient décodeur et inversement.

Fin de partie et victoire

Une fois que vous avez joué le **nombre de manches** convenu au départ, additionnez tous vos points. Le joueur avec le **score le plus élevé** remporte la partie ! Si vous êtes à égalité, vous pouvez jouer une manche supplémentaire pour départager.

Erreur du codeur

Oups, ça arrive ! Si le **codeur** se trompe en donnant un indice (mauvais nombre de crans sur un curseur), la manche doit être rejouée. En plus, le codeur fautif est pénalisé de **3 points** qui sont attribués à son adversaire. Alors, codeurs, concentrez-vous bien quand vous donnez vos indices !

Rangement après la partie

Une fois la partie terminée, remettez tous les **pions** dans le **compartiment de rangement**, repoussez tous les **curseurs** à l'intérieur de l'unité de jeu et refermez le couvercle. Votre Mastermind est prêt pour la prochaine session !

Et voilà, vous savez tout pour lancer votre première partie de Mastermind ! C'est un jeu qui se bonifie avec la pratique : plus vous jouez, plus vos stratégies de déduction s'affinent. Si vous aimez ce genre de défi cérébral, jetez aussi un œil aux [règles du Blokus](#) pour un autre duel de réflexion, ou détendez-vous avec le [Puissance 4](#) qui reste un incontournable entre amis. Bonne partie et que le meilleur décodeur gagne !