

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



MASTER MIND "COULEURS ET FORMES"

Voici un nouveau jeu de la série MASTER MIND.

MASTER MIND Couleurs et Formes se joue avec des pions-couleurs et des pions-formes associés par paire. En choisissant parmi 5 couleurs et 5 formes, le codeur forme un code secret de 4 paires. Au décodeur de découvrir ce code en moins de 10 coups.

LES ÉLÉMENTS DU JEU

Un tableau de décodage, 60 pions-couleurs (12 de chaque couleur), 60 pions-formes (12 de chaque forme), 60 fiches-réponses noires, blanches et bleues, 4 fiches-scores blanches ou noires.

LE JEU

Pour jouer, placez le tableau de décodage entre les deux joueurs, la zone cachée du côté du codeur. Mettez en place l'écran qui cache le code. Si vous êtes le codeur, composez un code secret de 4 paires. Les pions-couleurs doivent être placés dans les cases rondes, les pions-formes dans les cases carrées.

JEU N° 1

(390.625 combinaisons possibles)

Le code est composé de 4 pions-couleurs et 4 pions-formes. Vous pouvez utiliser 2 pions de code ou plus de la même couleur ou de la même forme, si vous le désirez.

Le décodeur place successivement des séries de paires. Le codeur lui donne à chaque fois une information en réponse :

– Si aucun pion-forme ou pion-couleur proposé ne correspond au code secret, le codeur ne pose aucune fiche-réponse.

UNE FICHE-RÉPONSE BLEUE

est placée par le codeur dans n'importe lequel des 4 trous de fiche-réponse pour chaque pion-couleur ou pion-forme placé au bon endroit par le décodeur mais qui ne se trouve pas avec son bon partenaire.

UNE FICHE-RÉPONSE BLANCHE

est placée par le codeur dans n'importe lequel des 4 trous de fiche-réponse pour chaque paire du code caché qui correspond à une paire du code secret en ce qui concerne la forme et la couleur, mais dont l'emplacement est différent.

NOTA : Si le code comporte par exemple, une paire "rouge/triangle" et si le décodeur propose 2 paires "rouge/triangle" ou plus, mais au mauvais endroit, le codeur répond par une seule fiche blanche.

UNE FICHE-RÉPONSE NOIRE

est placée par le codeur dans n'importe lequel des 4 trous de fiche-réponse pour chaque paire "couleur/forme" du code caché identique à la paire "couleur/forme" placée par le décodeur et dont l'emplacement est exactement le même.

N.B. Les fiches-réponses noires l'emportent sur les fiches-réponses blanches et les blanches sur les bleues de sorte qu'aucune fiche-réponse ne fait double emploi.

Lorsque le décodeur reproduit le code secret, le codeur place 4 fiches-réponses noires et dévoile le code secret. Inversez alors les rôles.

Le gagnant est le joueur qui aura utilisé le moins possible de rangées de décodage. Le total des points marqués se fait grâce aux petites fiches dont on se sert sur les lignes de score, du côté droit du tableau. Décidez, avant de commencer du nombre de parties que vous comptez jouer ou du score maximum à atteindre. L'on peut, si on le veut, déterminer une limite de temps pour chaque rangée.

JEU N° 2

(1.679.616 combinaisons possibles)

Ce jeu se joue exactement de la même façon que le jeu n° 1, mais le code peut cette fois comporter des cases vides de pions-couleurs ou pions-formes. Ainsi, une case vide correspond à une sixième couleur ou à une sixième forme.

JEU N° 3

Il se joue de la même façon que ci-dessus ; seule la marque change : quand le décodeur place un pion-couleur ou un pion-forme dépareillé au bon endroit, le codeur ne marque rien.

La fiche-réponse bleue est donc supprimée dans ce cas.