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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

HYPER MASTER MIND

POUR 2 JOUEURS : UN CODEUR ET UN DÉCODEUR.

Ce modèle de MASTER MIND est destiné aux champions que la difficulté ne rebute pas. Au contraire!
Le code secret est composé de pions dont il faut deviner par déductions, non seulement la couleur et la position, mais aussi ***la hauteur*** *(petite, moyenne ou grande).*

MATÉRIEL

1 Plateau de décodage.
1 Écran.
240 Pions environ (30 dans chacune des huit couleurs).
80 Fiches de marque environ (40 dans chacune des deux couleurs).
120 Entretoises environ pour pions (60 petites, 60 moyennes).
80 Entretoises environ pour fiches de marque (40 petites, 40 moyennes).

PRINCIPE

Le codeur dispose à son gré 5 pions de son choix derrière un écran. Il a soin d'en cacher la couleur, la hauteur et la répartition dans les trous. Rien ne l'empêche de composer son code avec plusieurs pions de même couleur, à la même hauteur, ou à des hauteurs différentes. Il est absolument libre de son choix et de sa répartition.
Son adversaire, le décodeur, est chargé de déchiffrer le code en 15 coups au plus.
Pour indiquer les hauteurs des pions on se sert des deux sortes d'entretoises.

Trois hauteurs sont alors permises qui s'obtiennent ainsi :
Petite : Insérez le pion dans l'entretoise la moins haute.
Moyenne : Utilisez l'entretoise la plus haute.
Grande : Superposez les deux entretoises et insérez le pion au sommet.
Pour les **fiches** de marque, procédez exactement de la même façon avec les entretoises qui leur sont destinées.

PARTIE

Elle se joue en un nombre pair de manches de façon à équilibrer les chances en inversant les rôles à la fin de chaque manche. (Celui qui était décodeur devient codeur et inversement).

SCORE

A la fin de la manche, le codeur obtient 1 point par rangée de pions d'investigation placée par l'adversaire. Il déplace en conséquence sa fiche de marque sur sa ligne de score. Si, par exemple, à la première manche, le décodeur a deviné le code en sept coups, le codeur met sa fiche (blanche ou noire) dans le trou n° 7. Au tour suivant, si son code a été deviné en six coups, il avance sa fiche au 13e trou, et ainsi de suite...

VAINQUEUR

Le jeu terminé, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points... sa fiche indique le chiffre le plus haut puisqu'il a fallu à son adversaire plus de coups pour déchiffrer les codes.

LE JEU

Le codeur a composé secrètement un code de 5 pions.
C'est au décodeur de jouer :
Il met 5 pions (dont il a choisi les hauteurs) dans les trous de la première rangée, immédiatement près de lui.
Le codeur indique le résultat de cette option dans les trous de marque à l'alignement de la rangée.
Le décodeur continue à poser des rangées successives de 5 pions disposés plus ou moins haut. Il le fait en fonction des déductions qu'il peut tirer des marques précédentes.
Quand il est arrivé au bout d'un certain nombre de coups à placer les 5 pions qui correspondent exactement par la couleur, la hauteur et la position à ceux du code, la manche est terminée.
La manche suivante est jouée de la même façon mais les rôles sont inversés.

VARIANTE N° 1

MARQUE NORMALE

• Si l'un des pions du décodeur correspond par la couleur et la hauteur à l'un des pions du code secret, mais se trouve en mauvaise position, le codeur l'indique avec une **fiche blanche** à la **hauteur correspondante.**
• Si l'un des pions correspond par les trois dimensions (couleur, hauteur, position), le codeur l'indique avec une **fiche noire** à la **hauteur correspondante.**
• Le codeur ne marque rien dans les deux cas suivants :
– Quand **seule** la hauteur indiquée correspond à une hauteur du code.
– Quand la couleur indiquée est bonne mais pas la hauteur.
Exemple : Le décodeur propose un pion noir en moyenne hauteur. Dans le code, le pion est d'une autre couleur en moyenne hauteur : le codeur ne marque rien.
Autre exemple : Le décodeur propose un pion jaune sur petite hauteur alors que, dans le code, un pion de cette couleur se trouve sur grande hauteur : le codeur ne marque rien non plus.

VARIANTE N° 2

MARQUE DÉCOMPOSÉE

Il est possible de décomposer la marque de cette façon :

Au décodage	A la marque
a) Bonne hauteur uniquement :	Entretoise correspondante insérée seule dans un trou de marque.
b) Bonne couleur uniquement :	**Fiche blanche** directement dans un trou de marque.
c) Bonnes couleur et hauteur :	**Fiche blanche** avec entretoise correspondant à la hauteur proposée.
d) Bonnes couleur et position :	**Fiche noire** directement dans un trou de marque.
e) Bonnes couleur, hauteur et position :	**Fiche noire** avec entretoise correspondant à la hauteur proposée.

VARIANTE N° 3

Pour rendre le jeu plus difficile on peut admettre une quatrième hauteur : Le niveau plancher (zéro). Pour indiquer un coup gagnant on met directement la fiche (blanche ou noire selon le cas) dans un trou de marque, comme dans le MASTER MIND classique.

PRÉCISIONS

Si le décodeur propose, en mauvaise place, plusieurs pions qui concordent cependant par la couleur et la hauteur à un pion du code secret, le codeur n'en marque qu'un. Par exemple, le code comporte un seul pion bleu en grande hauteur : Le décodeur en propose deux dans sa rangée. Le codeur ne pose qu'une seule fiche blanche sur hauteur correspondante à la marque.
A la fin d'une manche vérifiez la marque : si le codeur s'est trompé à un endroit quelconque, il a 3 points de pénalité (qui sont déduits de son score) et la manche est rejouée.

capiepa
JEUX EDUCATIFS

Marque et modèle déposés
Tous droits réservés

© 1978