

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MASTERMIND (jeu primé de l'année)

Royale MASTERMIND

Une bataille d'esprit et de logique pour 2-3 joueurs

LISTE DES PIÈCES

Plateau – 2 zones de décodage – 1 zone de grille centrale

Cartes de code – 25 de avec 5 formes et 5 couleurs

Jetons de couleurs (grands) – environ 50 (10 de chacune des 5 couleurs)

Jetons de formes – environ 50 (10 de chacune des 5 formes)

Jetons de réponse (petits) – environ 60 (30 noirs et 30 blancs)

Caches pour le tableau central (grand) – environ 25 noirs.

RÈGLES ET INSTRUCTIONS

Royale Mastermind est un jeu qui donne à chaque joueur une chance de déjouer son adversaire. Le Codeur sélectionne secrètement 3 cartes de code du paquet et les place en position. Le Chercheur a jusqu'à 8 tours pour essayer de trouver les couleurs et les positions exactes indiquées sur les 3 cartes de code, sélectionnées par le Codeur, à l'aide de la zone de décodage des couleurs.

En même temps, le Chercheur a jusqu'à 8 tours pour essayer de trouver les formes et les positions exactes indiquées sur les 3 cartes de code sélectionnées par le Codeur à l'aide de la zone de décodage des formes.

Defait, deux parties se jouent en même temps et font toutes deux référence aux codes cachés (couleur et forme) sur les cartes de code.

Il existe 2 variantes. La règle n°1 est pour 2 joueurs. La règle n°2 est pour 3 joueurs.

PRÉPARATION

Séparez toutes les pièces de jeu et placez-les dans les cases appropriés comme indiqué sur le couvercle de la boîte.

RÈGLE N° 1

On utilisera les 25 cartes, ce qui équivaut à 8 manches successives.

À la fin de chaque partie, le Codeur gagne un point pour chaque ligne utilisée par le Chercheur pour résoudre les codes de couleur et de forme. Comme les joueurs changent de position après chaque manche, il est conseillé d'enregistrer le score. La partie sera terminée lorsque chaque joueur aura eu un nombre égal de manche (on peut convenir de jouer moins de 8 manches).

Le joueur qui aura alors le plus de points sera le gagnant.

Jeu n°1 (pour 2 joueurs) 13 800 combinaisons

Le Codeur sélectionne secrètement 3 cartes de code du paquet et les place dans les emplacements devant lui. Les cartes restantes sont ensuite placées dans la case à sa droite.

Le Chercheur essaiera de découvrir les couleurs, les formes et les positions exactes du code caché. Pour décoder les couleurs et leurs positions, des jetons de couleur sont placés en rangées sur le tableau de jeu à droite du Chercheur.

Pour décoder les formes et leurs positions, des jetons de formes sont placés en rangées sur le tableau de jeu à gauche du Chercheur. (Les jetons de couleurs et de formes restent en place tout au long de la manche.)

Chaque fois que le Chercheur propose une rangée de jetons de couleur ou de formes, le Codeur doit lui donner les informations suivantes en plaçant les petits jetons de réponse noirs et blancs sur les zones de réponse à côté des jetons de couleurs ou de formes placés par le Chercheur.

Les jetons de réponse noirs sont placés par le Codeur, à n'importe quelle position dans la zone de réponse, pour chaque jeton de couleur placé par le Chercheur qui est de la même couleur et exactement à la même position que l'une des cartes de code (la même règle s'applique pour les jetons de formes).

Les jetons de réponse blancs sont placés par le Codeur, à n'importe quelle position dans la zone de réponse, pour chaque jeton de couleur qui correspond à la même couleur qu'une carte du Codeur, mais pas à la bonne position (la même règle s'applique pour les jetons de formes).

Aucun jeton de réponse n'est placé par le Codeur si les formes ou les couleurs placées par le Chercheur n'apparaissent sur aucune carte de code en jeu. Lorsque le Chercheur trouve tous les jetons de couleur en bonne position, le Codeur place 3 jetons de réponse noirs dans la zone de réponse. La même règle s'applique aux jetons de formes. La manche ne se termine que lorsque les deux codes ont été trouvés.

Les 3 cartes de code sont maintenant révélées et les trois caches sont placés sur les formes colorées correspondantes du tableau central. Ils y seront laissés tout au long de la partie. Les trois cartes de code utilisées sont maintenant stockées sur la casier de gauche, ne laissant que 22 cartes pour la prochaine manche.

Les joueurs échangent maintenant leurs positions et la partie continue comme lors de la première manche.

UTILISATION DU TABLEAU CENTRAL

Le Chercheur doit constamment se référer au tableau central avant de proposer des formes ou des couleurs de code. L'importance de ce tableau devient plus grande au fur et à mesure que la partie progresse. À chaque nouvelle manche, il y a trois cartes de moins et le nombre de combinaison se réduit. Trois caches sont placés sur les positions appropriées à la fin de chaque manche. Ils restent en place tout au long de la partie jusqu'à ce que toutes les

positions (sauf une) soient couvertes.

L'importance du tableau central s'accroît car, bien qu'il y ait moins de solutions pour trouver les deux zones de décodage, elles commencent à être de plus en plus liées l'une à l'autre. Cela rentre en compte dans les déductions du Chercheur.

VARIANTE

Vous pouvez convenir qu'un des deux joueurs reste Codeur pendant les 8 manches. L'idée est que le Codeur et le Chercheur échangent leurs positions après une partie complète de huit manches et comparent ensuite les scores à l'issue de la deuxième partie.

RÈGLE N° 2 (pour 3 joueurs)

24 manches, 13 800 combinaisons

Les règles sont les mêmes que celles de la règle n° 1. Comme il y a maintenant 3 joueurs, seule la méthode de jeu et la marque sont modifiés. Le Codeur lance le défi aux deux Chercheurs. Un Chercheur résout le code de couleurs. L'autre résout le code de formes. À la fin de la première partie, après que les deux solutions ont été trouvées, le score total est revendiqué par le Codeur. Le Plateau est ensuite tourné dans le sens des aiguilles d'une montre pour que le joueur n°2 devienne le Codeur. Pour la troisième manche, le joueur n°3 devient le Codeur.

Remarque

Ces trois manches sont toutes jouées en utilisant des sélections du paquet complet de 25 cartes. À la fin de la troisième manche, le paquet est mélangé, trois cartes au hasard sont retirées et les caches correspondants sont placés sur le tableau central. Les manches 4, 5, 6 se jouent avec 22 cartes. Les manches 7, 8, 9 avec 19 cartes, etc. Les caches sont toujours placés dans la position appropriée après chaque série de trois manches. Le Gagnant est, à l'issue des 24 manches, le Codeur avec le score le plus élevé.

B.L.A. MEMO



**Toys, Games and Gifts Division
Oadby, Leicester, England, LE24LB**

**Invicta Plastics (USA) Ltd.
200 5th Avenue, New York,
NY10010, USA.**

UK, USA, and other patents pending © 1972 ®

**Traduction française : François Haffner
Escale à jeux 2022 – <https://escaleajeux.fr>**