

Mastermind junior (PARKER)

Jeu de logique pour 2 joueurs à partir de 8 ans.

Contenu

1 plan de jeu vert

1 montagne grise

6 x 12 animaux de la jungle

(bleu/rouge/jaune/orange/mauve/violet)

15 fiches rouges « lapin »

15 fiches blanches « lapin »

1 règle de jeu

But du jeu

Retrouver la combinaison secrète de son adversaire en un minimum d'essais.

Le jeu

Un joueur compose une combinaison secrète avec les animaux de la jungle et la dissimule derrière la montagne rocheuse grise.

Son adversaire doit alors retrouver les animaux qui composent la combinaison secrète, en utilisant, après chacune de ses propositions, les indications qui lui sont fournies à l'aide des fiches de score en forme de lapin :

- les lapins rouges sont utilisés pour les animaux dont la couleur et la position sont correctes ;
- les lapins blancs sont utilisés pour les animaux dont seule la couleur est correcte.

Quand le premier joueur a trouvé la combinaison de l'autre, on change les rôles.

Le gagnant est celui qui trouve la combinaison avec le moins d'essais.