

## Variantes de jeu

1. Vous pouvez, si vous le souhaitez, simplifier la règle de jeu en décidant d'utiliser des combinaisons composées de 4 anneaux au lieu de 5.
2. Vous pouvez également décider qu'un joueur débutant devra trouver une combinaison de 4 anneaux lorsqu'il joue contre un joueur plus expérimenté qui pour sa part, devra trouver une combinaison de 5 anneaux.
3. Si vous souhaitez disputer des parties encore plus intenses, vous pouvez décider de rivaliser pour être celui des deux joueurs qui sera le plus rapide à trouver la combinaison composée par son adversaire.

Le but du jeu est alors d'être le premier des deux joueurs à trouver la combinaison quelque soit le nombre de coups joués par l'un ou l'autre des joueurs (le maximum de coups possibles est toujours de 12). Dans ce cas, dès qu'un des deux joueurs propose une combinaison, le joueur adverse doit immédiatement lui donner des indications en plaçant les fiches de score rouges et blanches correspondantes. Dès qu'un joueur propose une combinaison qui est la réplique exacte de celle tenue secrète par son adversaire, ce dernier place 5 fiches de score rouges dans les encoches prévues et révèle la combinaison secrète en faisant pivoter l'unité de jeu. La manche est terminée, le joueur le plus rapide marque le point.

Note : Dans les 3 variantes de jeu, les fiches de score rouges et blanches sont utilisées de la même façon que dans le jeu classique.

# MASTERMIND<sup>®</sup> CHALLENGE

Logique et déduction pour un duel de passion !

## RÈGLES DE JEU

### Matériel

Le jeu Mastermind composé :

- d'une unité de jeu,
- d'un socle contenant 3 emplacements pour ranger les anneaux et les 2 types de fiches,
- 200 anneaux répartis en 8 couleurs,
- 40 fiches de score rouges,
- 40 fiches de score blanches.

### But du jeu

Pour le joueur qui doit trouver la combinaison : trouver la combinaison secrète composée par son adversaire en un minimum de coups.

Pour le joueur qui compose la combinaison : être plus malin que son adversaire en composant une combinaison si difficile qu'il lui sera impossible de la trouver.

Dans cette version de Mastermind, vous allez devoir disputer avec votre adversaire un véritable duel et tenter d'en sortir vainqueur. En effet, chaque joueur compose une combinaison secrète que son adversaire doit retrouver et, simultanément, s'efforce de retrouver la combinaison secrète composée par ce même adversaire. A chaque tour de jeu, chaque joueur propose une combinaison. Le gagnant d'une manche sera le joueur qui réussira le premier à retrouver la combinaison composée par son adversaire. Le gagnant de la manche marque 1 point (voir paragraphe **Les points**).

### Préparation du jeu

Séparez les anneaux de couleur des fiches de score rouges et blanches. Désolidarisez l'unité de jeu du socle. Utilisez l'emplacement central du socle pour ranger les anneaux de couleur et les emplacements situés aux extrémités du socle pour ranger les fiches de score rouges et blanches. Placez les deux éléments du jeu Mastermind entre les deux



© 1993 Invicta Toys and Games Ltd.

#### Service Consommateurs:

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:

Kenner Parker France S.A.,

14 rue Scandicci,

93500 Pantin.

Pour la Suisse:

MB (Switzerland) AG,

Alte Bremgartenstrasse 2,

CH-8968 Mutschellen.

