

Master Mind

Liste des différents éléments

La planche de décodage avec les trous.

La cache: placez-la en position de façon à couvrir le code secret.

Les fiches de codage: caractères Braille. Environ 72 fiches numérotées de 1 à 6

Les fiches-réponse: pointues et plates. Environ 40 fiches.

1 règle

Pour commencer

Aux deux joueurs, le codificateur et le déchiffreur.

Séparez les fiches de codage et les fiches-réponse. Placez la planche de décodage entre les deux joueurs de façon à ce que les 4 trous dissimulés se trouvent en face du codificateur.

Jeu n°1 (1296 combinaisons)

Le codificateur place secrètement 4 fiches de codage derrière la cache. Servez-vous de n'importe quelle combinaison des 6 numéros. Servez-vous de 2 ou plusieurs fiches de codage de même numéro si vous le désirez. Le déchiffreur va essayer de reproduire les numéros et la disposition exactes du code secret. Chaque fois que le déchiffreur place une rangée de fiches de codage (on les laisse alors en place tout au long de la partie), le codificateur doit le renseigner en plaçant les fiches-réponse pointues et plates dans les trous qui leur sont destinés à côté de la rangée des fiches de codage, ou

en laissant les trous inoccupés. Lorsque le déchiffreur reproduit exactement le code secret, le codificateur place 4 fiches-réponse pointues et dévoile le code secret. Vous inversez alors les rôles. Le gagnant est le joueur qui aura utilisé le moins possible de rangées. Décidez du nombre de parties que vous comptez jouer, avant de commencer. On peut si on le veut déterminer une limite de temps pour chaque rangée.

Une fiche-réponse pointue est placée dans n'importe lequel des 4 trous de fiches réponse, pour chaque fiche de codage portant le même numéro et avant exactement la même situation que l'une des fiches du code se trouvant dans les trous dissimulés.

Une fiche-réponse plate est placée dans n'importe lequel des 4 trous de fiches réponse, pour chaque fiche du code dissimulée portant le même numéro, mais n'ayant pas la même situation que la fiche placée par le déchiffreur. Par exemple, une fiche-réponse plate est placée si l'une des fiches du code porte le numéro 3 et que le déchiffreur ait placé 2 ou plusieurs fiches de codage n° 3 au mauvais endroit.

Un trou de fiche-réponse est laissé inoccupé pour chaque fiche de codage, placée par le déchiffreur, qui s'avère être incorrecte.

Jeu n°2 (2401 combinaisons) Pour le joueur avancé
Ce jeu se joue exactement de la même façon que le jeu n° 1, mais on peut se servir de trous libres dans la rangée

des fiches de codage, ce jeu équivaut donc au fait de se servir de 7 numéros de fiches de codage. Imaginez un trou laissé inoccupé comme étant une fiche de codage portant un autre numéro.