

# Règle du Mastermind

## But :

Il faut deviner par déductions successives, la couleur et la position des 4 pions dissimulés dans les 4 trous réservés au code secret

## Le jeu :

L'ordinateur a donc dissimulé 4 pions de son choix dans les trous réservés à cet effet. C'est au décodeur de jouer : Il met 4 pions dans les trous de la première rangée (il peut laisser une ou des cases vides). Il « tâte ainsi le terrain ».

Si l'un des pions correspond par sa position et sa couleur à un pion caché derrière l'écran, l'ordinateur l'indique en plaçant un pion noir sur l'un des 4 trous de marque, sur le côté droit correspondant au plateau.

Si l'un des pions correspond uniquement par sa couleur, l'ordinateur l'indique par un pion blanc dans l'un des trous de résultat.

L'ordinateur place autant de pions qu'il y a dans la rangée de pions correspondant à ceux du code. Bien entendu, s'il n'y a aucune correspondance, il ne marque rien. De son côté, le Décodeur continue de poser des pions par rangées successives de 4.

Quand il est arrivé, au bout d'un certain nombre de coups, à placer les 4 pions qui correspondent exactement par la couleur et la position à ceux du code, la partie est terminée. L'ordinateur place les 4 fiches noires de la victoire et dévoile les pions cachés du code.

Texte en partie repris des règles du mini Mastermind de la marque CAPIEPA S.A (1976)  
Licence B. L. A. MEMO