Le Mastermind est un jeu de logique et de déduction qui repose sur un principe très simple : retrouver une combinaison de 4 pions (parmi 8 couleurs possibles) en moins de 10 essais.  
  
Ce jeu de société, où les deux adversaires jouent à tour de rôle, est accessible à tous à partir de 7 ans. Il constitue même un excellent exercice pour entretenir sa mémoire et ses capacités de réflexion à tout âge.

Pour commencer, il vous faut décider entre vous et votre adversaire lequel élabore la combinaison secrète. Une fois cela fait, celui-ci doit se mettre du côté de l’extrémité rotative du plateau de Mastermind. Face à lui se met le joueur qui doit deviner.

Mettez-vous d’accord sur le nombre de manche que vous souhaitez disputer afin de vous assurez d’un gagnant.

Le joueur situé à l’extrémité rotative élabore alors sa combinaison de couleur sans bien entendu la dévoiler à l’autre joueur. Le second peut alors commencer à faire des propositions de combinaisons.

Pour cela il doit insérer 4 pions dans la première ligne située la plus près de lui.

**Si la combinaison présentée est incorrecte :**

Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète utilise les languettes situé sur les côtés du plateau.  
Si dans la proposition, un ou plusieurs pions de couleurs sont bien dans la combinaison mais pas à la bonne place, le joueur doit alors tirer la languette blanche selon le nombre.  
Si dans la proposition, un ou plusieurs pions de couleurs sont bien dans la combinaison et à la bonne place, le joueur doit alors tirer la languette rouge selon le nombre.

Le joueur devant deviner la combinaison continue ainsi en proposant sur la seconde ligne une autre proposition, en prenant bien entendu en compte les indications des languettes rouges et blanches. Il a droit a 12 propositions pour déchiffrer le code.

**Si la combinaison est correcte :**

Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète révèle le code et la manche est terminée. Les rôles sont alors inversés et la seconde manche peut ainsi commencer.