



Règle de jeu

Tout comprendre pour jouer au Mastermind

Au Mastermind, un joueur crée un code secret et l'autre tente de le retrouver grâce à des indices. La clé est de distinguer correctement les bonnes couleurs des bonnes positions.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Le créateur de code place une combinaison cachée de pions colorés. Le décodeur fait des propositions successives ; après chaque essai, des pions d'indice lui indiquent combien de couleurs sont justes et combien sont à la bonne place. Il gagne s'il reconstitue exactement le code avant d'épuiser ses essais.

En bref

Réponse rapide : le créateur de code place une

2 joueurs, ou 1 joueur en mode défi

Matériel

Plateau, pions de couleur et pions d'indice

Objectif

Découvrir le code secret

Type

Jeu de déduction logique

Présentation du jeu

Le Mastermind est un jeu de réflexion fondé sur la déduction. Une personne, appelée ici le créateur de code, choisit secrètement une suite de couleurs. L'autre, le décodeur, doit retrouver cette suite en formulant des hypothèses. Chaque réponse du créateur réduit le nombre de possibilités restantes.

Le jeu paraît très simple : il suffit d'aligner des pions colorés. Pourtant, les indices ne révèlent jamais directement quelle couleur est correcte ni quelle position est concernée. Le décodeur doit donc comparer ses essais, éliminer les hypothèses impossibles et conserver une méthode régulière. C'est cette logique qui fait tout l'intérêt d'une partie.

Les éditions de Mastermind peuvent varier : nombre de couleurs, longueur du code, nombre de lignes disponibles ou autorisation des doublons. Avant de commencer, les deux joueurs doivent choisir la configuration utilisée et s'y tenir pendant toute la manche.

Principe et but du jeu



Le but du décodeur est de trouver le code secret dans le nombre d'essais prévu par le plateau. Le créateur de code doit, lui, donner des indices exacts sans jamais révéler quelles cases de la proposition sont concernées.

Un code caché

Le créateur place ses pions derrière le cache, dans l'ordre de son choix. Selon la règle retenue, une même couleur peut être utilisée plusieurs fois ou une seule fois.

Des indices, pas une solution

Après chaque proposition, les pions d'indice indiquent seulement le nombre de correspondances exactes ou partielles. Leur position sur la zone d'indice n'a pas de signification.

Matériel et mise en place

Le matériel du Mastermind comprend habituellement un plateau percé de rangées, des grands pions de plusieurs couleurs et de petits pions d'indice de deux couleurs. Une rangée est réservée au code secret, tandis que les autres servent aux essais du décodeur.

Un joueur devient le créateur de code pour la première manche. Il choisit la combinaison secrète et la place à l'abri du regard de son adversaire. Le décodeur se place de l'autre côté du plateau et prépare ses pions pour son premier essai.

- Décidez du nombre de pions composant le code secret.
- Déterminez si les couleurs peuvent être répétées dans le code.
- Choisissez le nombre maximal de propositions disponibles.
- Gardez le code caché jusqu'à la fin de la manche.
- Placez les pions d'indice à portée du créateur de code.

Dans la version classique, le code comporte souvent quatre pions. Cette règle n'empêche pas d'utiliser une autre difficulté : un code plus long ou davantage de couleurs rend la déduction plus exigeante, tandis que l'interdiction des doublons réduit certaines possibilités.

Déroulement d'une partie

Une partie se joue par essais successifs. Le décodeur complète une rangée, le créateur examine la proposition par rapport à son code, puis il place les indices correspondants. Le décodeur utilise ces informations pour préparer l'essai suivant.

1. Créer le code : le créateur choisit et cache sa combinaison de couleurs.
2. Faire une proposition : le décodeur place autant de pions que le code comporte de positions.



- 3. Donner les indices : le créateur compare la proposition au code secret et ajoute les petits pions appropriés.
- 4. Analyser : le décodeur confronte le nouvel indice aux essais précédents afin d'écartier des couleurs ou des emplacements.
- 5. Recommencer : la manche continue jusqu'à la découverte exacte du code ou jusqu'à la dernière ligne disponible.

Pour éviter toute erreur, le créateur doit d'abord repérer les pions qui ont la bonne couleur à la bonne position. Ensuite seulement, il recherche parmi les pions restants ceux qui sont de la bonne couleur mais mal placés. Cette méthode est indispensable lorsqu'une couleur apparaît plusieurs fois.

Comprendre les pions d'indice

Les pions d'indice sont le cœur de la règle du Mastermind. Ils ne correspondent pas à une case précise de la proposition : ils donnent uniquement un total. Dans la plupart des versions, un pion noir signifie « bonne couleur, bonne position » et un pion blanc signifie « bonne couleur, mauvaise position ».

Pion noir

Un pion noir récompense une correspondance parfaite. La couleur proposée existe dans le code et elle est placée exactement au bon endroit.

Pion blanc

Un pion blanc indique qu'une couleur est présente dans le code secret, mais qu'elle se trouve sur une autre position que celle proposée.

Lorsqu'aucun pion d'indice n'est donné, aucune des couleurs proposées ne figure dans le code, sauf particularité annoncée par la règle de l'édition utilisée. C'est une information très utile : le décodeur peut éliminer plusieurs couleurs en une seule fois.

Il faut également retenir qu'un indice ne peut jamais compter deux fois le même pion du code. Par exemple, si le code ne contient qu'un seul pion rouge et que le décodeur propose deux rouges, un seul de ces rouges peut être pris en compte dans les indices.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Pion noir	La couleur et la position sont correctes.	Cette case est trouvée.
Pion blanc	La couleur est correcte mais mal placée.	Il faut déplacer cette couleur.
Aucun indice	Aucune couleur de l'essai ne compte dans le code.	Écartez ces couleurs.
Couleurs répétées	Chaque pion du code ne peut justifier qu'un seul indice.	Ne comptez pas une couleur en double par erreur.
Indices mélangés	La position des petits pions n'identifie pas les pions colorés concernés.	Interprétez le nombre, pas l'emplacement.

Règles particulières et cas fréquents

Le cas le plus délicat concerne les couleurs répétées. Si le code secret contient deux pions jaunes, une proposition comportant deux jaunes peut produire deux indices, à condition que les positions soient compatibles. À l'inverse, proposer trois jaunes ne donne pas automatiquement trois indices si le code n'en contient que deux.

Les petits pions d'indice sont généralement placés sans ordre précis. Deux pions noirs et un pion blanc signifient seulement qu'il existe deux correspondances exactes et une bonne couleur mal positionnée. Ils ne permettent pas de savoir quel pion coloré est lequel. Le décodeur doit le déduire en modifiant ses propositions avec méthode.

Pour une première partie, il est conseillé d'accepter les répétitions de couleurs seulement si tous les joueurs connaissent cette règle. Sans répétition, le raisonnement est plus accessible. Avec répétitions, le jeu devient plus subtil, car il faut déterminer non seulement quelles couleurs existent, mais aussi combien de fois elles apparaissent.

Une variante courante consiste à échanger les rôles après chaque manche. Chaque joueur marque alors des points selon le nombre d'essais nécessaires pour trouver le code, ou selon le fait d'avoir résisté jusqu'à la dernière ligne. Les modalités précises doivent être fixées avant la partie, car elles changent d'une édition à l'autre.

Comment gagner ?

Le décodeur gagne la manche lorsqu'il aligne exactement le code secret : mêmes couleurs, mêmes quantités et mêmes positions. Dans une version utilisant les pions noirs pour les



correspondances parfaites, cela signifie que la dernière proposition reçoit autant de pions noirs qu'il y a de positions dans le code.

Si le décodeur atteint la dernière rangée sans trouver la combinaison, le créateur de code remporte la manche. Il révèle alors son code afin que l'autre joueur puisse vérifier les indices donnés au fil de la partie.

Sur plusieurs manches, vous pouvez simplement compter le nombre de codes trouvés, ou attribuer davantage de valeur aux codes découverts rapidement. L'essentiel est de choisir une méthode de score compréhensible par tous avant le premier code secret.

Erreurs fréquentes

Associer un indice à une case

Les pions noirs et blancs ne sont pas placés sous les pions colorés qu'ils concernent. Ils indiquent un nombre global, jamais une position précise.

Compter trop de fois une couleur

Une couleur présente une seule fois dans le code ne peut fournir qu'un seul indice, même si elle est proposée plusieurs fois.

Changer trop d'éléments à la fois

Pour bien déduire, modifiez peu de pions entre deux essais. Vous comprendrez plus facilement ce qui a provoqué un nouvel indice.

Oublier les indices précédents

Chaque ligne apporte une information. Relisez les essais antérieurs avant de jouer une nouvelle combinaison.

Conseils pour mieux jouer au Mastermind

Une bonne méthode commence par tester les couleurs de façon organisée. Au lieu de choisir des combinaisons au hasard, utilisez les premiers essais pour déterminer quelles couleurs sont présentes. Une fois les bonnes couleurs identifiées, vous pourrez vous concentrer sur leur ordre.

Notez mentalement, ou sur une feuille si les joueurs l'acceptent, les couleurs éliminées, les couleurs confirmées et les positions qui restent possibles. Quand un essai produit un nouvel indice, comparez-le précisément au précédent : si vous n'avez modifié qu'un pion, la différence d'indice est particulièrement révélatrice.

Le meilleur réflexe consiste à séparer les deux questions du jeu : « quelles couleurs font partie du code ? » puis « où doivent-elles être placées ? ». Cette approche évite de confondre une couleur correcte mais mal placée avec une couleur totalement absente.



Questions fréquentes

Peut-on mettre plusieurs fois la même couleur au Mastermind ?

Oui, si les joueurs ont décidé d'autoriser les répétitions. Dans ce cas, une couleur peut apparaître plusieurs fois dans le code secret, mais chaque pion du code ne peut servir qu'une seule fois pour attribuer un indice.

Que signifie un pion blanc au Mastermind ?

Un pion blanc signifie qu'une couleur proposée est présente dans le code secret, mais qu'elle n'est pas placée à la bonne position.

La position des pions noirs et blancs est-elle importante ?

Non. Les pions d'indice donnent seulement le nombre de bonnes couleurs bien ou mal placées. Ils ne désignent pas les pions colorés précis de la proposition.

Comment savoir si le code a été trouvé ?

Le code est trouvé lorsque la proposition du décodeur correspond exactement au code secret. Tous les pions sont alors de la bonne couleur et à la bonne place.

Que se passe-t-il si le décodeur n'a plus d'essai ?

Lorsque toutes les rangées disponibles ont été utilisées sans que le code soit reconstitué, le créateur de code gagne la manche et révèle sa combinaison.