

Mastermind

géant

But du jeu :

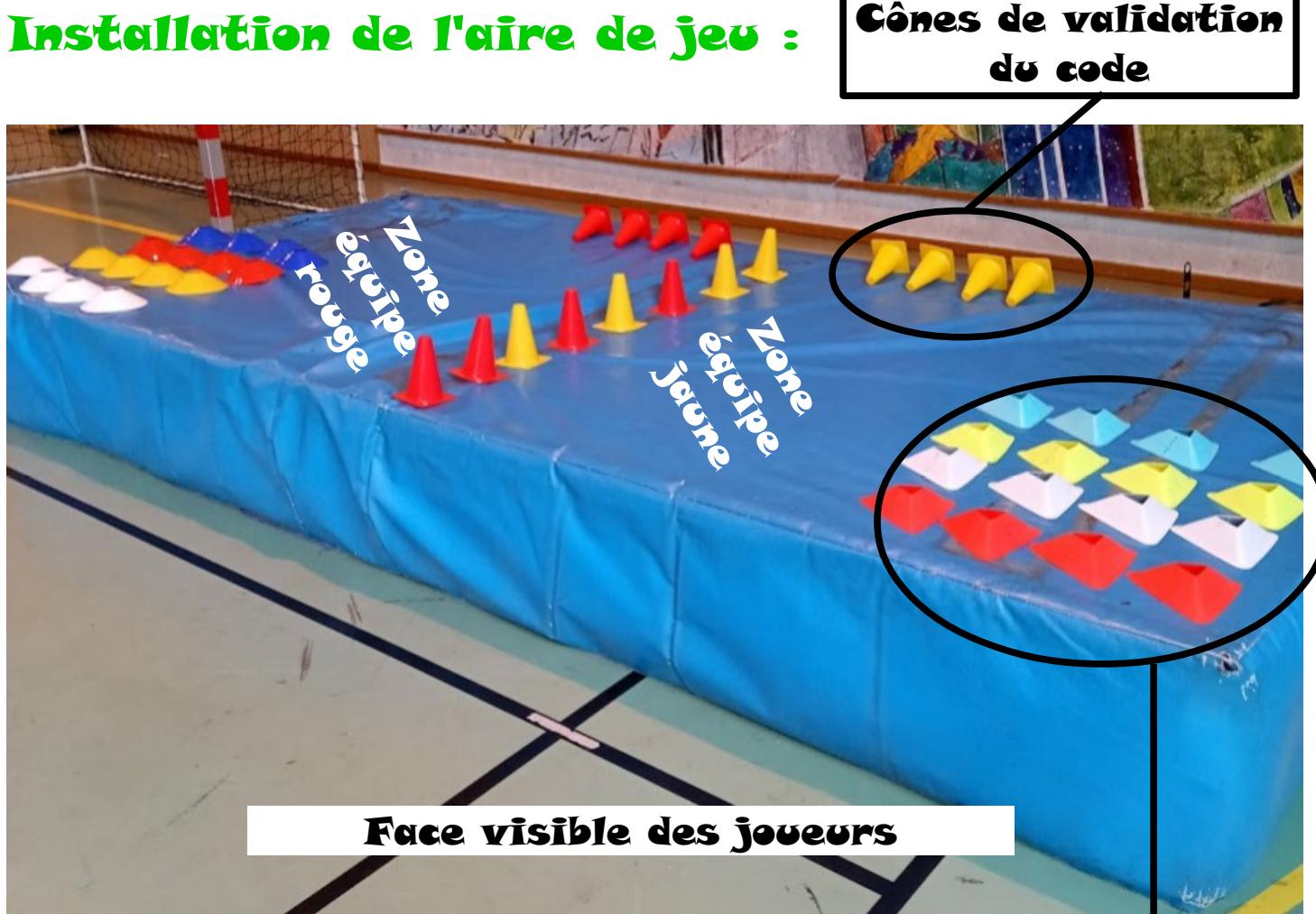
Comme pour le Mastermind, le but est de trouver une combinaison de couleurs par déduction et essais successifs. Il faut deux équipes qui courrent en relais.

L'équipe qui gagne est la première à totaliser 5 points.

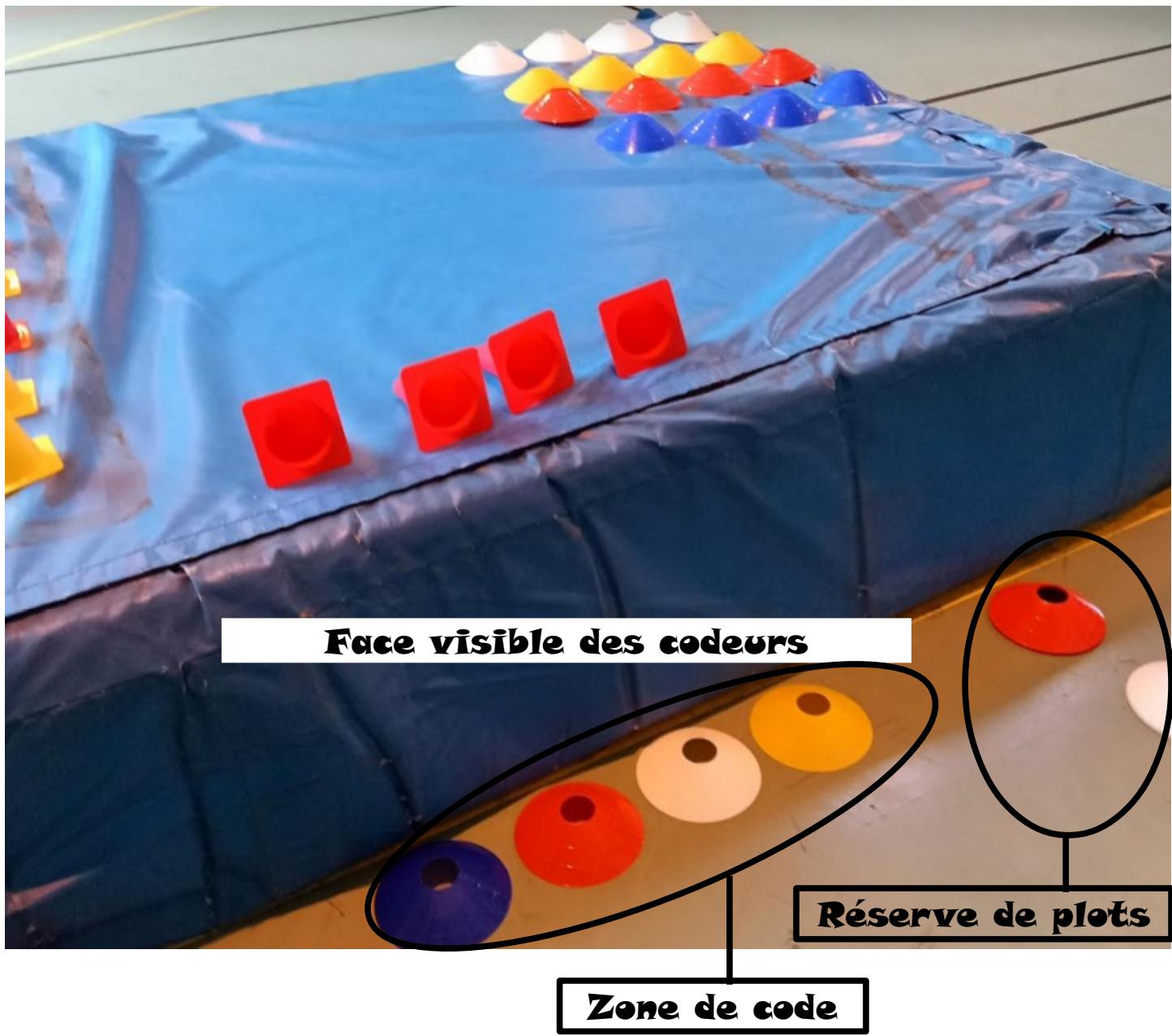
Le matériel :

- Un matelas épais (ou quelque chose qui permette de cacher les plots)
- Des plots, des plots et encore des plots !

Installation de l'aire de jeu :



Réserve de plots pour les essais



Déroulement :

- 2 équipes : une jaune et une rouge.
- Chaque équipe désigne un codeur et un arbitre. Le codeur jaune se place en face de l'équipe rouge avec l'arbitre rouge. Le codeur rouge se place en face de l'équipe jaune avec l'arbitre jaune.
- Le codeur, grâce à la réserve de plots, crée un code de 4 couleurs (toutes les combinaisons sont possibles, y compris une répétition de couleurs)
- Le jeu démarre au sifflet. Le premier joueur s'élance et vient proposer un code. Le codeur relève les cônes correspondant au plot correctement placé et l'arbitre lève la main pour indiquer que le joueur peut repartir donner le relais au joueur suivant qui propose une modification du code en fonction des plots validés.

- Sur l'exemple ci-dessous, les cônes blancs et bleus correspondent au code secret. Le codeur a donc relevé les cônes correspondant à ces deux plots.

