

# MAXI MIND

## BUT DU JEU :

Le but est de deviner, par déductions successives, la couleur et la position des pions cachés derrière un écran. Les débutants peuvent adopter une formule moins difficile en ne cachant que 3 ou 4 pions.

## REGLES :

Le Codificateur pose à l'endroit prévu à cet effet, les pions de son choix. Il doit prendre soin de ne pas révéler la couleur et la répartition dans les trous des pions. Rien ne l'empêche d'en choisir plusieurs d'une même couleur. Les versions plus modernes disposent d'un système intégré qui permet cette discrétion. Son adversaire, le Décodeur, est chargé de déchiffrer ce code secret. Il doit le faire en 12 coups au plus. La partie se joue en un nombre pair de manches de façon à équilibrer les chances en inversant les rôles à la fin de chaque manche. Celui qui était Codificateur devient Décodeur et inversement. Le Décodeur place 5 pions dans les trous de la première rangée immédiatement près de lui. Si l'un des pions correspond par sa position et sa couleur à un pion caché derrière l'écran, le Codificateur l'indique en plaçant une fiche noire dans l'un des trous de marque, sur le côté droit correspondant du plateau. Si l'un des pions correspond uniquement par sa couleur, le Codificateur l'indique par une fiche blanche dans l'un des trous de marque. S'il n'y a aucune correspondance, il ne marque rien. De son côté, le Décodeur continue de poser des pions par rangées successives. Quand il est arrivé, au bout d'un certain nombre de coups, à placer les pions qui correspondent exactement par la couleur et la position à ceux du code, la manche est terminée.

A la fin de la manche, le Codificateur obtient 1 point par rangée de pions d'investigation placée par l'adversaire. Il déplace sa fiche de marque sur sa ligne de score.

Le vainqueur est celui qui, une fois le même nombre de manches remportées, a marqué le plus de points. Il a donc fallu à son adversaire plus de coups pour déchiffrer les codes.