JEU 16 : MASTER COLOR

RÈGLE DU JEU / REGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU / RÈGL E DU JEU** / RÈGLE DU JEU RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / *RÈGLE DU JEU* /**RÈGLE DU JEU** /REGLE DU JEU

RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU

REGLE DU JEU

Un joueur commence par placer son choix de pions sans qu'ils soient vus de l'autre joueur à l'arrière d'un cache qui les masquera à la vue de celui-ci jusqu'à la fin de la manche.
Le joueur qui n'a pas sélectionné les pions doit trouver quels sont les quatre pions, c'est-à-dire leurs couleurs et positions.
Pour cela, à chaque tour, le joueur doit se servir de pions pour remplir une rangée selon l'idée qu'il se fait des pions dissimulés.

Une fois les pions placés, l'autre joueur indique :
le nombre de pions de la bonne couleur bien placés en utilisant le même nombre de pions rouges ;
le nombre de pions de la bonne couleur, mais mal placés, avec les pions blancs.

Il arrive donc surtout en début de partie qu'il ne fasse rien concrètement et qu'il n'ait à dire qu'aucun pion ne correspond, en couleur ou en couleur et position.

La tactique du joueur actif consiste à sélectionner en fonction des coups précédents, couleurs et positions, de manière à obtenir le maximum d'informations de la réponse du partenaire puisque le nombre de propositions est limité par le nombre de rangées de trous du jeu. Dans la plupart des cas, il s'efforce de se rapprocher le plus possible de la solution, compte-tenu des réponses précédentes, mais il peut aussi former une combinaison dans le seul but de vérifier une partie des conclusions des coups précédents et de faire en conséquence la proposition la plus propice à la déduction d'une nouvelle information.

Le joueur gagne cette manche s'il donne la bonne combinaison de pions sur la dernière rangée ou avant. Dans tous les cas, c'est à son tour de choisir les pions à découvrir.

CONSEILS LEDÉLIRANT :

Selon le niveau des joueurs, un même jeu peut être rendu plus difficile en autorisant plusieurs pions de la même couleur, voire en autorisant l'absence d'un pion ou de plusieurs.