Rallye Mathématique de la Sarthe. 1992-93

COLLEGE :

CLASSE :

ATELIER N° 9

"MASTER MATH"

Règle du jeu

C'est la règle du jeu de MASTER MIND

-- un meneur de jeu.

-- un joueur.

-- des pions de 5 couleurs: jaune, bleu, rouge, vert, marron.

-- des "témoins" blancs et noirs.

-- des grilles formées de lignes de 5 cases.

Le jeu

Le meneur de jeu décide une combinaison secrète sur sa grille en plaçant un pion sur chaque case. Il peut utiliser plusieurs pions de la même couleur.

Le joueur doit découvrir quelle est cette combinaison.

Pour cela il propose des lignes solutions. A côté de chaque ligne proposée, le meneur de jeu place un témoin noir si une couleur est à la bonne place, un témoin blanc si une bonne couleur n'est pas à la bonne place.

exemple: Le joueur vient de proposer une ligne.

Le meneur de jeu lui répond:

Cela signifie que 2 pions sont de la bonne couleur à la bonne place et que 1 couleur est correcte mais mal placée. Les deux autres couleurs sont donc incorrectes.

Ce que vous devez faire

A l'atelier 9 vous pouvez voir le déroulement de trois parties. En utilisant les renseignements donnés sur la droite par le meneur de jeu, vous devez retrouver, pour chaque partie, la combinaison choisie

Réponses sur la feuille suivante: colorier les cases.

Rallye Mathématique de la Sarthe. 1992-93

COLLEGE :

CLASSE :

ATELIER N° 9

REPONSES:

PARTIE 1

PARTIE 2

PARTIE 3