

Le 15 novembre 2024
par AS, DC, MHS (SVT l'a testé en famille)

Éditeur : Bankiiz Editions
Nb de joueurs : 1-4
Type : logique type Mastermind
Possesseur : Dom&San

Description :

Chaque joueur reçoit une carte combinaison de 3 symboles (parmi 7) qu'il va devoir deviner. Les joueurs choisissent des cartes pour en tirer des informations afin de déduire le code qu'ils ont devant eux. Mais chaque carte récupérée donne une autre carte à l'adversaire. Attention à bien choisir ses cartes !

À tout moment, un joueur peut faire une proposition pour sa combinaison. S'il trouve la bonne, il obtient le jeton demi médaillon et reçoit une nouvelle carte combinaison. Le premier joueur identifiant deux cartes remporte la partie.

Intérêts mathématiques :

Le système d'indices : chaque carte possède une flèche qui indique la correspondance entre la carte indice et la carte mystère : rond bleu pour 1 symbole identique bien placé, triangle rouge pour 1 symbole identique mal placé. Il sera intéressant de démonter la conception de ce système.

Points forts :

Logique type mastermind, avec pour évolution de savoir si la carte choisie avantage l'adversaire.

Points faibles :

Lisibilité des cartes, pourtant grandes.

Exploitation possible :

Défis solo.

Galerie



<https://www.philibertnet.com/fr/bankiiz-editions/136590-temple-code-3770001874203.html>