Mastermind, cherchez le code!

Autor(en): **J.-M.R.**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Générations plus : bien vivre son âge**

Band (Jahr): **- (2015)**

Heft 68

PDF erstellt am: **31.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-831060

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

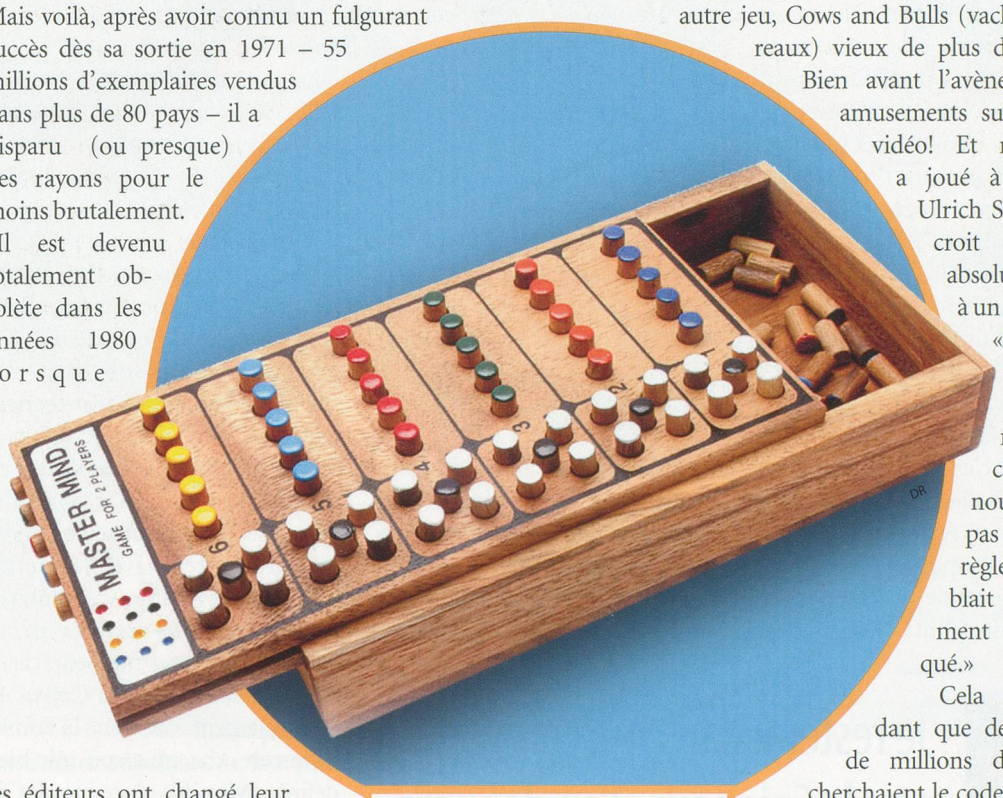
Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Mastermind, cherchez le code!

Ce jeu de réflexion a connu un énorme succès dans les années 1970 avant que les éditeurs ne changent totalement leur stratégie. Terminées les prises de tête.

Pas de bol! Et d'autant plus ironique que le Mastermind ne laissait aucune part à la chance, tout était question de réflexion dans ce jeu à deux où l'un devait trouver le code de quatre ou cinq couleurs composé par son partenaire. Mais voilà, après avoir connu un fulgurant succès dès sa sortie en 1971 – 55 millions d'exemplaires vendus dans plus de 80 pays – il a disparu (ou presque) des rayons pour le moins brutalement. «Il est devenu totalement obsolète dans les années 1980 lorsque les éditeurs ont changé leur fusil d'épaule, abandonnant la pure déduction pour des jeux dits scénarisés, comme Carcassonne», explique Ulrich Schädler, directeur du Musée suisse du jeu à La Tour-de-Peilz.



La faute à pas de chance donc pour le Mastermind, dont la couverture est pourtant restée célèbre. Souvenez-vous: on voyait une sorte de maître espion gentleman assis devant une table laquée, avec derrière lui une belle Asiatique en robe blanche. Une photo inoubliable que la revue *Games&Puzzle* a reproduite trente ans plus tard avec un nouveau cliché du même couple.

Mais bon, souvenirs, souvenirs, le jeu a bel et bien connu une dégringolade monstrueuse, même si quelques sociétés s'évertuent à le commercialiser encore, sans compter des versions électroniques qui n'intéressent plus grand monde. Pourtant, Mastermind avait une longue histoire derrière lui, puisqu'il était inspiré en fait d'un autre jeu, Cows and Bulls (vaches et taureaux) vieux de plus d'un siècle. Bien avant l'avènement des amusements sur consoles vidéo! Et même s'il a joué à l'époque, Ulrich Schädler ne croit d'ailleurs absolument pas à un comeback. «J'avais fait quelques parties, mais je crois que nous n'avions pas les bonnes règles, ça semblait extrêmement compliqué.»

Cela dit, pendant que des dizaines de millions de joueurs cherchaient le code, le monde continuait, lui, de tourner. 1971 a vu aussi la naissance de Médecins sans frontières. Moins gai, Idi Amin Dada prenait le pouvoir en Ouganda et Jean-Claude Duvalier l'imitait en Haïti. Coco Chanel, Fernandel, Louis Amstrong et Jim Morrison nous quittaient pour un monde meilleur alors que la Suisse pleurait le coureur automobile Jo Siffert. Cette année-là, toujours chez nous, 67,5 % des votants se prononçaient pour accorder le droit de vote aux femmes. Enfin.

J.-M.R.

Mastermind

1970 Mordecai Meirowitz, expert des télécommunications en Israël, invente le Mastermind

1971 Après avoir été refusé par de nombreuses compagnies, le jeu est acheté par une petite société anglaise qui va le commercialiser dans la foulée.

20 MINUTES C'est la durée estimée d'une partie de Mastermind pour des adultes ou des enfants à partir de huit ans.

DIX RANGÉES C'est à l'origine le nombre de tentatives possibles pour trouver le code composé de pions de couleur et leurs bonnes positions.

Pour en savoir plus

Jouez à Master Mind en ligne sur www.web-games-online.com