



# MAXI MIND

**Contenu** : 1 structure avec des trous et 2 compartiments  
71 grosses billes en 6 couleurs  
40 petites billes en noir et blanc

**Age** : à partir de 8 ans

**Nombre de joueurs** : 2

**But du jeu** : deviner la combinaison de billes de son adversaire

**Déroulement** :

Le 1<sup>er</sup> joueur choisit une combinaison de 4 billes et les positionne dans le compartiment à cet effet.

A chaque tour l'autre joueur propose une combinaison.

Puis le 1<sup>er</sup> joueur donne des indices sur la combinaison proposée : une bille blanche veut dire qu'il y a une bille de la bonne couleur, mais mal placée ; une bille noire veut dire qu'il y a une bille de la bonne couleur et bien placée.

Si celui qui doit deviner y parvient avant le 12<sup>ème</sup> coup, il gagne la manche.

Sinon c'est l'autre joueur qui gagne.

Puis on inverse les rôles pour une nouvelle manche.