JUNIOR MASTERMIND®

WHAT'S FOR LUNCH?

EN MANUAL FR RÈGLES DU JEU NL HANDLEIDING DE ANLEITUNG IT MANUALE
ES INSTRUCCIONES PT INSTRUÇÕES PL INSTRUKCJA DK BRUGERVEJLEDNING
NO BRUKSANVISNING SE BRUKSANVISNING FI KÄYTTÖOHJE



Goliath

2

5+

FR

OBJECTIF

Chef cuisinier : Créez un repas mystère à l'aide des pions en forme d'aliments et donnez des indices.

Joueur qui devine : Faites des propositions et utilisez les indices pour devenir le plat en 8 tours ou moins.

CONTENU

- Unité de jeu avec tiroir et trappe de révélation du repas secret
- 60 pions en forme d'aliments (10 pommes, 10 carottes, 10 fromages, 10 brocolis, 10 raisins, 10 pains)
- Feuille d'autocollants



MISE EN PLACE

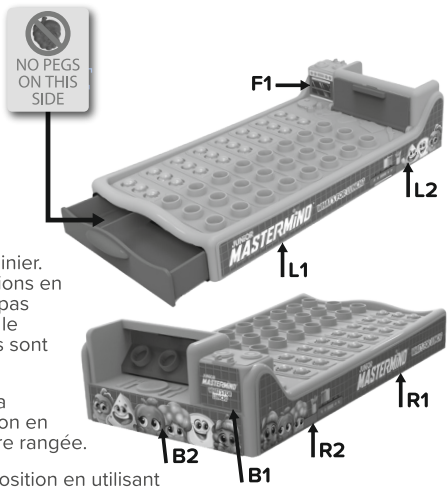
1 Trouvez la feuille d'autocollants incluse et suivez le schéma ci-contre pour l'application.

2 Placez l'unité entre les deux joueurs, de sorte que le côté avec la trappe articulée soit face au joueur qui prépare le repas mystère.

3 Videz le sac de pions en forme d'aliments dans le tiroir de l'unité.

REMARQUE: Les pions Aliment ne peuvent pas être placés à gauche du tiroir, car ils bloqueraient les cadrans de score.

Collez cet autocollant à l'intérieur de la partie gauche du tiroir (côté avec le symbole ⊘) pour vous en souvenir.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avant de commencer, décidez d'un niveau de difficulté (voir encadré à droite).

1. Le joueur le plus âgé commence en tant que Chef cuisinier. Il décide de la composition du repas en plaçant trois pions en forme d'aliments derrière la trappe de révélation du repas secret, en utilisant **trois aliments différents** (sauf dans le niveau Grand Chef où les doubles et les espaces vides sont autorisés). Assurez-vous que personne ne regarde !
2. Maintenant, c'est au tour de l'autre joueur de deviner la composition du repas ! Faites votre première proposition en plaçant trois pions en forme d'aliments dans la première rangée.
3. Le préparateur de repas donne sa réponse sur la proposition en utilisant les compteurs rotatifs, en les tournant tous les trois de manière à ce qu'ils soient soit **bleus**, **blancs**, ou **rouges**, en suivant ces instructions :

   A. **Bleu :** Comptez le nombre d'aliments dans la proposition qui n'entrent pas du tout dans la composition du repas. Tournez le(s) compteur(s) pour obtenir ce nombre de compteurs bleus.

   B. **Blanc :** Comptez le nombre d'aliments dans la proposition qui sont de la bonne couleur, mais dans la mauvaise position, et tournez le(s) compteur(s) pour obtenir ce nombre de compteurs blancs.

   C. **Rouge :** Comptez le nombre d'aliments dans la proposition qui sont de la bonne couleur ET dans la bonne position. Tournez le(s) compteur(s) pour obtenir ce nombre de compteurs rouges.

Exemple A:

Repas secret :

Proposition :

Réponse : (B) (R) (B)

Deux d'entre eux sont dans la composition du repas, et un est à la bonne place !

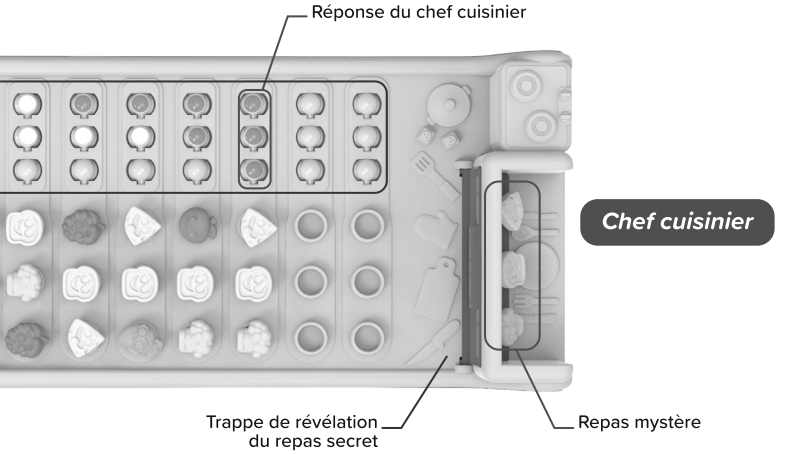
Exemple B:

Repas secret :

Proposition :

Réponse : (B) (B) (B)

Deux de ces ingrédients sont dans dans la composition du repas, et un ne l'est pas. Aucun d'entre eux n'est encore à la bonne place !



TROIS FAÇONS DE JOUER

Apprenti cuisinier : Trouvez les trois pions aliments du repas mystère. La position n'a pas d'importance. À ce niveau, si les trois compteurs sont blancs OU rouges, vous gagnez !

Petit chef : Devinez les trois aliments du repas mystère et mettez les chacun à la bonne position. Les trois compteurs de score doivent être rouges pour gagner.

Grand chef : Mêmes règles que pour le Chef junior, mais le Chef cuisinier peut laisser un ou plusieurs espaces de pion en forme d'aliment vides dans sa recette ! Il peut également utiliser deux ou plusieurs fois la même couleur. Les trois compteurs de score doivent être rouges pour gagner.

4. Expliquez ce que signifie la réponse et assurez-lui que votre enfant comprend ce que veut dire chaque couleur sur le compteur ! Rappelez-lui que les trois compteurs ne correspondent pas nécessairement à la position des trois aliments devinés. Encouragez-le à faire une autre proposition, puis donnez les indices pour cette proposition :

   Exemple de réponse A : *Ouah, cela fait un rouge, un blanc et un bleu ! Cela signifie qu'un de ces trois aliments est au bon endroit, un n'est pas au bon endroit et un n'est pas du tout dans la composition du repas ! Que dois-tu deviner ensuite ?*

   Exemple de réponse B : *Cela fait deux blancs et un bleu ! Cela signifie que deux de ces aliments sont dans la composition du repas, mais tu dois les déplacer. Quels sont les deux que tu veux utiliser à nouveau ?*

5. Continuez à deviner à tour de rôle et à donner des réponses jusqu'à ce que l'une des deux choses suivantes se produise :

   A. Dans le mode Apprenti cuisinier, le joueur qui devine, trouve la composition du repas mystère et les trois compteurs de score affichent du rouge et/ou du blanc. Dans les modes Petit chef et Grand chef, le joueur qui devine, trouve la composition exacte du repas mystère (bons aliments aux bons endroits) et les compteurs de score sont tous les trois rouges.

   B. Le joueur qui devine n'a plus de tours.

   Dans tous les cas, révélez le repas mystère caché. Passez en revue chaque proposition afin de mieux comprendre le fonctionnement des compteurs de réponse.

Après votre première partie, changez de place et laissez le plus jeune joueur préparer son déjeuner secret et donner ses réponses.

VAINQUEUR DE LA PARTIE

Si les deux joueurs ont déjà joué, vous pouvez faire une compétition. Après qu'un joueur ait préparé un repas et que l'autre ait deviné, changez de place. Le gagnant est le joueur qui a utilisé le moins de propositions pour trouver le repas mystère !

La prochaine fois que vous jouerez, essayez de deviner le repas mystère en faisant moins de propositions !

EN Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **NL** Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **PL** Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **DK** Advarsel. Ikke egnet for børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningsfare. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **SE** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Smådelar. Kvävningsrisk. **FI** Varoitus. Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.

EN Colours and content may vary. **FR** Les couleurs et les détails peuvent varier. **NL** Kleuren en inhoud kunnen afwijken. **DE** Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. **IT** I colori ed i particolari possono variare. **ES** Los colores y detalles pueden variar. **PT** Cores e detalhes podem variar. **PL** Kolory i szczegóły mogą się różnić. **DK** Farver og indhold kan variere. **NO** Farger og innhold kan variere. **SE** Färger och innehåll kan variera. **FI** Värit ja sisältö saattavat vaihdella.

MASTERMIND and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc.
© 2026 Hasbro

© 2026 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

www.goliathgames.com

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR NOTICE D'INSTRUCTIONS

FSC www.fsc.org FPO FSC® # TBC

Licensed By: Hasbro GAMES

938392

Goliath®

938392.0-10-v3-2604