

Zeitschrift: Générations plus : bien vivre son âge
Herausgeber: Générations
Band: - (2015)
Heft: 68

Artikel: Mastermind, cherchez le code!
Autor: J.-M.R.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-831060>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 29.06.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://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

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 Armstrong 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.

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

Mastermind

1970 Mordecai Meiorowitz, 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.

