

BUT DU JEU

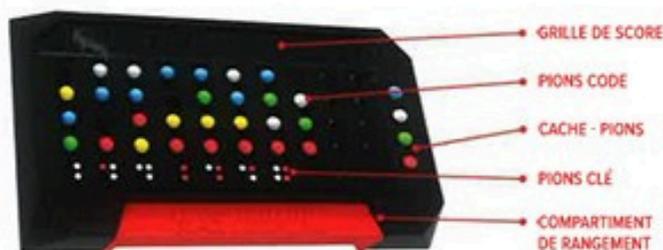
Trouvez la combinaison secrète de votre adversaire en moins de propositions qu'il ne lui en faudra pour deviner la vôtre.

CONTENU

Plateau de jeu avec compartiment de rangement intégré et cache-pions, 108 pions Code de 6 couleurs, 30 pions Clé rouges et blancs.

MISE EN PLACE

Décidez quel joueur sera le codeur et celui qui sera décodeur. Décidez aussi du nombre de parties (chaque joueur sera le même nombre de fois codeur et décodeur au cours du jeu). Placez le plateau entre vous de sorte que le côté avec le cache-pions soit devant le codeur. Ouvrez le compartiment de rangement en gardant les pions Code dans le grand compartiment et les pions Clé dans le compartiment plus petit.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le codeur soulève le cache-pions en soulevant les ergots situés de chaque côté du cache. Une fois que le cache est relevé, le joueur peut placer secrètement quatre pions Code dans la zone de code. Le codeur peut utiliser n'importe quelle combinaison de pions colorés, y compris deux pions ou plus de la même couleur.
- Le décodeur place quatre pions Code sur la première rangée de trous, en essayant de trouver les couleurs et les positions exactes de la combinaison secrète.
- Le codeur répond au décodeur en plaçant les pions Clé dans les trous sur la première rangée comme suit :
 - Pion Clé rouge : il indique qu'un pion Code est de la bonne couleur et à la bonne place.
 - Pion Clé blanc : il indique qu'un pion Code est de la bonne couleur mais qu'il n'est pas à la bonne place.
 - Aucun pion Clé : cela indique qu'une couleur n'est pas utilisée dans le code.

Le codeur ne place pas les pions Clé dans un ordre particulier. Cela fait partie du défi que le décodeur devine quels pions Clé correspondent à quels pions Code colorés. Le décodeur doit se rappeler qu'un Pion Clé correspond à un pion Code et un pion Clé rouge à la priorité sur un pion Clé blanc.

EXEMPLE #1

Combinaison secrète du codeur



Proposition du décodeur

La réponse ● ○ ci-contre indique une couleur correcte au bon endroit ●, une couleur correcte au mauvais endroit ○ et deux couleurs incorrectes.

Les pions Clé n'indiquent pas les pions Code correspondants.

Réponse du codeur

EXEMPLE 2

Combinaison secrète du codeur



Proposition du décodeur

La réponse ● indique une couleur correcte au bon endroit ●. Veuillez noter que le codeur ne place qu'un pion Clé, même si deux pions Code verts ont été placés. C'est parce qu'il n'a qu'un seul pion Code vert dans son code secret.

Notez aussi qu'il place un pion Clé rouge de préférence à un petit Clé blanc.

Réponse du codeur

EXEMPLE 3

Combinaison secrète du codeur



Proposition du décodeur

Seulement un pion Clé blanc ○ est placé pour le pion Code ●.

Réponse du codeur

EXEMPLE 4

Combinaison secrète du codeur



Proposition du décodeur

Les deux pions Clé ● ○ correspondent aux deux pions Code ● ●.

Réponse du codeur

- Le codeur place une autre série de pions dans la deuxième rangée et le décodeur place les pions Clé dans sa deuxième rangée. Les pions placés dans chaque rangée restent en position jusqu'à ce que la combinaison secrète soit devinée.
- Le décodeur continue de placer des pions Code dans les rangées en suivant les indices du codeur jusqu'à ce qu'il devine exactement la combinaison secrète. Lorsqu'il y parvient, le codeur place quatre pions Clé rouges et révèle la combinaison secrète en abaissant les ergots de chaque côté du cache-pions pour l'abaisser.
- Le codeur gagne 1 point pour chaque rangée de pions placée par le décodeur et les joueurs changent de rôle pour jouer la partie suivante. Toutefois, si le décodeur peut démontrer que le codeur a donné des indices incorrects, la partie est rejouée, et le décodeur gagne 3 points tandis que le codeur n'en gagne aucun.
- Si les 10 rangées sont remplies et que la combinaison secrète n'a pas été trouvée, la partie est terminée et le codeur gagne 11 points (10 points + 1 point bonus). Les joueurs changent maintenant de rôle.

GRILLE DE SCORE

Les joueurs peuvent suivre leur score à l'aide de la grille de score. La grille de score dispose de deux rangées de trous, une rangée pour chaque joueur. Le premier joueur doit utiliser un pion Clé rouge pour suivre son score et l'autre joueur doit utiliser un pion Clé blanc pour suivre son score. Après chaque partie, les joueurs doivent déplacer leur pion Clé en fonction du nombre de points qu'ils ont gagnés au cours de cette partie.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le joueur ayant obtenu le plus de points après avoir joué le nombre de parties convenu a gagné.

JEU ALTERNATIF

Il est possible de jouer de la même façon, excepté que le codeur peut laisser un ou plusieurs trous vides. Un trou vide doit être considéré comme une autre couleur de pion.