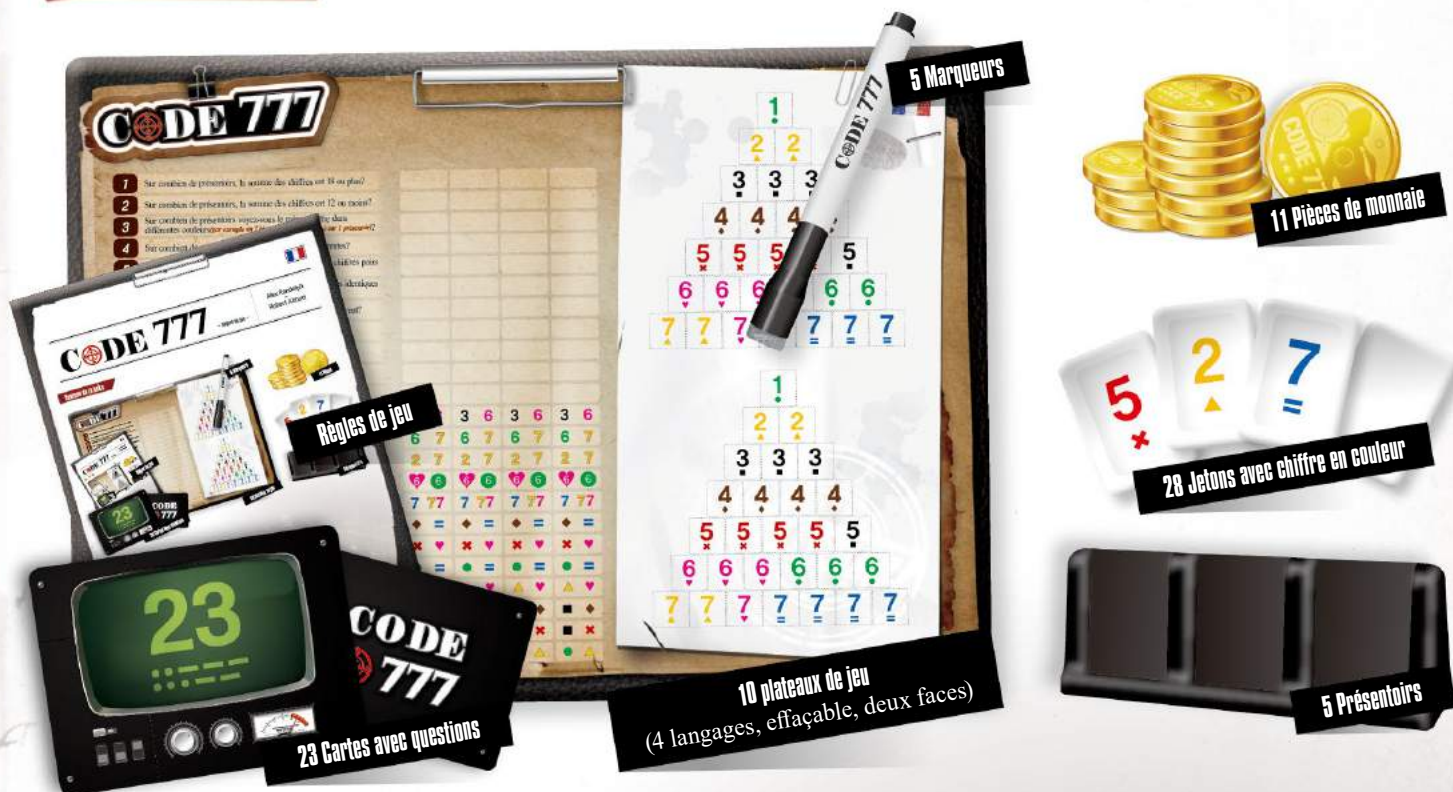


CODE 777

- Règles de jeu -

Alex Randolph
Robert Abbott

Contenu de la boîte



Préparation

- ① Les joueurs reçoivent chacun un présentoir, un plateau de jeu et un marqueur(effaçable).
- ② Ils posent le présentoir devant eux, de sorte à ce que le côté des jetons leur soit invisible.
- ③ Les 23 cartes de question sont bien mélangées avant de former la pioche, dos sur le dessus.
- ④ Ensuite, les jetons chiffrés sont bien mélangés, face cachée.

- ⑤ Chaque joueur reçoit alors 3 jetons chiffrés sans que les autres joueurs puissent voir les chiffres.

Les joueurs placent les jetons qu'ils ont reçus sur le présentoir de leur voisin de gauche pour que ce dernier ne puisse pas les voir.

Les jetons chiffrés doivent être bien visibles pour tous les autres joueurs. Chaque joueur voit à présent les chiffres des autres joueurs mais pas ceux qui sont sur son propre présentoir.



But du jeu

L'objectif du jeu est que les joueurs retrouvent aussi vite que possible les chiffres se trouvant sur leur propre présentoir. Ceci est possible en réfléchissant bien aux informations données à l'aide des cartes de question.

Le jeu

Le jeu proprement dit est lancé par le premier joueur, et ensuite il se joue en sens horaire. Les joueurs déterminent au hasard qui commence. Le joueur sélectionné prend la carte de question audessus de la pioche, lit à voix haute et répond à la question posée. Celle-ci concerne les chiffres que le joueur peut voir, et non ceux qui se trouvent sur son propre présentoir.

Par exemple 1



16

Voyez-vous plus de sept bleus(=) ou plus de sept d'une autre couleur(Δ, ♥)?

la réponse peut être :



"Plus de bleus"



"Plus d'une autre couleur"



"Autant"

Cette réponse s'applique lorsque le nombre est égal ou qu'il n'y a pas de sept. De même qu'il ne faut pas préciser combien de quelle couleur, cette précision ne répondant pas à la question posée.

Par exemple 2



"Combien de chiffres vous ne voyez pas ?" La réponse peut être "Trois", si par exemple vous n'avez pas vu un seul 1, 2, ou 5 sur tous les présentoirs visibles. Cependant, ne précisez pas les chiffres que vous ne pouvez pas voir.

Chaque réponse donne plus d'informations à chacun, sauf pour le lecteur.

Les cartes de question déjà répondues sont placées dans la défausse. Lorsque la dernière carte de question est jouée, celles de la défausse sont de nouveau mélangées et utilisées. Quand un joueur prétend connaître les chiffres sur son présentoir, il peut le signaler à tout moment et donner sa réponse.

Seuls les chiffres doivent être mentionnés, pas les couleurs.



Une pièce est donnée pour chaque bonne réponse. Celle-ci est correcte si tous les chiffres ont été correctement devinés. Une réponse fausse ne donne pas de point.



Dans les deux cas, les jetons chiffrés sont retirés du présentoir de ce joueur, posés dans la défausse des jetons et remplacés par trois nouveaux jetons, bien évidemment sans que le joueur puisse les voir.



Si vous avez deviné la bonne réponse, alors vous avez le droit de voir votre code. Cela peut vous aider si vous connaissiez les chiffres, mais pas les couleurs, pour ainsi définitivement noter sur votre grille les jetons que vous aviez.



Si votre réponse est incorrecte, alors vous n'avez pas le droit de voir votre code. Vous ne serez pas récompensé pour une erreur en recevant plus d'informations sur les jetons que vous aviez.

Dans les deux cas, bien entendu, tous les autres joueurs reçoivent quelques informations en plus, puisque le présentoir du joueur ayant tenté de deviner est remplacé par de nouveaux jetons.

Renouvellement de la Pioche

Lorsque vous êtes sur le point de remplacer les 3 jetons de n'importe quel présentoir, s'il ne reste qu'un SEUL jeton restant dans la pioche, remettez immédiatement tous les jetons précédemment mis de côté en jeu, mélangez-les avec le dernier jeton restant, et créez une nouvelle pioche de jetons. Puis continuez à remplacer les 3 jetons du présentoir comme ci-dessous.



Notez que, personne ne peut voir le dernier jeton avant un nouveau mélange, personne n'aura jamais des "informations complètes" sur les autres jetons en jeu, et par conséquent de faire une "estimation parfaite".

Note

Les icônes et couleurs des jetons sont cohérentes, chaque chiffre vert ayant un cercle [●], tous les jaunes ayant un triangle [▲], etc. Les icônes ont été placées sur les jetons pour venir en aide aux personnes daltoniennes. Elles n'ont pas d'autre importance en jeu.

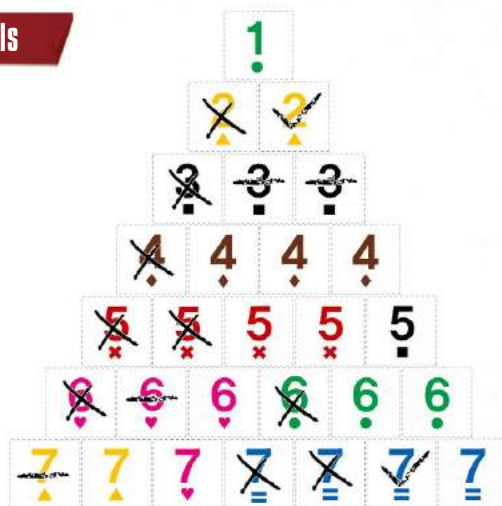


Terminer le jeu



Celui qui a obtenu trois pièces en premier est le vainqueur.

Outils



La carte Code 777 comporte un diagramme dans lequel tous les chiffres qui apparaissent dans le jeu sont illustrés dans la bonne couleur.

Le plateau de jeu comporte aussi une grille. Sur celle-ci, les chiffres peuvent être barrés, ce qui permet au joueur de marquer les chiffres qu'ils ne sont pas sur son présentoir.

Au début du jeu, les chiffres qui se trouvent sur les présentoirs des autres joueurs peuvent être barrés. Ceux-ci ne peuvent, en effet, pas se trouver sur son propre présentoir. Pendant le jeu, un joueur peut conclure que d'autres chiffres ne peuvent pas non plus s'y trouver. Ces chiffres-là peuvent aussi être barrés de la grille. Il se peut également qu'un joueur ait déjà noté que 1 ou 2 chiffres peuvent se trouver sur son présentoir. Ces chiffres peuvent alors être entourés. Le formulaire de notes offre aussi la possibilité de noter les réponses données à côté des numéros des questions.

Moins de 4 joueurs

S'il y a trois joueurs, tous les présentoirs sont quand même mis en place avec des jetons.

Le présentoir sans joueur est visible par tous. Les jetons de ce présentoir sont remplacés à chaque bonne solution trouvée. S'il n'y a que deux joueurs, tous les présentoirs sont complétés également. Cependant, un seul des présentoirs sans joueur est remplacé à chaque bonne solution trouvée.

Variables dans le "Renouvellement de la Pioche"

Pour rendre le jeu plus difficile, comme variable, vous pouvez mélanger lorsqu'il reste encore QUATRE ou SEPT jetons dans la pioche. Plus vous augmentez le nombre en partant d'UN jeton à QUATRE puis SEPT, vous augmentez la difficulté de Code 777. Le jeu devient extrêmement difficile si vous mélangez lorsqu'il reste encore sept jetons dans la pioche restante!

Pour rendre le jeu plus facile, mélangez lorsqu'il ne reste plus de jetons restants. Cela complètera les informations de chaque joueur par la révélation du dernier jeton avant le mélange.

