

Introduction

Le Nouveau Monde est rempli de pièges, c'est un endroit peu accueillant pour les explorateurs... C'est pourtant votre passion ! Sauf que cette fois, vous êtes allé trop loin...

Arpenter le Temple du Soleil n'est pas pour les âmes sensibles ! Serez-vous assez malin pour résoudre les énigmes que le Serpent vous réserve ? Trouverez-vous le Code Perdu, comprendrez-vous les engrenages, ou allez-vous périr en essayant ?

Matériel

- 4 chevalets :
- 54 pierres, numérotées de 0 à 8, de 6 couleurs différentes: (les pierres "8" ne servent que pour la variante)
- 7 disques recto-verso de taille variable :
- 4 jetons aux couleurs des joueurs :
- 3 dés spéciaux :
- 4 paravents aux couleurs des joueurs :
- 1 bloc de fiches Déduction
- 1 plateau :
- 7 jetons pour les variantes :

Assembler les chevalets

Il y a 4 chevalets, chacun composé de :

- 2 bases
- 1 support
- 1 coque

1) Placez le support sur les 2 bases, en l'encastant dans les crochets :



2) Placez la coque par-dessus, liant ainsi les 2 bases :



Vous aurez aussi besoin d'un crayon par joueur et d'une gomme (non inclus).

But du jeu

Dans The Lost Code, il y a un **code** en face de vous, mais vous ne pouvez voir que ceux de vos adversaires, **jamais le vôtre**. Le but du jeu va donc être de déchiffrer son propre code, en faisant des propositions successives concernant les chiffres de votre code. À la fin de la partie, il faudra essayer de deviner individuellement chacun des chiffres sur votre chevalet : Plus vous êtes proche de la vérité, plus vous marquerez de points (). Le vainqueur sera bien sûr celui qui cumule le plus de en fin de partie.

Mise en place

Versión débutante : Pour les premières parties, nous recommandons de jouer avec 5 familles de pierres. Laissez toutes celles qui représentent un ours (les rouges) dans la boîte.

Placez un chevalet 1 devant chaque joueur. Si vous êtes moins de 4, mettez quand même les chevalets restants sur la table, comme si vous jouiez à 4. Placez le plateau 2 au centre de la zone de jeu. Choisissez une couleur et placez les pions des joueurs sur la case "0" du plateau. 3. Empilez-les aléatoirement. Donnez une fiche de Déduction et un crayon à chacun, et placez le paravent de votre couleur devant pour cacher vos notes 4.

Placez les disques sur la face qui ne montre pas de blanc à leur place, dans les creux correspondants sur les côtés du plateau (chaque disque va dans l'espace du plateau qui a le même motif). Mélangez les pierres, une couleur après l'autre. Placez chaque pile ainsi formée face cachée à côté du plateau 5. Sans les consulter, remettez une pierre de chaque pile dans la boîte. Gardez en tête qu'un chiffre entre 0 et 7 (8 avec la variante) de chaque couleur a été retiré du jeu.

3) Vous pourrez stocker les chevalets dans l'emplacement prévu par la boîte.

Quand vous placez une pierre sur le chevalet, assurez-vous qu'elle soit bien dans le trou du support. Cela évitera que les pierres soient trop inclinées.

Mise en place pour deux joueurs :



Aide de jeu

À l'intérieur du paravent, vous trouverez le résumé d'un tour de jeu :

- Lancez les dés.
- Choisissez un disque pour tenter de deviner la fourchette qui couvre la somme des nombres correspondants aux dés.
- 3a. Si votre estimation est correcte, avancez votre jeton d'autant de cases que le numéro du disque utilisé. Cela symbolise les que vous gagnez.
- 3b. Sinon, changez n'importe laquelle de vos pierres contre une de même couleur prise dans la pioche, s'il en reste.

Note : Dans la colonne de droite de la fiche de Déduction, vous utiliserez une ligne par tour. Vous pouvez aussi voir quand la partie prend fin en fonction du nombre de joueurs.

Chaque joueur prend ensuite une pierre de chaque couleur, sans regarder les chiffres, puis les place sur son chevalet 7, face chiffres vers les autres. Pour plus de lisibilité, essayez de garder le même ordre des couleurs que sur votre fiche de Déduction.

Important : Vous ne pouvez en aucun cas consulter les chiffres des pierres sur votre chevalet. Vous ne pouvez voir que ceux des autres.

Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, remplissez les chevalets restants comme les vôtres.

Note : Peu importe le nombre de joueurs, la mise en place des chevalets et des pierres sera toujours la même. Pour une partie à 2 joueurs par exemple, 2 chevalets n'appartiennent à personne, mais les pierres sont en place et visibles de tous.

Sur votre fiche de Déduction, vous pouvez déjà rayer les chiffres que les autres joueurs ont, et ceux des chevalets qui n'appartiennent à personne. 8 Il est impossible que vous ayez ces chiffres-là sur votre chevalet, à aucun moment de la partie. Vous pouvez aussi rayer les 8 si vous ne jouez pas avec la variante Course corsée. Cachez bien votre fiche de Déduction ! La partie peut commencer !

Tour de jeu

The Lost Code se joue pendant un nombre de tours défini par le nombre de participants (voir **Fin de partie**). Chaque tour se compose de 3 phases.

1. Lancer les dés

Le joueur qui est dernier sur le plateau lance les 3 dés. En cas d'égalité, c'est le joueur qui est au-dessus qui lance les dés. Celui qui le fait peut décider d'accepter ou non le lancer. Si le lancer ne lui convient pas, il peut mettre un dé sur la couleur de son choix.

Note : Si vous jouez à la **version débutante** et qu'au moins l'un des dés lancé est rouge, le joueur qui les a lancés les met sur la face de son choix.

Sur leur fiche de Déduction, les joueurs prennent note du lancer en indiquant les couleurs qui apparaissent sur les dés dans la ligne correspondante (1 ligne par tour). S'il y a plusieurs dés de la même couleur, il l'indiquent 2 ou 3 fois.



2. Faire une estimation

Note : Vous avez déjà exclu les chiffres qui se trouvent sur les chevalets des autres joueurs. Utilisez votre fiche de Déduction pour vous en rappeler!

Essayez maintenant de deviner la somme de vos pierres de couleur correspondantes au jet de dé. Par exemple, si les dés indiquent rose-jaune-rouge, essayez de deviner la somme de vos pierres de ces couleurs.

Si une couleur est apparue plusieurs fois, comptez ce chiffre deux fois dans le total.

Pour faire vos estimations :

Les joueurs doivent le faire un par un, en commençant par celui qui a lancé les dés. C'est le dernier sur le plateau, donc le dernier au score. Le suivant à faire son estimation sera l'avant-dernier, et ainsi de suite jusqu'au joueur en tête. En cas d'égalité, le jeton qui se trouve au-dessus est considéré comme dernier. Les disques sont tous différents et le premier joueur à faire son estimation est le premier à choisir lequel il va utiliser.

Rassurez-vous, vous ne devez pas deviner un chiffre précis, mais une fourchette qui inclut la somme de vos chiffres. Même s'il y a 7 disques avec des fourchettes et des tailles différentes, certaines rapportent le même nombre de ! Mais généralement, plus vous choisissez une fourchette large, moins vous gagnerez de .

Choisissez un disque disponible et faites-le tourner jusqu'à obtenir la fourchette souhaitée.

Important : Vous devez toujours afficher le maximum de chiffres possible sur votre disque ; faites en sorte qu'il ne montre jamais d'espace vide.

Exemple : Yvonne a obtenu jaune-bleu-rouge. Elle n'a pas encore beaucoup d'informations sur ses pierres de ces couleurs. Elle décide d'utiliser un disque qui couvre un grand nombre de possibilités. Elle estime que la somme de ses pierres jaune+bleu+rouge est

comprise entre 9 et 15. Elle prend donc le disque numéro 7, et le fait tourner pour englober ces deux valeurs. Les autres joueurs réfléchissent aussi à la somme de leurs propres pierres, puis, du dernier joueur au classement au premier, ils choisissent aussi un disque et le font tourner jusqu'à voir des valeurs qui pourraient être la somme de leurs pierres jaune+bleu+rouge.



3. Vérifier les estimations et marquer des points

Dans le même ordre, chacun va pouvoir savoir si ses estimations étaient bonnes. Ne regardez pas vos pierres ! Ce sont les autres joueurs qui vont calculer votre somme et vous indiquer si elle est incluse ou non sur votre fourchette.

Attention ! Calculez correctement avant de donner une information. Une seule erreur de calcul, et l'estimation n'aura servi qu'à induire le joueur en erreur !

Si le disque montre la somme : Si vous aviez raison, c'est-à-dire que la somme des résultats des dés se trouve dans la fourchette choisie, notez cette dernière dans la colonne la plus à droite de votre fiche. Vous remportez aussi un nombre de égal au numéro du disque utilisé, et avancez votre jeton d'autant de cases sur le plateau. Si vous

arrivez sur une case occupée, placez votre jeton sur le dessus de la pile.

Exemple : Jim a estimé sa somme entre 1 et 5. Les autres joueurs confirment, alors il avance son jeton de 2 cases et inscrit la fourchette utilisée sur sa fiche.



Si le disque ne montre pas la somme recherchée :

Si vous aviez faux, les autres joueurs doivent dire si le chiffre attendu est supérieur ou inférieur à la fourchette indiquée. Ils doivent toujours dire la vérité !

Cas particulier : Si vous avez choisi le disque le plus petit, alors les autres joueurs ne doivent pas annoncer si la somme est supérieure ou inférieure, seulement si le résultat est bon ou non.

Reporter les informations :

Les informations obtenues durant la partie sont reportées sur votre fiche. Elles vous aideront à déduire les valeurs de vos pierres. Chaque fiche est divisée en 3 parties. Dans la première, en haut à gauche, vous pouvez rayer les chiffres que vous pouvez voir. À droite, il y a un emplacement pour prendre note des jets de dés à chaque tour, (une ligne par tour).

Mettez des croix dans les colonnes correspondantes. Encore à droite, écrivez les fourchettes qui résultent de vos estimations. Si vous aviez vu juste, écrivez la fourchette choisie. Sinon, écrivez la fourchette inférieure ou supérieure à celle choisie. La dernière section, en bas à gauche, est utilisée pour l'estimation finale.

Exemple : Diana a choisi une fourchette entre 20 et 21. Les autres lui ont dit que la somme est inférieure à cette estimation. Elle sait maintenant que la somme est comprise entre 0 et 19, et le reporte sur sa fiche. Elle ne marque pas de points.



Important : Quand vous écrivez les conclusions que vous tirez de vos estimations, différenciez-les bien des chiffres que vous ne pouvez pas avoir parce que vous les avez vus. On recommande de rayer totalement les chiffres que vous avez vus, et de rayer partiellement ceux que vous pensez ne pas avoir. Cela peut arriver que vous échangiez une pierre de votre chevalet. Lorsque c'est le cas, rayez entièrement le chiffre que vous venez de retirer.

Échanger des pierres :

Après que chaque estimation a été vérifiée, les joueurs qui se sont trompés doivent remplacer une pierre de leur chevalet par une autre de la pile de la même couleur. Cette étape se résout dans le même ordre que celui

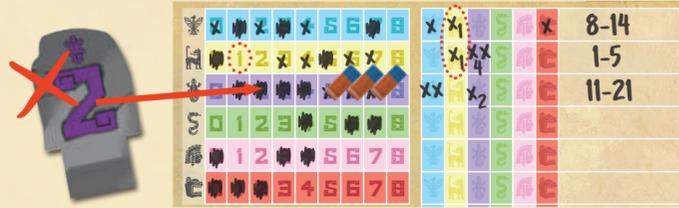
des estimations. Défaussez l'une de vos pierres au choix, et placez-la face visible près de vous. Tous les joueurs doivent pouvoir consulter le chiffre inscrit. Insérez-en une nouvelle de la pile de la même couleur dans votre chevalet, toujours en prenant soin de ne pas regarder le chiffre.

Attention ! Vous ne pouvez défausser une pierre que s'il en reste de cette couleur !

N'oubliez pas de rayer totalement la pierre dont vous venez de vous séparer sur votre fiche. Écrivez aussi ce chiffre dans la colonne correspondant à cette couleur pour ce tour. Cela vous permet de porter des conclusions sur vos estimations des tours précédents qui comprenaient ce chiffre-là. Les autres joueurs ont eux aussi accès à une nouvelle information, puisqu'ils peuvent voir le nouveau chiffre pioché. Placez ensuite tous les disques utilisés ce tour dans leur emplacement dédié avant de commencer un nouveau tour.

Note : Quand une pierre est défaussée, les déductions déjà faites doivent être ré-évaluées. Un chiffre de votre chevalet a changé, donc toutes les estimations qui l'impliquent ont changé. Si vous pensez qu'une estimation n'est plus valable, vous feriez mieux de le noter.

Exemple : Jim défausse sa pierre violette. C'est un 2. Il raye la case avec le 2 violet sur sa fiche. Il gomme ensuite les 5, 6 et 7. Il les avait rayés lors de précédents tours, parce qu'il avait déduit de ses estimations que ces chiffres n'étaient pas possibles. Maintenant qu'il n'a plus le 2, alors les chiffres 5, 6 et 7 sont à nouveau possibles. De plus, il écrit un 2 à droite dans l'espace dédié. Ainsi, il sait qu'il a défaussé le 2 ce tour-ci, et que les précédentes fourchettes inscrites qui comportent la pierre violette ont pu changer. Il écrit aussi un 4 sur la ligne précédente, parce qu'il y avait deux dés violets (2 + 2). Puisqu'il a vu juste au tour précédent avec sa fourchette de 1 à 5, alors il peut en déduire que le jaguar, la pierre jaune, est un 1.



Fin de partie

La partie se termine après :

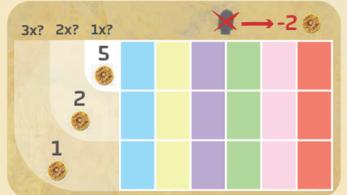
- 8 tours à 4 joueurs
- 9 tours à 3 joueurs
- 10 tours à 2 joueurs

Vous pourrez alors tenter de deviner chacun des chiffres de votre chevalet. Utilisez la partie en bas à gauche de votre fiche comme suit :

Pour chaque couleur, vous pouvez faire entre 1 et 3 suppositions (1 par case). Cependant, même si vous devinez correctement, plus vous faites de suppositions, moins vous gagnerez de . Une fois que chaque joueur a rempli ses cases, en commençant toujours par le joueur qui a le moins de , vous pouvez enfin consulter vos propres pierres et marquer des points en fonction de vos réponses !

Pour chaque chiffre trouvé, vous gagnez les points de victoire suivants ():

- 5 , si vous n'avez fait qu'une supposition (1x?)
- 2 , si vous avez fait 2 supposition (2x?)
- 1 , si vous avez fait 3 supposition (3x?)



Pour chaque chiffre qui n'a pas été trouvé, ou pour lequel vous n'avez rien suggéré, vous perdez 2 .

Totalisez vos et avancez votre jeton sur le plateau en fonction.

Note : Si le total de vos est négatif, reculez votre jeton d'autant de cases.

À la fin du décompte, le joueur le plus avancé sur le plateau est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le jeton le plus bas dans la pile qui l'emporte.

Exemple de décompte : Voici la fiche de Déduction et le chevalet de Diana :



Elle n'était pas sûre pour les chiffres bleu, violet et vert. Elle a donc placé respectivement 2, 2 et 3 suppositions qui vont lui faire gagner 2 + 2 + 1 . Par contre, elle savait pour les pierres jaune et rose, ce qui lui fait 5 + 5 . Elle a pris le risque de tenter de deviner le rouge en un coup, mais elle perd 2 parce qu'elle s'est trompée. Elle marque donc 13 en tout et avance son jeton de 13 cases sur le plateau.

Variantes de jeu

The Lost Code possède 3 variantes de jeu trépidantes qui peuvent se combiner entre elles.

1. Course corsée

Pour plus de difficulté, vous pouvez jouer avec cette variante.

- Lors de la mise en place, ajoutez les pierres "8", marquées par un
- Placez les disques sur la face (les valeurs changent légèrement)
- Les autres règles ne changent pas !

2. Raccourci mortel

Vous aurez besoin des 6 jetons suivants. Quand vous commencez la partie, mettez-les à côté du plateau, accessibles à tous.



Quand plusieurs dés montrent le même symbole, le joueur qui les a lancés peut prendre le jeton correspondant ou le laisser aux joueurs suivants, toujours dans l'ordre du score.

Quand vous prenez un jeton, vous devez **immédiatement** remplir la case de votre fiche en bas à gauche de la même couleur que ce jeton, comme si c'était la fin de partie. Vous pouvez faire entre 1 et 3 suggestions. **Gardez ensuite le jeton derrière votre paravent**, il ne pourra plus être utilisé au cours de la partie. Le jeu se poursuit normalement.

En fin de partie, si l'une de vos suppositions était correcte, vous **gagnez le double de** pour cette couleur !

- 10 avec une suggestion
- 4 avec deux suggestions
- 2 avec trois suggestions

En revanche, si vous vous êtes trompé, **la pénalité est aussi doublée** ! Vous perdez 4 .

Important :

- La personne qui lance les dés ne peut pas choisir de changer l'une des faces avant que chacun dise s'il veut ou non utiliser un jeton. C'est-à-dire que le raccourci mortel est prioritaire sur la règle qui permet de changer une face de dé.
- Les jetons ne peuvent plus être utilisés lors des 3 derniers tours : retirez du jeu ceux qui n'ont pas été utilisés à la fin du 7^{ème}/6^{ème}/5^{ème} tour pour les parties à 2/3/4 joueurs.

Exemple : Pendant le 6^{ème} tour d'une partie à 3 joueurs, les dés que Jim a lancés montrent 2 caméléons et 1 aigle. Il peut prendre le jeton violet, mais comme il ne le fait pas, Diana peut décider de le prendre, puisqu'elle est avant-dernière au classement. Elle le prend, et remplit la colonne violette en bas à gauche de sa fiche. Elle remplit deux cases avec 1 et 2. Au 7^{ème} tour, le lancer de dés indique 2 jaguars et 1 ours, mais personne ne peut utiliser le jeton jaune parce qu'on a

passé le 6^{ème} tour et que c'est une partie à 3 joueurs.

À la fin de la partie, Diana découvre que sa pierre violette est un 1 et gagne donc 4 pour sa pierre caméléon (2 suppositions = 2 , doublés grâce au jeton préalablement récupéré).

3. La malédiction du Temple

Vous aurez besoin du jeton qui montre un crâne. Au moment de commencer la partie, placez-le sur la 7^{ème} case du plateau, celle avec une tête de mort.



Le premier joueur qui atteint ou dépasse cette case en gagnant des prend le jeton et devient **maudit**.

Quand vous êtes maudit, si vous faites une **proposition de fourchette correcte**, marquez les comme d'habitude. Qui plus est, vous gagnez 1 point à chaque fois que **les autres joueurs se trompent**. Par contre, si vous vous trompez, **vous perdez les** indiqués sur le disque choisi ce tour. Vous reculez sur le plateau et échangez la pierre de votre choix comme d'habitude. Avant de commencer un nouveau tour, regardez si un joueur a atteint ou dépassé la case 13 du plateau :

- Si c'est le cas, le jeton de malédiction est retiré du jeu.
- Sinon, le jeton revient au joueur qui est en tête ce tour-ci !

Important :

- Le jeton est retiré de la partie avant le début du dernier tour, même si personne n'a encore atteint la 13^{ème} case. Donc retirez-le à la fin du 9^{ème}/8^{ème}/7^{ème} tour pour les parties à 2/3/4 joueurs.
- Le joueur maudit remporte 1 immédiatement à chaque fois qu'un joueur se trompe au moment de vérifier les estimations.
- Dans le cas où tous les joueurs sont en-dessous de 7 parce que le joueur maudit a dû reculer, le jeton reste en jeu et n'est retiré qu'au début du dernier tour de jeu ou si un joueur dépasse les 13 .

Exemple : Au moment de vérifier les estimations, Diana marque 4 et fait atterrir son jeton sur la case 9. À la fin du tour, c'est elle qui a le plus de points, et elle a dépassé la case 7, donc elle prend le jeton malédiction. Au tour suivant, elle prend le disque qui permet de faire des fourchettes de 10 chiffres. Au moment de vérifier les déductions, Jim et Yvonne se sont trompés, donnant ainsi 2 (1 chacun) à Diana. En revanche, elle aussi a mal deviné sa propre somme ce tour-ci, elle perd alors un point et recule sur le plateau. À la fin de ce tour, comme Christopher a

marqué 4 , il devient le joueur en tête et le joueur maudit. À la fin du tour suivant, Christopher s'arrête sur la case 14, mettant ainsi fin à la malédiction pour tous les joueurs.

Auteur : Leo Colovini
Illustrateur : Miguel Coimbra
Éditeur : Mojito Studios
Traduction, localisation : Marianne Michel
Distribution : Ludistri

facebook.com/mojitostudios
www.mojitostudios.com
jeux@ludistri.fr
Mojito Studios est une marque déposée DXP, LLC. 4362 Northlake Boulevard, Suite 213, Palm Beach Gardens, FL 33410, USA

