

CODE

RÈGLE DU JEU

CONTENU

- 10 cartes Code
- 110 cartes à jouer
 - 80 cartes Chiffre
 - 2 × numérotées de 0 à 9 en 4 couleurs
 - 30 cartes Action
 - 6 × « Échange »
 - 5 × « Inversion »
 - 6 × « Passe »
 - 4 × « Joker »
 - 4 × « +2 »
 - 4 × « Cadeau »
 - 1 × « Reset »

BUT DU JEU

Chaque joueur essaye de former la combinaison de sa carte Code. Pour cela, il doit récupérer les cartes Chiffre qui y sont représentées et se débarrasser de toutes les autres cartes.



PRÉPARATION DU JEU

Le joueur le plus âgé distribue les cartes. Il mélange toutes les cartes Code et en donne une face cachée à chaque joueur. Les cartes Code restantes sont mises de côté face cachée. Puis, le donneur mélange bien les cartes à jouer et distribue 7 cartes face cachée à chaque joueur.

REMARQUE : pour une partie moins vache, retirez la carte action « Reset ».

Les cartes Code et cartes à jouer ne sont pas montrées aux autres joueurs. Les cartes restantes sont posées face cachée au centre de la table pour former la pioche. La première carte est retournée et posée face visible à côté de la pioche, ce sera la première carte de la défausse des cartes Chiffre. S'il s'agit d'une carte Action, on continue à retourner les cartes jusqu'à ce qu'une carte Chiffre se trouve sur le dessus de la défausse. Les cartes Action retournées sont de nouveau mélangées avec la pioche.

REMARQUE : au cours de la partie, il y aura aussi une défausse pour les cartes Action.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le voisin de gauche du donneur commence. Ensuite, la partie se déroule à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour a une de ces trois possibilités : il peut soit

- A) poser une ou deux cartes Chiffre qui correspondent,
- B) piocher une carte, ou
- C) poser une carte Action.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

A) Poser une ou deux cartes Chiffre

Le joueur pose **une carte** de la même couleur ou avec le même chiffre que la carte supérieure de la défausse des cartes Chiffre **ou** il pose **précisément deux cartes** dont le total correspond à la **valeur de cette carte** (la couleur n'a aucune importance dans ce cas). La supérieure des deux cartes déposées indique la couleur et le chiffre de la carte suivante.

Exemple : si un 4 rouge est sur le dessus de la défausse, on peut poser n'importe quel 4, n'importe quelle carte Chiffre rouge ou une des combinaisons 0+4, 1+3, 2+2 (peu importe la couleur).

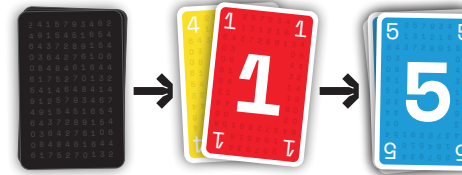
B) Piocher une carte

Si le joueur ne peut ou ne veut pas poser une ou deux cartes qui correspondent, il doit piocher une carte. Si cette carte correspond, il peut la jouer. Il peut également poser **la carte** qu'il vient de piocher **et une autre carte** si leur total correspond à la **valeur de la carte supérieure de la défausse**.

Exemple : un 5 bleu se trouve sur le dessus de la défausse. Le joueur pioche un 1 rouge et pose celui-ci avec le 4 vert.

C) Poser une carte Action

Au lieu de poser une ou deux cartes Chiffre, un joueur peut aussi poser une carte Action. Cependant, celle-ci n'est pas posée sur la défausse des cartes Chiffre, mais sur une défausse **séparé pour les cartes Action**. (Les cartes Action sont expliquées en détail ci-après.)



REMARQUE : si, exceptionnellement, la pioche est épuisée, toutes les cartes des deux défausses, à l'exception de la carte du dessus de chacun, sont mélangées pour former une nouvelle pioche.

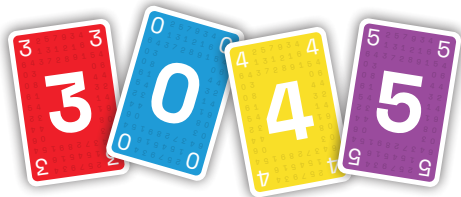
FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée immédiatement quand un joueur forme son code avec les quatre dernières cartes de sa main. Il montre ses 4 cartes Chiffre/joker et sa carte Code et gagne donc la partie.

CARTES À JOUER

CARTES CHIFFRE

Les cartes bleues, rouges, jaunes et violettes sont numérotées de 0 à 9. Elles sont nécessaires pour former son propre code et gagner la partie.



JOKER

Un joueur peut seulement utiliser un joker pour former son code. Il peut ainsi remplacer chacune des cartes Chiffre. Plusieurs jokers peuvent aussi être utilisés pour former le code à quatre chiffres.



+2

Si cette carte est posée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes (il ne peut poser aucune carte pendant ce tour) ou poser une autre carte « +2 ». Il ordonne ainsi au joueur suivant de piocher quatre cartes, sauf si ce dernier pose aussi une « +2 ».



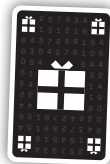
ÉCHANGE

Quand un joueur joue cette carte, il peut prendre la carte supérieure d'un des deux défauses (Chiffre ou Action) dans sa main. Puis il pose sa carte « Échange » sur la défausse des cartes Action.



INVERSION

Lorsqu'un joueur pose cette carte, le sens du jeu est inversé. Par exemple, si on jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, on continue alors à jouer dans le sens inverse, et vice-versa.



CADEAU

Lorsqu'un joueur pose cette carte, tous les autres doivent poser une carte de leur main **devant eux**. Le joueur dont c'est le tour **peut** prendre une des cartes posées dans sa main. Le joueur dont la carte a été prise peut piocher une carte. Les autres joueurs reprennent leur carte.



PASSE

Quand un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit passer son tour et le joueur d'après joue son coup.



RESET

Lorsqu'un joueur pose cette carte, il désigne un autre joueur. Celui-ci doit se défausser de sa carte Code actuel et en piocher une nouvelle.

CARTES CODE



Chaque carte Code affiche un code à quatre chiffres qui doit être formé pour gagner la partie. À la fin de la partie, le joueur ne peut donc avoir en main que les quatre cartes Chiffre (ou « joker ») affichées sur sa carte Code.

NOTE

Nous utilisons la forme linguistique du masculin générique uniquement pour des raisons de lisibilité, qui s'entend sans distinction de sexe.

IMPRESSUM

LICENCE : Licensed by Excel Development Group, Inc.
© Copyright PTR Innovations -
AUTEUR : Patrick Atieh
GAME FACTORY : © 2022

VERSION GAME FACTORY :
RÉDACTION : Frank Weiß
TRADUCTION : Birgit Irgang
DESIGN : Michelle Albano

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
8820 Wädenswil | www.carletto.ch
WWW.GAMEFACTORY-GAMES.COM

