

Ryohei Kurahashi

BREAK THE CODE

TM

Règles du jeu

Aperçu et but du jeu

Parviendrez-vous à casser le code ciblé avant vos adversaires ?

Posez les **bonnes questions**, et soyez le premier à **déchiffrer le code** pour remporter la victoire.



pages 3 à 5



pages 6 à 8

Dans **Break the Code**, votre but est de deviner les chiffres et les couleurs des tuiles Chiffre ciblées. Au centre de la table sont étalées 6 cartes Question. À votre tour, choisissez-en une pour poser la question inscrite dessus à votre ou vos adversaires. Apprenez-en ainsi un peu plus à chaque fois sur ces tuiles. Par déduction et par élimination, soyez le premier à trouver le code pour remporter la victoire.

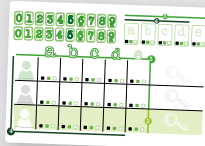
Matériel



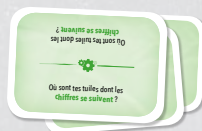
1 livret de règles



4 paravents



1 bloc de feuilles de notes



21 cartes Question



20 tuiles Chiffre

Éléments de jeu

Paravents

Chaque joueur possède un paravent lui permettant de garder secrètes les tuiles placées derrière. Sur les côtés intérieurs du paravent se trouvent un rappel de mise en place des tuiles et le détail des actions possibles.

Cartes Question

Les cartes Question sont toutes différentes, et présentent une question en lien avec la valeur des tuiles, leur couleur ou leur position les unes par rapport aux autres. Elles servent à obtenir des informations sur les tuiles des autres joueurs.

Feuille de notes

Ces feuilles de notes facilitent votre réflexion. Notez-y, au fur et à mesure et comme bon vous semble, les indices récoltés.

À 2 joueurs, utilisez la ligne du bas pour prendre des notes.

À 3 joueurs, utilisez les 2 lignes du haut.

À 4 joueurs, utilisez les 3 lignes, mais pas la colonne E.

Les 20 chiffres en haut à gauche peuvent vous servir durant votre prise de notes.

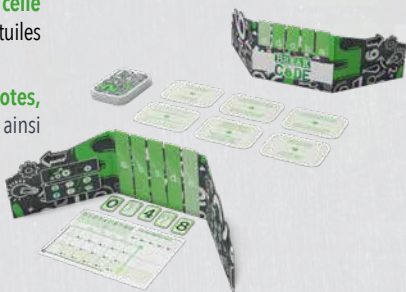
En haut à droite, 5 cases sont réservées pour y inscrire votre réponse finale lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs.

Tuiles Chiffre

Il existe 20 tuiles Chiffre. Chaque chiffre (entre 0 et 9) est présent sur 2 tuiles, une fois en noir et une fois en blanc, à l'exception des chiffres 5, qui sont uniquement présents en vert.

Mise en place

1. Distribuez un **paravent** à chaque joueur, qu'il place devant lui.
2. Mélangez les **20 tuiles Chiffre**, et distribuez-en 5 face cachée à chaque joueur, qu'il place face visible derrière son paravent par ordre croissant de la gauche vers la droite. Si plusieurs tuiles ont la même valeur, placez **la tuile avec le chiffre noir à gauche de celle avec le chiffre blanc**. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.
3. Chaque joueur prend une **feuille de notes**, qu'il place derrière son paravent, ainsi qu'un **crayon**.
4. Mélangez le paquet de **cartes Question**, et formez une pioche face cachée au centre de la table.
5. Piochez les 6 premières cartes Question de la pioche, et étalez-les face visible au centre de la table.
6. Désignez un joueur qui devient le **1^{er} joueur**.



Déroulement de la partie

À deux joueurs, la partie se déroule en un nombre indéfini de tours jusqu'à ce que l'un des joueurs annonce correctement les 5 tuiles qui se trouvent **derrière le paravent de son adversaire**. À votre tour, réalisez une action au choix parmi deux, **Poser une question** ou **Déviner les tuiles**.

A. Poser une question



Vous pouvez choisir de poser une question inscrite sur l'une des 6 cartes étalées au centre de la table.

1. Prenez la carte de votre choix et lisez-la à voix haute.
2. Votre adversaire doit répondre honnêtement en pointant les tuiles demandées par la question à l'aide des repères présents sur son paravent.
3. Notez en conséquence sur votre feuille de notes les indices récoltés.
4. Défaussez ensuite cette carte, et remplacez-la par la première carte de la pioche. Ignorez cette étape si la pioche est vide. S'il n'y a plus aucune carte disponible au milieu de la table, passez à Fin de la partie.
5. C'est désormais au tour de l'autre joueur.

Exemples de questions

? Où sont tes tuiles 5 ?

Si votre adversaire a **une tuile numérotée 5**, il doit indiquer où elle est à l'aide des repères.

Selon l'exemple ci-dessous, il doit annoncer :

« J'ai un 5 en **c**. »



? Où sont tes tuiles 1 ou tes tuiles 2 ?

Lorsque vous posez cette question, vous devez d'abord choisir si vous voulez connaître l'emplacement des 1 ou l'emplacement des 2.

Selon l'exemple ci-contre, si vous voulez connaître l'emplacement des 2, il vous répond :

« J'ai un 2 en **a**. »



? Où sont tes tuiles voisines avec des chiffres de même couleur ?

Si vous avez deux tuiles voisines de même couleur ou plus, vous devez toutes les indiquer en distinguant les différents groupes.

Selon l'exemple ci-contre, il vous répond :

« Les tuiles voisines de même couleur sont en **a** et **b**, ainsi qu'en **c**, **d** et **e**. »



? Où sont tes tuiles dont les chiffres se suivent ?

Si vous avez deux chiffres qui se suivent ou plus, vous devez tous les indiquer en distinguant les différents groupes.

Selon l'exemple ci-contre, il vous répond :

« Les tuiles qui se suivent sont en **a**, **b** et **c**, ainsi qu'en **d** et **e**. »



B. Deviner les tuiles



À deux joueurs, votre but est de deviner les tuiles situées **derrière le paravent de votre adversaire**.

Si vous pensez connaître ces tuiles, au lieu de **Poser une question**, vous pouvez tenter de **Deviner les tuiles**. Annoncez alors **à voix haute** les tuiles que vous pensez qu'il possède, de la gauche vers la droite.

Pour deviner correctement une tuile, vous devez indiquer sa valeur ainsi que sa couleur. Votre adversaire vous indique alors si vous avez entièrement juste ou non. Il ne donne aucune autre indication quant au nombre de tuiles aux valeurs ou aux couleurs correctement devinées ou non.



Vous avez entièrement juste :

Si vous étiez le premier joueur lors du premier tour, votre adversaire a alors une chance de deviner immédiatement vos tuiles. Qu'il ait juste ou faux, passez à Fin de la partie. S'il était le premier joueur, il ne peut pas tenter de deviner, passez à Fin de la partie.



Vous n'avez pas entièrement juste :

Votre tour prend fin, mais vous restez en jeu. C'est alors au tour de votre adversaire de jouer normalement, il peut poser une question ou tenter de deviner vos tuiles.

Exemple :

Vous annoncez que les tuiles de votre adversaire sont :



Cependant, ses tuiles sont :



Vous n'avez pas entièrement juste, car vous vous êtes trompé à propos de la couleur du 4. Il vous dit simplement que vous avez faux.

Fin de la partie

La partie à deux joueurs prend fin dès qu'au moins un joueur a **entièrement et correctement** deviné les tuiles de son adversaire. Si un seul joueur y parvient, il remporte la victoire. Si les deux joueurs y parviennent, la partie prend fin sur une égalité.

Les paragraphes ci-dessous détaillent uniquement les différences avec une partie à 2 joueurs. Les éléments qui ne sont pas traités ci-dessous se déroulent donc de la même manière à 2, 3 ou 4 joueurs qu'expliqué dans **PARTIE À DEUX JOUEURS**.

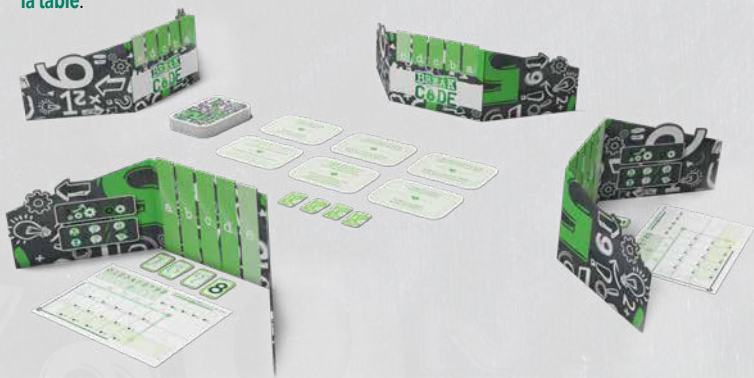
But du jeu

À trois et quatre joueurs, votre but est de deviner les tuiles situées au centre de la table.

Mise en place

2. Mélangez les 20 tuiles Chiffre, et distribuez-en le nombre indiqué dans le tableau ci-contre face cachée à chaque joueur. Placez ces tuiles face visible **derrière votre paravent** par ordre croissant de la gauche vers la droite. Si plusieurs tuiles ont la même valeur, placez la tuile noire à gauche de la tuile blanche. Placez ensuite le nombre de tuiles Chiffre indiqué dans le tableau ci-contre face cachée **au centre de la table**.

■ Nombre de joueurs	3	4
■ Nombre de tuiles Chiffre distribuées à chaque joueur	5	4
■ Nombre de tuiles Chiffre face cachée au centre de la table	5	4



Déroulement de la partie

À **trois et quatre joueurs**, la partie se déroule en un nombre indéfini de tours jusqu'à ce qu'au moins un joueur déduise correctement les tuiles qui se trouvent au **centre de la table**. La partie peut également prendre fin s'il n'y a plus de joueurs en jeu ou si toutes les cartes Question ont été jouées.

A. Poser une question



À **trois joueurs**, prenez la carte de votre choix et lisez-la à voix haute. Les deux autres joueurs doivent y répondre honnêtement selon leurs propres tuiles. C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.



À **quatre joueurs**, prenez la carte de votre choix et lisez-la à voix haute. Tous les joueurs, **vous y compris**, doivent y répondre honnêtement.

B. Deviner les tuiles

À **trois et quatre joueurs**, votre but est de deviner les tuiles situées au centre de la table. Si vous pensez connaître ces tuiles, au lieu de Poser une question, vous pouvez tenter de Deviner les tuiles. Inscrivez dans les cases du coin supérieur droit de votre feuille de notes les tuiles que vous pensez être au centre, par ordre croissant de la gauche vers la droite. Pour deviner correctement une tuile, vous devez indiquer sa valeur ainsi que sa couleur.

Vérifiez ensuite si vous avez entièrement juste ou non.

Ne donnez aucune indication aux autres joueurs quant au nombre de tuiles aux valeurs ou aux couleurs correctement devinées ou non.



Vous avez entièrement juste :

Annoncez à voix haute : « J'ai trouvé ! » sans rien dire de plus concernant la solution. Vous sortez du jeu, et serez victorieux. Vous répondez encore aux questions des autres joueurs.



Vous n'avez pas entièrement juste :

Vous sortez du jeu, et ne serez pas victorieux. Vous répondez encore aux questions des autres joueurs. C'est au joueur à votre gauche de jouer.



Note : À **trois et quatre joueurs**, vous ne pouvez donc réaliser qu'une seule tentative pour deviner les tuiles Chiffre.

Dès qu'au moins un joueur a correctement trouvé les tuiles centrales, et que tous les joueurs ont joué le même nombre de tours, passez à Fin de la partie. Si tous les joueurs sont sortis du jeu pour s'être trompés, passez aussi à Fin de la partie.

Note : Lors d'une partie à 2 joueurs, vous posez des questions pour récolter des informations sur les tuiles de l'adversaire, tuiles qu'il vous faut deviner. Dans une partie à 3 ou 4, vous essayez de récolter des informations sur les tuiles adverses aussi. Cependant, vous le faites dans le but d'éliminer leurs tuiles de votre réflexion, découvrant ainsi les tuiles centrales par élimination.

Fin de la partie

La partie à trois et quatre joueurs prend fin dès qu'au moins un joueur a entièrement deviné les tuiles Chiffre centrales et que tous les joueurs ont joué le même nombre de tours. Les joueurs ayant correctement deviné les tuiles remportent la victoire.

La partie peut aussi prendre fin si tous les joueurs sont sortis du jeu pour s'être trompés.

La partie peut donc prendre fin sur une égalité. Rejouez alors une partie !

Crédits

Auteur :

Ryohei Kurahashi

Chef de projet :

Xavier Taverne

Rédaction des règles :

Xavier Taverne

Graphisme :

Mélanie Walryck

Nom original :

Tagiron

Éditeur original :

Jelly Jelly Games

© 2016 PIZZICATO DESIGN INC.

© 2019 IELLO. Tous droits réservés

IELLO - 9, avenue des Érables - Lot 341 - 54180 HEILLECOURT - FRANCE

www.iello.com

Suivez-nous sur

