Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











CRYPTO-90

Un nouveau "JEU DE NOTRE TEMPS"
d'Edmond Dujardin
Breveté S. G. D. G. — Déposé

Cryptogramme (du grec *kruptos*, caché et *gramma*, caractère); nom masculin signifiant : écrit en caractères secrets.

La plaque minéralogique (dite aussi plaque de police) d'un véhicule est en somme un cryptogramme, puisqu'elle donne des indications précises à ceux qui connaissent la clé du langage: 1, Ain; 2, Aisne, etc. Voilà pourquoi ce jeu s'appelle CRYPTO.



Le jeu Crypto-90 est extrêmement simple dans ses règles. Il consiste essentiellement à étaler devant soi quelques cartes portant un chiffre et à les remplacer une à une par d'autres cartes, jusqu'à ce que la série se trouve dans un certain ordre.

Les 90 numéros et les six cartes spéciales «fakirs» du jeu permettent d'innombrables combinaisons. Les plus courantes sont indiquées plus loin, au tableau de marque, mais au cours de leurs parties, les pratiquants de Crypto découvriront bien d'autres assemblages intéressants.

Préparation du jeu.

A deux ou à trois, on utilise les 96 cartes.

A quatre, chacun pour soi, retirer 2 fakirs du jeu.

Battez les cartes. Faites couper par votre voisin de droite. Donnez une carte à chacun des joueurs, en commençant par votre voisin de gauche. Chacun doit aussitôt retourner cette carte, face visible, et la placer devant lui à sa gauche.

Distribuer une seconde carte; chacun devra la placer devant lui, face visible, à côté et à droite de la première. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun ait devant lui une rangée de 8 cartes, toutes visibles.

Maintenant, distribuer à chacun une neuvième carte, qu'il devra garder en main et ne pas laisser voir aux autres joueurs. Chacun se trouve donc en possession de 8 cartes alignées devant lui et d'une carte qu'il garde en main.

Chacun retire alors de sa rangée les fakirs qui peuvent s'y trouver et les place au-delà de sa rangée, en travers. A la place laissée vide par chaque fakir ainsi sorti de la rangée, le donneur met une nouvelle carte prise au talon, sans bouger les autres cartes de la rangée.

Puis les joueurs dont la carte en main est un fakir la montrent et la posent au-delà de leur rangée et se font remettre une carte de remplacement prise au talon.

La rangée de huit cartes de chacun se trouvant maintenant régularisée et les fakirs en main ayant été remplacés, le donneur prend la première carte du talon et la retourne à côté du talon. Cette carte constitue le commencement de la pile des défausses, qui doit toujours être : faces dessus, cartes superposées de façon que, seule, la dernière jetée soit visible.

But du jeu. — Il s'agit pour chaque joueur, d'avoir ses neuf cartes en ordre numérique croissant, c'est-à-dire le plus petit chiffre à sa gauche et le plus grand à sa droite. Mais la neuvième carte (celle en main) ne doit être abattue que lorsque les huit cartes sur table sont en ordre.

Séries. — On appelle série deux cartes ou davantage dont les chiffres vont en grandissant. Seuls les joueurs n'ayant pas gagné la manche reçoivent des points pour leur meilleure série. Celle-ci peut commencer à n'importe quelle carte de leur rangée, mais s'arrête dès qu'elle arrive à une carte de chiffre inférieur. Elle s'arrête aussi au fakir, s'il y en a un dans la rangée.

On compte 10 points pour chacune des cartes qui se suivent. Une seule série est admise par joueur.

A deux et à trois, la rangée gagnante devra être entièrement paire ou impaire. A quatre, on admet le jeu mélangé.

Marche du jeu. – Le premier à jouer prend, à son choix, la première carte du talon ou la première carte de la pile des défausses et l'échange, à son gré, soit contre la carte qu'il a en main, soit contre une des cartes de sa rangée. La carte échangée doit être immédiatement jetée sur la pile de défausses.

Lorsqu'un joueur a pris une carte au talon et qu'elle ne lui convient pas, il peut la rejeter directement sur la pile de défausses. Il n'aura donc pas fait d'échange, et le suivant jouera aussitôt.

Le joueur ne peut ni déplacer ni intervertir les cartes de sa rangée. **Rôle du fakir.** — Chaque fois que c'est votre tour, vous pouvez, après avoir joué normalement, poser un fakir (si vous en possédez) à la place de l'une des cartes de la rangée de n'importe quel joueur. La carte ainsi prise devra être immédiatement mise SOUS la pile de défausses.

Cette manœuvre s'appelle « hypnotiser ». Elle a pour but de gêner un adversaire sur le point de gagner. Celui qui reçoit ainsi un fakir s'en débarrassera à la première occasion comme si c'était une carte ordinaire. Ce fakir constitue d'ailleurs une défausse de tout repos, car il ne peut pas être pris sur la pile par le joueur suivant.

Les fakirs non utilisés comptent pour 50 points à la fin de la manche. « Hypnotiser » un adversaire, c'est donc se priver de 50 points, mais c'est peut-être l'empêcher de gagner avant soi-même.

Fin de manche. – La manche se termine dès qu'un joueur a ses neuf cartes en ordre croissant (sa rangée de huit cartes visibles, plus sa carte en main, qui ne doit être abattue qu'au dernier moment et placée soit à l'extrême gauche, soit à l'extrême droite de la rangée, pour la compléter). On compte alors les points de chacun.

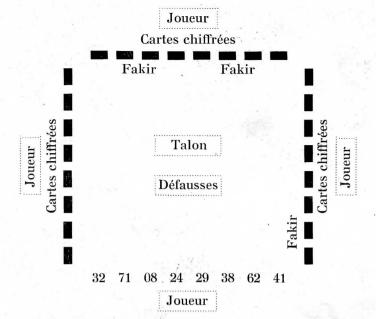
Il se peut aussi que personne n'ait gagné la manche et que celle-ci se termine par épuisement du talon.

Si le talon se trouve épuisé sans que personne ait gagné la manche, le joueur qui aurait en main la carte lui permettant de parachever sa rangée de neuf cartes, serait quand même gagnant.

La partie se joue en 1.000 points (ou autre nombre à convenir). Elle peut aussi se jouer en 3 manches (ou autre nombre à convenir).

LA MARQUE.

Manche à deux et à trois	250
Manche à quatre, chacun pour soi	150
Chaque fakir non utilisé	50
Série (seulement pour les jeux non gagnants); pour chacune des cartes dont les chiffres vont grandissant	10
A quatre chacun pour soi, jeu gagnant entièrement pair ou impair	100
Les neuf dizaines (jeu gagnant dont les neuf car- tes appartiennent chacune et dans l'ordre à des dizaines différentes)	100



Disposition des cartes après la donne (à quatre). En plus, chaque joueur à une carte en main.

Les chiffres montrent dans quel désordre peuvent se trouver les cartes. Le jeu consiste à les remplacer une à une pour obtenir une série de numéros en ordre grandissant.

04 12 27 32 48 55 63 78 86

Un jeu gagnant mélangé pair-impair. La carte en main était le 86. Elle aurait pu aussi bien consister en le chiffre 01 ou 02 ou 03 ; elle aurait, dans ce cas, été abattue du côté gauche.

08 12 26 32 44 58 64 72 88

Beau jeu gagnant, uniquement pair et comportant une carte de chaque dizaine.

74 81 06 24 49 61 62 57

Jeu non gagnant, mais comportant une série de 5 chiffres croissants (de 06 à 62). Donc, 50 points à marquer.

Les Editions EDMOND DUJARDIN, B. P. 7 à Arcachon (Gde), adressent gratuitement le catalogue de leurs jeux et matériel didactique. Elles répondent à toute demande d'informations sur les règles de leurs divers jeux (joindre une enveloppe timbrée portant votre adresse).

Elles tiennent compte de toutes les suggestions qui leur sont faites en vue d'améliorer leurs jeux et en récompensent les auteurs.

Règles du **CRYPTO GEOGRAPHIQUE**

Nous avons tous plus ou moins oublié la position des départements sur la carte de France. Le jeu de « Crypto géographique » ressemblera donc à un cassetète, au premier abord. Qu'on se rassure : après quelques parties, tout le monde situera aisément tel ou tel département et se rappellera les départements voisins. Le jeu montrera alors tout son charme et chacun pourra appliquer sa tactique, enregistrant dans sa mémoire les départements tombés, conservant ceux dont les voisins ne se sont pas encore montrés, plaçant au bon moment des cartes difficiles comme le Finistère ou le Pas-de-Calais, qui n'ont que deux voisins.

On peut jouer à 2, 3, 4 ou 5 chacun pour soi, ou à 4 en deux équipes de 2. Une carte de France est remise à chaque joueur, qui peut la consulter pendant foute la partie.

Chacun reçoit 7 cartes, distribuées une à une. La donne terminée, on place sur la table le « talon » restant, faces dessous. On retourne la première carte du talon et on la pose à côté, face visible. Elle constitue le commencement de la pile des défausses.

Le premier à jouer prend, à son choix, la carte visible ou la carte du dessus du talon. Ayant alors et momentanément 8 cartes en main, il en choisit une et la jette sur la pile des défausses. Chacun à son tour opère de même.

Le but de chaque partenaire est de former avec ses sept cartes la ou les combinaisons les plus avantageuses, d'après le barême suivant :

Paire: 10 points (2 départements se touchant, comme le Nord et le Pas-de-Calais).

Brelan : **50** points (3 départements ; exemple : Indre - Creuse - Corrèze ou Aveyron - Gard - Hérault).

Carré : 100 points (4 départements ; exemple : Doubs - Jura - Ain - Savoie).

Quinte : **I 50** points (5 départements). Sizaine : **200** points (6 départements). Complet : **300** points (7 départements).

Chaque Fakir exposé: 20 points.

Fin de manche: 50 points au joueur qui arrête.

La Corse sera considérée comme voisine des sept départements baignés par la Méditerranée, des Pyrénées-Orientales aux Alpes-Maritimes.

Les Fakirs. Tout joueur ayant reçu ou tiré un Fakir doit immédiatement l'exposer sur la table devant lui et tirer une carte de remplacement.

La manche se termine lorsqu'un joueur possède un

« complet » ou bien un carré et un brelan : après avoir pris et en jetant une carte comme d'habitude, il annonce « j'arrête » et montre ses cartes. On inscrit alors les points de chacun, selon les combinaisons qu'ils ont en main.

Si le talon se trouve épuisé sans que personne ait pu arrêter, on inscrit à chacun les points correspondant aux combinaisons qu'il a en main (paires, brelans, etc).

La partie se joue en 1.000 (ou autre chiffre à convenir).

Si l'on joue en deux équipes de 2, on additionne les points des deux associés. Celui qui désire arrêter doit d'abord en demander l'autorisation à son partenaire ; si celui-ci refuse, le jeu continue. La question peut être posée de nouveau au tour suivant.

Précisions : on joue « cartes en main » et ne montre son jeu que lorsqu'un partenaire arrête ou lorsque le talon est épuisé. On ne peut arrêter volontairement la manche qu'avec en main un « complet » ou un carré et un brelan.

UNE AUTRE RÉGLE DU JEU

Donner 9 cartes à chacun, retourner la carte de dessus du talon et la placer à côté (donc, face visible).

Le jeu consiste à se débarrasser de ses cartes le plus vite possible. Le premier joueur doit placer sur la carte visible une de ses cartes, représentant un département voisin. Par exemple, si la carte retournée est la Somme, on peut jouer sur cette carte la Seine-Maritime ou l'Oise ou l'Aisne ou le Nord ou le Pas-de-Calais. Un joueur peut abattre plusieurs cartes consécutivement, pourvu que chaque département soit voisin du précédent.

Celui qui ne peut pas enchaîner prend une carte au talon, à titre de pénitence, et n'abat pas de carte.

Si personne ne peut enchaîner sur le département visible, le joueur qui l'a posé est en droit d'abattre une autre carte. Exemple : Jacques joue le Pas-de-Calais, et personne ne possède la Somme ni le Nord ni l'Aisne. Lorsque le tour de Jacques revient, il peut jouer n'importe quelle carte, par exemple le Var ou le Finistère.

Tout Fakir doit être immédiatement exposé devant son possesseur et remplacé par une carte prise au talon.

La manche s'arrête lorsque l'un des joueurs n'a plus aucune carte, ou lorsque le talon est épuisé. La partie se joue à volonté en 1 scule manche ou en 2 ou en 3. Il n'y a pas de points gagnants, mais seulement des pénalités à verser au vainqueur (le vainqueur est celui qui n'a plus de cartes ; si la manche s'arrête par épuisement du talon, le vainqueur est celui qui a le moins de points):

20 de pénalité par carte restant en main. Toutefois, chaque Fakir exposé rachète 40 points.

