

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



THE

LOST IN THE



LEO COLOVINI

MIGUEL COIMBRA



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 : 

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 marquez de points (🏆). Le vainqueur sera bien sûr celui qui cumule le plus de 🏆 en fin de partie.

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'encastrant dans les crochets :



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



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

Version 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 **6**. 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.

Mise en place pour deux joueurs :



Aide de jeu

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

1. Lancez les dés.



2. 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 poche, 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 !

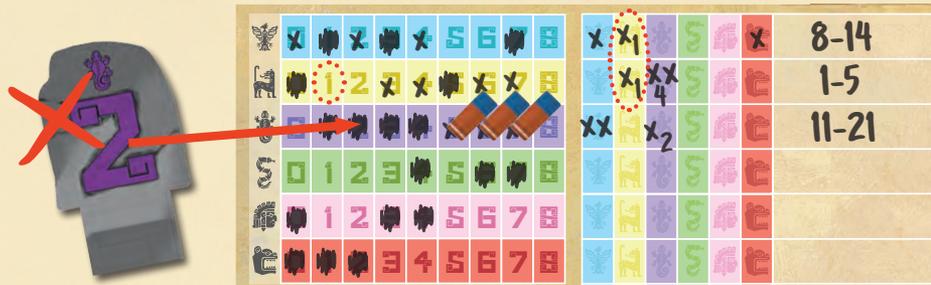
N'oubliez pas de rayer totalement la pierre dont vous venez de vous séparer sur votre fiche. Écrivez aussi ce chiffre dans la colonne correspondant à cette couleur pour ce tour. Cela vous permet de porter des conclusions sur vos estimations des tours précédents qui comprenaient ce chiffre-là. Les autres 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 :

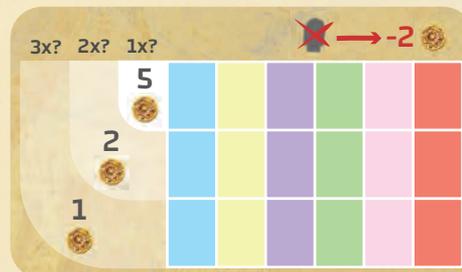
Pour chaque couleur, vous pouvez

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 X
- Placez les disques sur la face X (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.

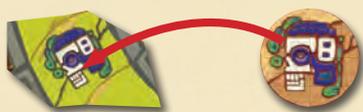
Exemple : Pendant le 6^{ème} tour d'une partie à 3 joueurs, les dés que Jim a lancé montrent 2 caméléons et 1 aigle. Il peut prendre le jeton violet, mais comme il ne le fait pas, Diana peut décider de le prendre, puisqu'elle est avant-dernière au classement. Elle le prend, et remplit la colonne violette 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



THINK STR8!



Un passionnant jeu de déduction pour
2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

LE BUT DU JEU

... consiste à deviner la valeur de ses cartes. Le joueur qui totalisera le plus de points remportera la partie.

CONTENU

- 4 chevalets
- 48 cartes de 0 à 7, de 6 couleurs différentes
- 4 pions aux couleurs des joueurs
- 1 plateau de jeu avec 4 échelles de pari
- 7 réglettes de 7 tailles différentes
- 3 dés Couleurs
- 1 bloc de feuilles

En plus, chaque joueur a besoin d'un crayon à papier, et éventuellement d'une gomme (non fournis dans la boîte).

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez soigneusement les cartes des planches prédécoupées. Il est important de ne pas les abîmer pour qu'elles ne soient pas identifiables. Chaque joueur installe un **chevalet** devant lui. A moins de 4 joueurs, gardez les chevalets restants à la vue de chacun. Disposez le **plateau** au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Placez ensuite un **pion** par joueur sur la case Départ marquée d'une flèche en les empilant. Gardez les **réglettes** et les **dés** à portée de main. Triez les cartes par couleur et mélangez-les séparément. Placez ensuite ces 6 piles, face cachée, à côté du plateau.

Conseil pour les premières parties :

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de ne jouer qu'avec 5 couleurs de cartes. Remettez toutes les cartes grises dans la boîte. Au cours de la partie, le joueur pourra tourner chaque face grise obtenu aux dés sur une autre face de la couleur de son choix (pas forcément la même).

Remettez une carte de chaque couleur dans la boîte, sans la retourner. Celles-ci ne seront plus utilisées durant cette partie. Vous devez cependant vous souvenir qu'il manque une carte de 0 à 7 dans chaque couleur.

Chacun pioche ensuite une carte par couleur et les place sur son chevalet, le dos tourné vers lui. Il est préférable de les ranger dans le même ordre que sur le bloc..

ATTENTION : Vous n'avez PAS LE DROIT de voir vos propres cartes. Vous ne voyez que le recto des cartes adverses.

A 2 ou 3 joueurs, complétez également les chevalets restants avec des cartes (1 par couleur), bien en évidence pour tout le monde.



Remarque :

Que vous jouiez à 2, 3 ou 4, tous les chevalets sont toujours utilisés et complétés avec des cartes. A 2 joueurs, par exemple, 2 chevalets sont neutres et n'appartiennent à aucun joueur, mais des cartes sont tout de même placées dessus, bien en évidence.

Chaque joueur prend une feuille devant lui et un crayon. Commencez par noircir complètement les cases correspondant aux cartes que vous voyez sur les chevalets adverses et neutres : il est en effet impossible que vous ayez ces mêmes cartes sur votre chevalet au cours de la partie. Gardez votre feuille à l'abri des regards de vos adversaires.

Important : Si, plus tard, vous tirez des conclusions sur vos propres cartes, il est primordial de pouvoir distinguer les nombres que vous ne pouvez pas avoir parce que vous les avez vus, de ceux que vous avez écartés par déduction.

- Noircissez complètement les cases portant des nombres que vous avez vus ;
- Barrez simplement les cases portant des nombres que vous avez écartés par déduction.

En effet, il peut arriver que vous soyez amenés à changer des cartes de votre chevalet. Dans ce cas, il vous suffit de gommer toutes les croix sans toucher aux cases noircies.

La partie peut maintenant commencer.

Mise en place pour 2 joueurs :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs tours.

- A 2 joueurs, 10 tours ;
- A 3 joueurs, 9 tours ;
- A 4 joueurs, 8 tours.

Remarque :

Les lignes correspondant au nombre de tours sont indiquées sur les feuilles.

☾	
☾	
☾	4
☾	3
☾	2

Chaque tour se déroule de la façon suivante :

1. Lancer des dés (un joueur lance pour tout le monde) ;
2. Hypothèses (chacun pour soi) ;
3. Vérification et décompte des points (les autres contrôlent et celui qui est contrôlé marque éventuellement des points ; ceci pour chaque joueur à tour de rôle).

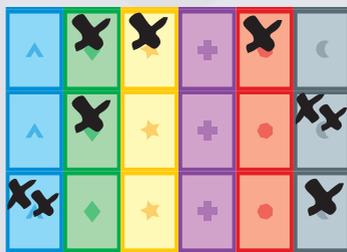
1. Lancer des dés

Le joueur le plus en retard sur la piste de score lance les 3 dés. En cas d'égalité, le joueur dont le pion se trouve au sommet de la pile s'en charge (lors du décompte des points, le pion qui atterrit sur une case occupée par un pion adverse est empilé dessus).

Le joueur qui a lancé les dés décide alors s'il accepte ce lancer. Dans le cas contraire, il a le droit de tourner **1 dé** sur la face de la couleur de son choix.

Remarque : Dans les parties de découverte, sans la couleur grise, le joueur qui a lancé les dés peut en plus tourner chaque face grise obtenue sur une face d'une autre couleur au choix.

Une fois les couleurs définitives, il place les dés sur les cases correspondantes du plateau. Chacun coche alors les couleurs indiquées par les dés dans les colonnes de couleur de sa feuille, en laissant suffisamment de place dans chaque case pour pouvoir y ajouter éventuellement un nombre plus tard.



2. Hypothèses

Regardez les couleurs des dés et réfléchissez aux cartes que vous êtes susceptibles d'avoir sur vos chevaux.

Remarque : Vous pouvez déjà éliminer certains nombres selon les cartes visibles chez vos adversaires. Les indices notés sur votre feuille vous aident également.

Le joueur qui a lancé les dés choisit le premier une des réglettes. A tour de rôle, chacun en choisit également une, en commençant par le joueur en avant-dernière position sur la piste de score, puis l'avant-avant-dernier...

Ces réglettes permettent de faire des hypothèses concernant vos cartes. Choisissez-en une dont la fourchette (= l'écart), d'après vous, englobe la somme des valeurs de vos cartes correspondant à la couleur des dés. Pour cela, placez la réglette sur votre échelle de pari. Tous les joueurs peuvent effectuer cette étape en même temps.

Exemple : Cathy a obtenu « jaune », « vert » et « bleu » aux dés. Elle n'a pas encore beaucoup d'informations sur ses cartes dans ces trois couleurs. Elle choisit donc une réglette qui couvre une fourchette importante. Elle pense que la somme de ses cartes se situe entre 9 et 15. Elle prend donc la réglette couvrant 7 cases et la pose sur les nombres de 9 à 15 de son échelle. Les autres joueurs réfléchissent également à la somme de leurs cartes jaune, verte et bleue. A tour de rôle, ils choisissent une réglette selon leur position sur la piste de score (en commençant par le joueur en avant-dernière position, puis l'avant-avant-dernier...) et la placent sous leur échelle.



3. Vérification des hypothèses et décompte des points

En commençant par le premier joueur, les adversaires vérifient si les hypothèses de chacun sont justes. Attention ! Vous ne devez toujours pas regarder vos propres cartes : ce sont vos adversaires qui vous donnent des indices. Ils vous disent si votre hypothèse est bonne ou fausse.

Comptez avec précision pour éviter toute erreur. Si vous vous trompez ne serait-ce qu'une seule fois, les déductions du joueur concerné n'auront plus aucune valeur !

La réglette est bien placée

La somme des valeurs des cartes correspondant aux couleurs des dés se trouve bien dans la fourchette indiquée par la réglette. Vos adversaires vous indiquent alors que la fourchette est bonne. Notez cette fourchette dans la colonne de droite de votre feuille. Vous savez désormais que la somme des cartes des couleurs obtenues aux dés se trouve entre ces deux valeurs.

☾	8 - 13
✕	0 - 5
✕	11 - 21
☾	9 - 15
☾	

Avancez ensuite votre pion sur le plateau du nombre de cases correspondant au nombre inscrit sur la réglette choisie.

La réglette est mal placée

La somme des valeurs des cartes correspondant aux couleurs des dés ne se trouve pas dans la fourchette indiquée par la réglette.

Vos adversaires vous indiquent alors si votre hypothèse est trop élevée ou trop basse (vous devez toujours dire la vérité !).

Exception : Si vous avez choisi la plus petite réglette (qui rapporte le plus de points), vos adversaires n'ont pas le droit de vous préciser si votre hypothèse est trop haute ou trop basse.

Inscrivez la fourchette qui aurait été bonne dans la colonne de droite de votre feuille.

Comme votre hypothèse était fautive, vous n'avancez pas votre pion sur le plateau.

Exemple : Inès a choisi une fourchette entre 4 et 10. Ses adversaires lui indiquent que la somme de ses valeurs est supérieure. Elle sait donc maintenant que la somme de ses cartes correspondant aux dés se situe entre 11 et 21 et le note dans la colonne de droite de sa feuille. C'est maintenant à l'hypothèse du joueur suivant d'être vérifiée.



Changement de carte

Une fois que l'hypothèse de tous les joueurs a été vérifiée, ceux qui se sont trompés doivent, à tour de rôle (en commençant par le dernier sur la piste de score...) changer une des cartes de leur réglette. Chacun d'eux place alors une carte au choix de sa réglette à côté de lui, face visible, de manière à ce que tous les joueurs continuent à la voir. Puis il pioche une nouvelle carte de la même couleur et la place sur sa réglette sans la regarder.

Attention ! Vous ne pouvez changer une carte que si la pioche de la couleur correspondante n'est pas encore épuisée.

N'oubliez pas de noircir la case indiquant la valeur de la carte changée sur votre feuille. Inscrivez également sa valeur dans la colonne correspondante du tour actuel. Vous pourrez ainsi tirer de meilleures conclusions quant aux autres couleurs obtenues aux dés avec celle-ci.

Remarque : Le changement de carte vous donne de nouvelles informations. D'un autre côté, vous en perdez d'autres puisque cette carte ne se trouve plus sur votre chevalet. Toutes les conclusions déjà tirées pour cette couleur ne sont plus valables. Il est préférable de gommer vos déductions (marquées d'une croix). Vos adversaires reçoivent également d'autres informations car ils découvrent votre nouvelle carte.

Exemple : Marc change sa carte jaune. Il s'agit d'un 2. Il noircit la case avec le 2 jaune sur sa feuille. Il gomme ensuite les croix des 5, 6 et 7 jaunes. Il les avait faites car, au cours des tours précédents, il en était arrivé à la conclusion qu'il ne pouvait pas avoir de 5, 6 ou 7 jaune. Comme il a maintenant changé le 2, ces valeurs sont de nouveau possibles.

De plus, il inscrit un « 2 » dans la colonne jaune du tour actuel. Il sait ainsi à quel tour il a changé le 2. Il

Exemple de décompte :

Avant le décompte final, Marcus est en tête. Mais il n'est pas sûr de la valeur de certaines de ses cartes car il reste souvent 2 ou 3 cases non cochées par couleur sur sa feuille. Il n'y a que pour la carte verte qu'il est sûr d'avoir un « 1 ». Pour l'hypothèse finale, il inscrit donc 3 nombres pour chacune des couleurs bleue, jaune, grise et rouge, 2 pour la violette et 1 pour la verte. Il a trouvé la bonne valeur dans chacune des couleurs. Il marque donc : 1 point pour chacune des cartes bleue, jaune, grise et rouge (le bon nombre est parmi les 3 donnés) ; 2 points pour la carte violette et 5 points pour la carte verte. Il peut donc avancer de 11 cases sur le plateau.

Inès a été plus courageuse, mais a fait une erreur. Elle marque 2 points pour chacune des cartes jaune et bleue car elle a donné 2 nombres ; 5 points pour les cartes verte et rouges pour avoir donné 1 seul nombre ; et 1 point pour la carte violette pour les 3 nombres donnés. Pour la carte grise, elle s'est malheureusement trompée et perd donc 2 points. Elle marque ainsi 13 points.

Cathy est en 3^e position. Elle doit prendre des risques pour rattraper son retard. Elle choisit donc de ne donner qu'un seul nombre pour la carte jaune, bien qu'elle hésite encore entre « 5 » ou « 6 ». Elle choisit le « 6 », mais a malheureusement le « 5 ». Pour les cartes bleue et verte, elle marque 1 point ; pour la carte grise, 2 points ; et pour les cartes rouge et violette, 5 points ; tandis qu'elle perd 2 points pour la jaune. Elle marque donc 12 points.

Thomas est dernier avant le décompte final. Pendant la partie, il a souvent choisi une mauvaise fourchette, mais obtenu plus d'informations sur ses nombres. Il prend donc le risque et ne donne qu'un seul nombre pour ses cartes verte, grise et rouge. Pour ses cartes bleue, violette et jaune, il donne 2 nombres. Son courage est récompensé : il a trouvé toutes ses cartes et marque 21 points. Il double donc tout le monde et remporte la partie.

2 ^P	1 ^P	3 ^P	5 ²	5 ²	0
4 ^P	2 ^P	4 ^P	4 ^P	2 ^P	4 ^P
7 ^P	1 ^P	5 ^P	1 ^P	7 ^P	7 ^P

$$1 + 5 + 1 + 2 + 1 + 1 = 11$$

7 ^A	1 ^B	4 ^C	4 ^D	6 ^E	0 ^F
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

1 ^P	0	1 ^P	0	1 ^P	1 ^P
4 ^P	2 ^P				
1 ^P	1 ^P	1 ^P	5 ^P	1 ^P	1 ^P

$$2 + 5 + 2 + 1 + 5 - 2 = 13$$

1 ^A	0 ^B	1 ^C	0 ^D	1 ^E	2 ^F
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

0	1 ^P	6 ^P	7 ^P	4 ^P	5 ^P
2 ^P	3 ^P	2 ^P	2 ^P	2 ^P	2 ^P
6 ^P	4 ^P	1 ^P	1 ^P	1 ^P	1 ^P

$$1 + 1 - 2 + 5 + 5 + 2 = 12$$

6 ^A	2 ^B	5 ^C	7 ^D	4 ^E	5 ^F
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

4 ^P	6 ^P	6 ^P	1 ^P	5 ^P	3 ^P
5 ^P	2 ^P	7 ^P	1 ^P	2 ^P	2 ^P
1 ^P					

$$2 + 5 + 2 + 2 + 5 + 5 = 21$$

5 ^A	6 ^B	7 ^C	1 ^D	5 ^E	3 ^F
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

© 2015 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Auteur : Leo Colovini

Design : kinetic / Sabine Kondirolli

Rédaction : Tina Landwehr

Traduction : Eric Bouret

Fabrication :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

