

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



KRYPTO

Les 52 cartes KRYPTO se répartissent comme suit:

3 avec les nombres 1 à 10 (chiffres noirs);
2 avec les nombres 11 à 17 (chiffres rouges);
1 avec les nombres 18 à 25 (chiffres bleus).

Déroulement et règles du jeu

Celui qui tire la carte la plus forte est le premier donneur. Le gagnant d'un tour est toujours le donneur du tour suivant.

A chaque joueur sont distribuées 5 cartes, les nombres en dessous. Elles restent posées ainsi sur la table jusqu'à ce que le donneur ait posé au milieu de la table une carte de résultat ou KRYPTO, valable pour tous les concurrents, et dont le nombre est visible. Ensuite, les joueurs retournent leurs cartes, afin que les nombres de leurs cartes également soient visibles.

Le but est que les joueurs, à l'aide des nombres de leurs 5 cartes, obtiennent par calcul le nombre qui se trouve sur la carte KRYPTO commune. Ceci doit se faire par addition, soustraction, multiplication ou division. Les joueurs doivent utiliser l'ensemble des 5 cartes, et chacune une fois seulement. Ils peuvent les laisser posées sur la table, les prendre, les trier de toute manière voulue, bref faire tout ce qui peut aider à trouver une solution plus facilement.

Le gagnant

Le premier joueur qui a fait un calcul dont le résultat est conforme dit 'KRYPTO'. Il doit maintenant faire savoir sans délai et d'une manière satisfaisante comment il a utilisé ses 5 cartes. S'il ne peut pas, il perd alors 1 point. Le cas échéant, on peut ensuite mettre en mesure le prochain joueur qui dit 'KRYPTO' d'expliquer son calcul et ainsi de gagner 1 point.

Ensuite, on ramasse les cartes, on les bat de nouveau, on les redistribue, après quoi commence le 2e tour. On continue ainsi jusqu'à ce que l'on ait joué au total 10 tours.

Mains injouables

Sans faire usage de carrés - voir variante C -, il y aura en moyenne, sur 3 000 'mains' (combinaison de cartes de quelqu'un), une qui ne sera pas jouable. Si un joueur trouve que sa main n'est pas jouable, il doit le dire avant qu'un autre joueur ait fait KRYPTO. Si tout le monde est d'accord, on rassemble les cartes, et ainsi de suite, et on rejoue le tour. Si toutefois un autre joueur peut faire KRYPTO avec cette main, le joueur qui l'avait annoncé perd 1 point et le joueur qui a fait KRYPTO avec ces cartes gagne 1 point supplémentaire.

Exemples

Carte KRYPTO: 24

a Cartes: 2 1 2 2 3

Calcul possible:

$2 \times 1 = 2$; $2 \times 2 = 4$; $4 \times 2 = 8$; $8 \times 3 = 24$.

Carte KRYPTO: 1

b Cartes: 1 3 7 1 8

Calcul possible:

$3 - 1 = 2$; $2 + 7 = 9$; $9 : 1 = 9$; $9 - 8 = 1$.

Carte KRYPTO: 1

c Cartes: 24 22 23 20 21

Calcul possible:

$24 + 22 = 46$; $46 : 23 = 2$; $2 + 20 = 22$;
 $22 - 21 = 1$.

Inscription sur la fiche de pointage

Une partie de KRYPTO se compose de 10 tours. Les joueurs obtiennent un point pour chaque tour gagné. Ils obtiennent le double de points du tour précédent chaque fois qu'ils ont fait KRYPTO **sans interruption**. Après chaque interruption dans la série, on revient à 1 point. Voir l'exemple.

Exemple de pointage

Joueurs	tour 1	tour 2	tour 3	tour 4	tour 5	tour 6	tour 7	tour 8	tour 9	tour 10	TOTAL Le plus fort gagne
Anne	1						2				3
Bernard		1									1
Claire			1	2	4		-1			1	7 <u>GAGNANT</u>
David						1					1
Elise								1	2		3

Variantes

A KRYPTO par équipes de deux

Les joueurs forment des équipes de deux. On joue en suivant les règles indiquées, mais pour gagner un tour, les deux joueurs d'une

équipe doivent avoir fait KRYPTO.

B KRYPTO solitaire

On met deux cartes sur la table, les nombres visibles. Avec les 50 autres cartes, on fait deux fois 10 tours, ce qui veut dire qu'avec 5

cartes il faut toujours obtenir par calcul le nombre des deux cartes KRYPTO. Limiter la durée de chaque tour à 1 ou 2 minutes. Ajouter pour chaque KRYPTO manqué une ou deux minutes au temps total. Essayer, au jeu suivant, d'améliorer ce temps total!

C KRYPTO carrés

Si l'on utilise des carrés, on peut faire des KRYPTO qui sont impossibles à obtenir sans carrés. On a calculé que ceci se produisait en moyenne une fois sur 3000 combinaisons de nombres. Voici un exemple de combinaison impossible à résoudre sans faire usage de carrés:

carte KRYPTO: 25

1 1 1 2 2

Calcul avec un carré:

$1 + 2 + 2 = 5$; $1 + 1 = 2$; 2 est le symbole du carré; $5^2 = 25$.

Il s'agit de bien convenir à l'avance s'il sera permis ou non de faire usage de carrés lorsque le cas se présentera.

D On utilise au total 5 cartes et une carte KRYPTO. Les 6 cartes sont toutes posées au milieu de la table. Les joueurs ne doivent pas toucher aux cartes ni les déplacer. Le premier joueur qui dit 'KRYPTO' et sait expliquer comment il a utilisé les 5 cartes est le gagnant du tour.

E Chaque joueur reçoit 5 cartes et une carte KRYPTO. Chaque joueur essaie, avec ses 5 cartes, d'obtenir le nombre de sa carte KRYPTO.

F Il existe encore de nombreuses possibilités de jouer au KRYPTO. Il est amusant d'imaginer soi-même des règles de jeu auxquelles il faut satisfaire.

KRYPTO

**spelregels
règles du jeu**

No. 714



© 1979 by Kon. Husemann & Hötte nv
under Berne & Universal Copyright Conventions

Conformité aux Normes françaises Obligatoires

Printed in the Netherlands