

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



CODE cracker

Auteur : Reiner Knizia • Illustrations : Celia Johnson • Design : DE Ravensburger
Jeux Ravensburger® n° 27 182 5 • Pour 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

- 27 cartes Coffre
- 17 marqueurs rouges
- 5 dés (5 faces numérotées de 1 à 5 + 1 face « Puce électronique »)

Principe du jeu

À tour de rôle, **chaque joueur** essaye de venir à bout du code digital des différents coffres, chiffre par chiffre. Mais seul celui qui obtiendra le dernier chiffre aux dés gagnera la carte Coffre et encaissera les millions qu'il contient.

Le vainqueur sera le plus grand millionnaire à la fin de la partie.

Préparation du jeu

Mélanger les **cartes Coffre** et placer le paquet au milieu de la table, face cachée. Retourner les trois premières cartes et les aligner devant la pile.



Chaque carte Coffre présente un code de 3 à 6 chiffres. Elle indique également un montant de 2 à 5 millions, que remportera le joueur qui obtiendra le dernier chiffre du code aux dés.

Placer les **marqueurs rouges** à côté de la pioche.
Le plus jeune joueur s'empare des **5 dés**.

Le joueur lance les 5 dés et doit ensuite garder au moins un dé.

Tant qu'un joueur peut garder au moins un dé, il a le droit de continuer de lancer les dés ou arrêter.

S'il n'obtient aucun bon dé, son tour s'arrête automatiquement.

Un bon dé est un dé qui permet de recouvrir un chiffre non encore recouvert sur l'une des trois cartes Coffre

Déroulement de la partie

Le **plus jeune joueur** commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur commence par lancer les 5 dés : il **doit** ensuite mettre **un** dé de côté parmi tous les **bons** dés (voir page suivante) ; il **peut** également garder tout de suite **plusieurs** bons dés (mais il n'est pas obligé). S'il n'en a obtenu **aucun**, pas de chance : il est obligé de s'arrêter et c'est au tour du joueur suivant de lancer les 5 dés.

Une fois qu'un joueur a gardé au moins un dé, il décide ensuite, soit de relancer les dés restants, soit d'arrêter :

- S'il relance les dés, la règle reste la même :
 - S'il peut de nouveau garder un dé, il peut continuer de lancer les dés ou décider d'arrêter... ;
 - S'il ne peut garder aucun dé, il est obligé de s'arrêter.
- S'il décide d'arrêter lui-même, il gagne éventuellement une ou plusieurs cartes Coffre retournées (voir page suivante).

En d'autres termes : Un joueur peut continuer de lancer les dés restants aussi longtemps qu'il a pu garder au moins un dé. À chaque fois, il peut décider d'arrêter ou de continuer à lancer les dés.

Mais s'il n'obtient aucun dé qui convient, il est obligé d'arrêter.

Que signifie « bon » dé ?

Un dé est « bon » si un joueur obtient un des **chiffres** libres sur l'une des trois cartes Coffre, c'est-à-dire un chiffre **sur lequel n'est placé aucun marqueur rouge**. Dans ce cas, il peut garder le dé correspondant, puis recouvre le chiffre d'un marqueur rouge : le chiffre disparaît, remplacé par un X indiquant que ce chiffre est désormais décodé.

De même, chaque **puce électronique dorée** est toujours bonne. Mais, le joueur qui garde un tel dé ne recouvre aucun chiffre ; les puces ont les fonctions suivantes : si, durant son tour, un joueur parvient à garder les **5 dés**, dont **au moins 2** indiquant une puce, il a le droit de relancer de nouveau **les 5 dés** et accroît ainsi ses chances de recouvrir de nouveaux chiffres. Si un joueur réussissait de nouveau à garder les 5 dés, dont 2 puces au minimum, il pourrait encore une fois relancer les 5 dés...

ou un dé indiquant une puce électronique.



Attention : Si un joueur a gardé les 5 dés, dont un seul ou aucun n'indique une puce, son tour est automatiquement terminé ; mais on ne considère pas qu'il est **obligé** d'arrêter, mais que **c'est lui qui a décidé**.

Exemple 1 :

Anne obtient « 2 », « 4 » + trois puces. Elle n'a pas besoin du « 4 », mais elle peut recouvrir un chiffre avec le « 2 » et garde donc ce dé. En plus, elle garde deux des trois dés indiquant une puce. Elle relance ensuite les deux dés restants : « 3 » et « 4 ». Par chance, elle peut de nouveau recouvrir un chiffre avec le « 3 ». Et maintenant ? Continuer ou arrêter ? Courageusement, Anne décide de relancer le dernier dé : « puce ». Elle peut de nouveau garder ce dé. Elle a donc gardé les 5 dés, dont 2 indiquant une puce. Anne peut relancer les 5 dés...

Les cartes Coffre

À chaque fois qu'un joueur **décide** d'arrêter (et seulement à ce moment-là !), il gagne **toutes** les cartes Coffre dont le code complet a été déchiffré, c'est-à-dire dont **tous** les chiffres sont recouverts de marqueurs rouges. Il replace les marqueurs rouges dans la réserve et la (les) carte(s) constituant son butin, face cachée, devant lui.

En clair : Un joueur ne peut jamais s'emparer d'une carte Coffre décodée (et la remplacer par une nouvelle) pendant son tour, mais uniquement quand il a fini de jouer.

Si un joueur décide de s'arrêter, il gagne toutes les cartes Coffre entièrement décodées. Il doit de nouveau y avoir 3 cartes retournées.

Si un joueur est **obligé** de s'arrêter alors que des cartes Coffre sont entièrement décodées, il **ne** les gagne **pas**. Au lieu de cela, les marqueurs de **ces** cartes sont remis dans la réserve et les cartes correspondantes remises **sous** le paquet. **Les cartes Coffre entièrement décodées ne restent jamais pour le joueur suivant.**

À la fin du tour de chaque joueur, les cartes Coffre non entièrement décodées restent sur la table avec tous leurs marqueurs rouges, et sont éventuellement complétées pour avoir de nouveau trois cartes. C'est au tour du joueur suivant de lancer les 5 dés.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'il est impossible de compléter les cartes retournées pour en avoir de nouveau trois. Chaque joueur additionne les montants indiqués sur les cartes Coffre qu'il a gagnées. Le plus grand millionnaire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes.

Variante solo :

Les règles restent identiques. Mais, à la fin de chaque tour (qui peut comporter plusieurs lancers de 5 dés à cause des faces « puce »), le joueur remet la carte supérieure de la pile dans la boîte. Après la dernière carte, il dispose encore d'un tour... Combien de millions pourra-t-il amasser ?

Le vainqueur est
le joueur qui a
accumulé le plus
de millions.



Un jeu de dé pour aventuriers de Reiner Knizia pour 1 à 4 joueurs dès 7 ans

Jeu Piatnik No 608193

© 2013 Piatnik Wien, printed in Austria

«Nous recherchons des dinosaures!» C'est un véritable défi lancé aux courageux aventuriers qui guettent les dinosaures avec de drôles d'ustensiles pour en capturer quelques-uns. Qui a de la chance aux dés, récupère les ustensiles nécessaires pour amener les dinosaures les plus rares dans le Dino Park. Qui sera le meilleur chasseur de dinosaures?

Contenu:

18 cartes dinosaure

18 aventuriers

5 dés

autocollants à coller sur les dés

1 règle du jeu

But du jeu:

Collecter des cartes dinosaure de valeur élevée afin de comptabiliser un maximum de points en fin de partie.



Matériel:

Les cartes dinosaure:

Sur chaque carte, il y a

- un dinosaure,
- plusieurs cases représentant différents ustensiles de capture que l'on doit gagner aux dés afin de récupérer la carte,
- la valeur du dinosaure.

Les dés:

Avant de jouer pour la première fois, les autocollants doivent être collés sur les dés. Les faces de chaque dé doivent comporter 5 ustensiles de capture différents (corde, trappe, marteau, cage, filet) et des jumelles.



Préparation:

- Bien mélanger les cartes dinosaure et les poser en pile – face cachée – au milieu de la table. Pour une partie plus courte, on peut retirer 5 cartes du jeu.
- On tire ensuite trois cartes et on les pose – face visible - au milieu de la table.
- Préparer les aventuriers et les dés.

Déroulement de la partie:

On désigne un joueur qui commence. On joue ensuite dans le sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour lance les cinq dés. Il peut ensuite mettre de côté autant de dés qu'il le souhaite, mais au moins un.

Si un dé mis de côté montre

- un ustensile de capture, le joueur doit placer un aventurier sur une case libre – représentant le même ustensile - d'une des cartes dinosaure posées sur la table. Si cela n'est pas possible, le dé ne peut pas être mis de côté.
- les jumelles, il ne se passe rien pour le moment.

Le joueur décide ensuite s'il termine son tour ou s'il souhaite relancer les dés restants.

Relancer les dés: Le joueur fait de même que décrit ci-dessus et doit mettre au moins un dé de côté. Ensuite, il décide à nouveau s'il préfère terminer son tour ou lancer encore une fois les dés restants, et ainsi de suite.

Terminer son tour: Dès que le joueur a décidé de terminer son tour et de ne pas relancer les dés, il peut prendre la/les carte(s) dinosaure dont toutes les cases sont occupées par des aventuriers. Il pose alors cette/ces carte(s) – face cachée – devant lui et en tire une/des nouvelle(s) afin qu'il y en ait toujours trois sur la table. Les cartes dinosaure, dont certaines cases sont encore libres, restent sur la table.

Tour perdu: Si, après avoir lancé les dés, le joueur ne peut mettre de dés de côté parce qu'il n'y a pas de case de libre pour l'ustensile figurant sur le dé, il perd son tour et les cartes dinosaure dont toutes les cases sont occupées, sont retirées du jeu et remplacées par de nouvelles cartes de la pioche.

Les jumelles: Si, au cours de son tour, un joueur a mis de côté les cinq dés et si au moins deux dés montrent des jumelles, le joueur peut poursuivre son tour et relancer les cinq dés. Mais attention : les cartes dinosaures dont toutes les cases sont occupées ne peuvent être collectées qu'à la fin du tour de jeu.

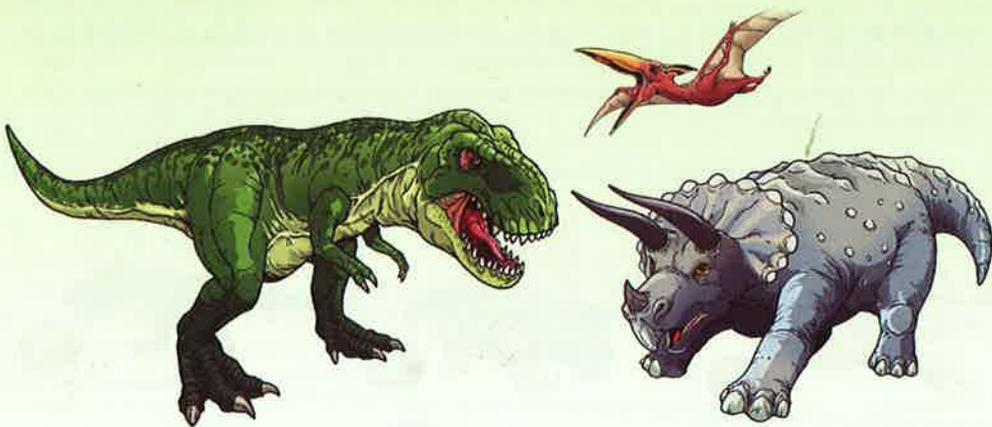


Fin de la partie:

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dinosaure dans la pile au milieu de la table et que toutes les autres cartes dinosaure sont distribuées, chaque joueur additionne la valeur des cartes qu'il a récupérées. Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité de points, il y a plusieurs gagnants!

Jeu en solitaire:

Le jeu se joue selon les règles ci-dessus, mais avec la variation suivante : chaque fois que le joueur décide de ne plus lancer les dés et de terminer son tour, il tire la première carte de la pile et la met de côté. La valeur de cette carte ne compte pas. Il commence ensuite un nouveau tour, lance les 5 dés, etc. Dès que la dernière carte de la pile a été tirée, le joueur joue un dernier tour et la partie est terminée. Le joueur additionne la valeur des cartes dinosaure acquises. Plus il a de points, mieux c'est!



Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Risque d'asphyxie!
Veuillez conserver l'adresse.

Vous avez des questions ou des suggestions à propos de «Dino Park»? Alors, veuillez nous écrire à:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com