

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



LE CASSE DU SIÈCLE

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

BUT ET PRINCIPE DU JEU

Trouver les chiffres qui composent la **combinaison secrète du coffre-fort**. Pour y parvenir, il faut ouvrir des portes.

Pour ouvrir une porte, il faut trouver **les clefs** qui vont dans **ses 4 serrures**. Pour trouver la clef d'une serrure, on prend **un trousseau** (une pile de 4 clefs), on cherche la clef qui convient et on la pose sur la serrure correspondante.

Dès que toutes les clefs d'une porte ont été trouvées, on peut regarder un des chiffres de la combinaison et ainsi de suite. Il faudra trouver chaque chiffre de la combinaison en ouvrant à chaque fois une porte.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu comportant :
 - 1 disque central avec 4 engrenages,
 - 1 zone à trousseaux de clefs marquée de 1 à 6,
 - 6 portes illustrées par 4 serrures avec des codes différents.
- 10 jetons dorés marqués d'un engrenage,
- 50 jetons argentés « clef »,
- 1 planche d'adhésifs «chiffres» marqués de 1 à 10 pour les jetons «engrenage»,
- 2 planches d'adhésifs «chiffres et lettres» pour les clefs,
- 1 jeu de petits jetons pour miser,
- 2 coupelles.

PRÉPARATION DU JEU

Coller les adhésifs «chiffres» sur la face vierge des jetons dorés «engrenage» et les adhésifs «chiffres et lettres» sur l'une des faces des jetons argentés «clef». Il vous reste 2 jetons argentés vierges à utiliser en cas de perte. Placer les clefs, face cachée, à côté du plateau, les mélanger sans les regarder puis les empiler 4 par 4. Placer ensuite ces piles sur les 12 emplacements «trousseaux» du plateau de jeu. Un trousseau est complet lorsqu'il comporte 4 clefs. **En cours de jeu, un trousseau ne pourra jamais être composé de plus de 4 clefs.** Pour former la combinaison du coffre-fort, prendre les 10 jetons « engrenage », les mélanger face cachée, en prendre 4 au hasard et les placer sur les engrenages du coffre-fort illustrés sur le plateau.

Lorsqu'il retourne les 4 clefs, **si celles-ci forment bien le mot « c-o-d-e »**, il peut regarder l'un des engrenages de la combinaison. Par contre, **si elles ne forment pas le mot « c-o-d-e »**, il a perdu son pari et c'est le joueur auquel la porte appartient qui regarde l'un des chiffres de la combinaison.

CHANGEMENT DE CLEFS

Un joueur peut reprendre 1, 2 ou 3 clefs posées sur les serrures d'une porte à condition qu'à cette occasion, il recouvre des clefs correspondantes toutes les serrures de la porte pour pouvoir l'ouvrir. Les clefs reprises sont remises sur un trousseau.

CLEFS EN MAIN POUR « PROS »

Pour les « pros » qui aiment le bluff : chaque joueur a le droit de garder jusqu'à 3 clefs dans sa main pour les poser d'un seul coup. Ce faisant, il risque cependant qu'un autre joueur puisse lui voler la porte qu'il convoitait.

POUR « PROS » ÂPRES AU GAIN

Cette version ou règle supplémentaire est interdite aux mineurs !...

Les joueurs peuvent miser (jetons, haricots ou ...) sur leur réussite :

- Il est proposé de miser au pot à chaque prise en main d'un trousseau. Celle ou celui qui ouvre une porte ramasse alors le pot qui a été accumulé à ce stade du jeu.
- De même, on peut miser au pot à chaque fois qu'un joueur ouvre une porte et qu'il regarde un chiffre de la combinaison. Celle ou celui qui ouvre le coffre-fort ramasse alors le pot.
- On peut aussi combiner les deux mises et décider d'une partie en autant de jeux que de joueurs.

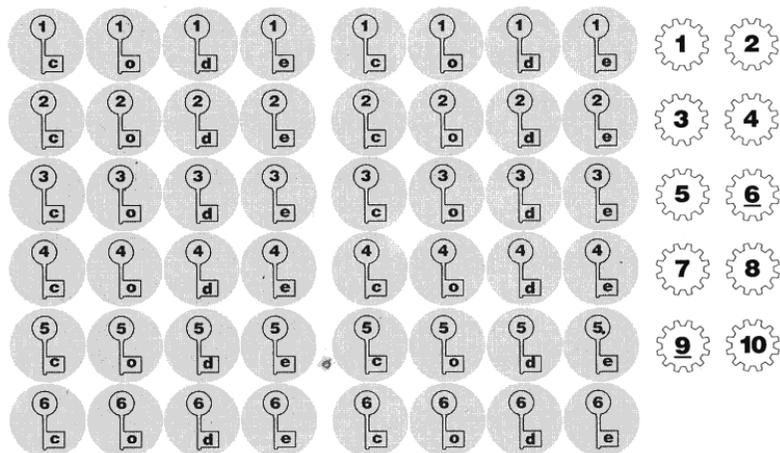
Le vrai gagnant sera alors celle ou celui qui aura le plus gros gain en fin de partie.

2 A 6 JOUEURS

Les joueurs peuvent choisir entre les différentes versions proposées en les combinant ou non selon le niveau et la durée du jeu désirés.

Les joueurs choisissent ou non de s'attribuer des portes :

- **A 2 joueurs**, dans l'une ou l'autre des versions, on attribue 3 portes à chacun.
- **A 3 joueurs**, 2 portes à chacun.
- **A 4 et 5 joueurs**, 1 porte à chacun et c'est le premier qui a ouvert sa porte qui en prend une nouvelle, de même pour la suivante.
- **A 6 joueurs**, 1 porte à chacun.



DÉROULEMENT DU JEU

JEU SIMPLE

Le plus jeune joueur commence, prend un trousseau au choix et le regarde sans le montrer aux autres joueurs. Les joueurs suivants procéderont de même chacun leur tour.

La mémorisation au cours du jeu aidera les joueurs à choisir le trousseau le plus prometteur.

Le joueur place, face visible, toutes les clefs qu'il peut placer sur une ou plusieurs portes en respectant le chiffre et la lettre inscrits sur chaque serrure.

Il rejette, face cachée, les clefs qu'il n'a pas pu placer en les posant sur un trousseau et en veillant à les poser en priorité sur un trousseau incomplet de manière à le compléter à 4. Au delà de 4, il rejette les clefs qui lui restent sur un nouveau trousseau.

Lorsque toutes les clefs des serrures d'une porte sont posées, le joueur qui pose la dernière clef a le droit de regarder l'un des engrenages. Il devra garder le chiffre en mémoire (ou l'inscrire pour s'en souvenir).

Ainsi de suite, **le premier des joueurs qui connaîtra les 4 chiffres de la combinaison sera le gagnant.**

En cours de jeu, lorsqu'une porte est ouverte, prendre les 4 clefs de cette porte et 2 trousseaux complets, mélanger toutes ces clefs, face cachée, et reformer trois trousseaux remis ensuite dans le jeu.

JEU AVEC PASSE-PARTOUT

Pour ouvrir une porte, les joueurs peuvent utiliser un « **passé-partout** » au lieu d'utiliser les clefs qui correspondent aux chiffres et lettres inscrits sur les serrures.

Ces « passé-partout » sont composés de 4 fois l'un des chiffres figurant sur les serrures de la porte en formant le mot « C-O-D-E ». Ainsi, pour la porte aux serrures : 3C, 4O, 5D, 6E, le joueur pourra utiliser les « passé-partout » : 3C, 3O, 3D, 3E ou 4C, 4O, 4D, 4E ou 5C, 5O, 5D, 5E ou 6C, 6O, 6D, 6E.

Le reste de la partie se déroule de la même manière que dans la version simple. Lorsqu'un code a été commencé sur une porte, les joueurs suivants doivent le compléter de la même manière avec ou sans « passé-partout ».

JEU AVEC COMBINAISON À PLUS DE 4 CHIFFRES

Cette version du jeu complique la combinaison en augmentant les chiffres à mémoriser et allonge la partie.

Le principe du jeu est le même que précédemment. Cependant, lorsqu'un joueur a regardé le chiffre figurant sur un engrenage, il en remet **un nouveau dessus** qu'il prend au hasard, sans le regarder, dans la réserve des engrenages.

Lorsque 2 engrenages sont superposés, le joueur ne peut regarder que :

- soit celui du dessous en prenant le tas de 2,
- soit celui du dessus

mais en aucun cas les deux à la fois.

JEU AVEC CLEFS CACHÉES

Au lieu de poser les clefs face visible, **les clefs sont posées face cachée** sur les serrures des portes et les portes sont attribuées aux différents joueurs.

Cette version de jeu oblige les joueurs à penser aux codes des portes qui commencent toujours par le chiffre inscrit entre les trousseaux du plateau et rend la partie plus secrète.

Par ailleurs, comme on ne connaît pas le choix du joueur qui a commencé à poser des clefs sur les serrures de la porte, cette version introduit le pari dans l'ouverture des portes. En effet, un autre joueur peut venir finir de poser des clefs sur les serrures d'une porte qui n'est pas la sienne, c'est-à-dire qu'il va parier sur la manière dont l'autre joueur a commencé à poser les clefs, soit avec les chiffres et lettres inscrits sur les serrures, soit avec l'un des 4 « passé-partout ».