



Un jeu pour 2 joueurs à partir de 10 ans.

•Contenu :

2 coffrets, 60 cartes (numérotées de 1 à 60), 2 blocs, 2 stylos à billes et les règles du jeu.

•Preparation :

Les joueurs placent chacun un coffret ouvert devant eux. Toutes les cartes sont mélangées et placées entre les 2 joueurs texte caché. Chaque joueur inscrit maintenant la combinaison secrète qu'il a choisie en tournant les disques du couvercle de son coffret. Chaque chiffre du code se trouve sur le disque près de la marque qu'il y a sur le couvercle.

La combinaison choisie ne peut plus être modifiée durant la partie. Les disques du bas sont tous remis à zéro. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il prend une carte du talon et pose la question qui y est écrite à son adversaire qui doit répondre exactement.

Exemple : le premier joueur tire une carte sur laquelle est marqué : additionne le premier et le

quatrième chiffre du code. Supposons que le deuxième joueur ait un 4 comme premier chiffre et le 2 comme quatrième chiffre, il doit donc répondre 6. Après la réponse la carte est reposée sur la table face lisible. Le premier joueur peut comme aide-mémoire noter sur son bloc le numéro de la carte, et la réponse.

Ex. carte 19 = 6, et ainsi de suite chacun à son tour.

En cours de partie, si un des joueurs pense avoir trouvé un ou plusieurs des chiffres de son adversaire, il l'indique au moyen du disque du bas.

Ex. un joueur pense avoir trouvé le troisième chiffre du code de son adversaire (par exemple un 5), il tourne alors le troisième disque du bas sur le chiffre 5, etc.

Quand un joueur pense avoir trouvé la combinaison complète de son adversaire il l'annonce dans le bon ordre à haute voix, dès que son tour arrive. Si le résultat est juste, il a gagné.

Si la combinaison annoncée n'est pas juste, il peut prendre une carte au tour suivant, mais il

•Variantes :

Pour les joueurs plus jeunes le jeu peut se jouer avec des combinaisons de seulement 4 ou 5 chiffres au lieu de 6. Dans ce cas avec 4 chiffres seulement on utilise uniquement les cartes numérotées de 1 à 26 (on retire les autres cartes du jeu) et avec 5 chiffres on utilise uniquement les cartes numérotées de 1 à 40 (on retire les autres cartes du jeu).

Si c'est un adversaire expérimenté (par exemple un adulte contre un enfant) on peut convenir que le joueur expérimenté ne peut noter le résultat que de 5 cartes (ou plus, ou moins), il doit alors essayer de retenir de mémoire le résultat des autres cartes.

Une autre variante rendant le jeu beaucoup plus difficile, est le changement du code en cours de partie quand l'adversaire a annoncé un résultat faux.

Le joueur peut alors changer 1 chiffre du code, mais il doit donner le rang du chiffre changé. Par ex. le premier chiffre est changé.

© 1989 by BLUE ZEBRA under Berne and Universal Copyright Conventions.



MADE IN BELGIUM
All rights reserved to BLUE ZEBRA
Luithagen Haven 9, B-2030 Antwerpen,
Tel. 32 (0) 3 541 40 08

Nous portons les plus grands soins à la fabrication de nos jeux. Si cependant le jeu ne serait pas complet, n' hésitez pas à nous contacter. Bon amusement!



Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, pour cause de petits éléments pouvant être avalés.