

407 - Coda da Vinci

Catégorie ESAR : 411 - jeu d'énigme.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Winning Moves.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 7 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Ce jeu d'énigme mathématique offre un matériel très contrasté pour le public malvoyant. Les joueurs devront faire preuve de logique et de déduction s'ils veulent découvrir les codes secrets de leurs adversaires avant que le leur ne soit découvert.

BUT DU JEU

Déchiffrer le code secret de ses adversaires avant que le sien ne soit entièrement découvert.

PREPARATION DU JEU

- Les joueurs mélangent toutes les pièces et les placent face cachée sur la table.
- Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, chacun choisit 4 pièces au hasard. Pour 4 joueurs, ils ne prendront que 3 pièces chacun.
- Remarque : il n'est pas obligatoire de piocher 2 pièces noires et 2 pièces blanches ou de piocher 4 pièces d'une même couleur.
- Chaque joueur place ses pièces dans l'ordre croissant face à lui.

Cette séquence constitue le code secret que les adversaires devront déchiffrer.

Exemple : **1** 4 **7** 9

- Si 2 pièces portent le même chiffre, il faut placer la noire à gauche de la blanche.

Exemple : **3** 3 **6** **9**

DEROULEMENT DU JEU

- Le premier joueur pioche une des pièces laissées sur la table et la regarde discrètement. Il ne l'insère pas pour le moment dans son code secret.
- Il choisit un adversaire. Il désigne du doigt l'une de ses pièces et annonce le nombre qu'il pense avoir deviné.
- L'adversaire doit lui dire si sa déduction est juste.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur doit insérer sa pioche face visible dans son code secret. Son tour de jeu s'arrête là.

- S'il a raison, l'adversaire doit abattre la pièce désignée face visible pour les autres joueurs. Le joueur doit alors prendre une décision :
 - Soit il s'arrête là et insère sa pioche face cachée dans son code secret.
 - Soit il retente sa chance en essayant de deviner une autre pièce chez un adversaire. Dans ce cas, il ne doit plus piocher de nouvelle pièce et continue de jouer jusqu'à ce qu'il se trompe !
- Dès que son tour s'arrête, le joueur placé à sa gauche peut tenter sa chance et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur au code non entièrement déchiffré. Celui-ci est déclaré vainqueur de la partie.

VARIANTE EN MODE EXPERT

Les joueurs ajoutent les deux jokers (-).
Ceux-ci peuvent être placés n'importe où dans le code secret aussi bien en début, qu'en cours de partie lors d'une pioche.

Exemples :

5	6	-	8	9
-	5	6	8	9
5	6	8	9	-

Mais attention : il est interdit de placer un joker entre 2 nombres consécutifs d'une même couleur !

Exemples :

5	-	6	8	9
5	6	8	-	9

VARIANTE EN MODE TOURNOI

Lors d'un tournoi en plusieurs manches, on peut attribuer les scores de la façon suivante :

- 10 points pour chaque nombre deviné.
- 20 points par joker deviné.
- 50 points lorsqu'on élimine un adversaire.

Le vainqueur de la partie rajoute à ses points la valeur des pièces qui lui restent.