B 504-1

CODE DE VINCI

Un jeu de maître !

2 À 4 JOUEURS

BUT DU JEU : Déchiffrer le code secret de vos adversaires avant que le vôtre ne soit entièrement découvert.

CONTIENT : 12 pièces noires numérotées de 0 à 11
12 pièces blanches numérotées de 0 à 11
1 pièce noire joker « - » et 1 pièce blanche joker « - » (pour la règle « expert »)

MISE EN PLACE :

1) Placez toutes les pièces noires et blanches faces cachées sur la table et mélangez-les.

2) Chaque joueur choisit 4 pièces au hasard (3 s'il y a 4 joueurs) et les place en ordre devant lui, de telle sorte que les autres joueurs ne puissent pas voir les nombres. Cette séquence de pièces constitue votre code secret.
Vous n'êtes pas obligé de piocher 2 pièces noires et 2 pièces blanches.
Si vous avez pioché 2 pièces qui portent le même nombre, placez toujours la pièce noire à gauche et la pièce blanche à droite.

Exemple 1 : si vous tirez les pièces suivantes : « 4 Noir », « 1 Noir », « 7 Blanc » et « 10 Noir »,
Placez devant vous la rangée de pièces comme suit (de gauche à droite):
« 1 Noir » – « 4 Noir » – « 7 Blanc » – « 10 Blanc »

Exemple 2 : si vous tirez les pièces suivantes : « 3 Noir », « 8 Noir », « 3 Blanc » et « 8 Blanc »,
Placez devant vous la rangée de pièces comme suit (de gauche à droite):
« 3 Noir » – « 3 Blanc » – « 8 Noir » –« 8 Blanc ».

3) Le plus jeune joueur commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

1) 1) A votre tour, commencez par piocher une des pièces laissées sur la table. Placez-la de sorte que personne d'autre ne voie le nombre indiqué (ne l'insérez pas pour le moment dans votre code secret).

2) Attaquez l'un de vos adversaires au choix, en désignant du doigt l'une de ses pièces et en disant par exemple: « Cette pièce doit être un 4 », si vous pensez avoir deviné que c'est effectivement un 4.
Si vous vous êtes trompé, insérez votre pioche face VISIBLE pour les autres joueurs dans votre code secret.

3) Si vous avez vu juste, votre adversaire abat sa pièce, face visible pour les autres joueurs.
Vous pouvez ou bien arrêter là votre tour, en insérant votre pioche face CACHEE dans votre code secret (ce qui le rend encore plus difficile à deviner), ou bien retenter votre chance en essayant de découvrir le nombre qui se cache derrière une autre pièce de l'un de vos adversaires (mais dans ce cas, vous ne re-piochez pas une nouvelle pièce).
Mais attention ! Si vous vous trompez dans votre déduction, vous devrez insérer votre pioche face VISIBLE dans votre code secret, ce qui donnera une précieuse indication à vos adversaires.

A la fin de votre tour, lorsque vous avez perdu ou que vous avez décidé, de vous-même, d'arrêter votre tour après une bonne déduction, c'est au tour de l'adversaire placé à votre gauche de jouer, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur au code non entièrement déchiffré. Ce joueur est le vainqueur de la partie

PARTIE EXPERT

Pour la partie expert, rajoutez les 2 pièces joker « - ». Ces pièces peuvent être placées n'importe où dans le code secret (aussi bien en début de partie qu'en cours de partie lors d'une pioche), sauf entre 2 nombres consécutifs d'une même couleur.

Exemple : vous ne pouvez pas avoir le code suivant :
"5 Blanc" – "Joker" – "6 Blanc" – "8 Noir" – "9 Noir" (joker placé entre 2 nombres blancs qui se suivent)
Ni celui-ci :
"5 Blanc" – "6 Blanc" – "8 Noir" – "Joker" – "9 Noir" (joker placé entre 2 nombres noirs qui se suivent)
Par contre, les codes suivants sont autorisés :
"5 Blanc" – "6 Blanc" – "Joker" – "8 Noir" – "9 Noir"
"Joker" – "5 Blanc" – "6 Blanc" – "8 Noir" – "9 Noir"
"5 Blanc" – "6 Blanc" – "8 Noir" – "9 Noir" – "Joker"

TOURNOI

Lors d'un tournoi en plusieurs parties, on peut numéroter les scores de la façon suivante :
10 points par pièce deviné hors joker
20 points par joker deviné
50 points lorsqu'on élimine un adversaire.
Le vainqueur de la partie rajoute à ses points les jetons qui lui restent.
Exemple, s'il reste au vainqueur pièces non déchiffrées : 3 Blanc - Joker - 9 Noir, il rajoutera 10 + 20 + 10 = 40 points à son score.

Winning Moves - France 16, rue de Fontenay 94300 Vincennes - FAX : (33) 01 41 47 14 60
® Coda da Vinci est une marque enregistrée de Winning Moves International
This product is manufactured under license by Nextoy, LLC, New York
Plastic panel design by Phil Orbanes