



De Leo Colovini

MASTERDICE

Würfle Würfle! mach den Code - lance les dés & crame le code

Un jeu de déduction captivant pour 2 joueurs

Contenu :

- 26 dés :
2 bleus
2 rouges
2 verts
2 jaunes
18 blancs
- 1 plateau de jeu (codemaster)
- Règles du jeu



But du jeu

Une partie consiste en 2 manches. Au cours de la 1^{ère} manche, un des deux joueurs compose un code que l'autre joueur doit découvrir. Lors de la 2^e manche, les joueurs inversent les rôles. Le joueur qui doit découvrir le code (ci-après « le décodeur ») doit le faire avec un minimum de tentatives.

Préparation

- Le joueur qui compose le code reçoit 1 jeu de 4 dés de couleur (bleu, rouge, jaune et vert).
- Le décodeur reçoit l'autre jeu de dés de couleur et les 18 dés blancs.
- Placer le plateau de jeu (code-master) entre les deux joueurs. Le joueur qui compose le code doit être du côté du cache, l'autre joueur se place en face.
- Le joueur qui compose le code lance les 4 dés de couleur sans montrer le résultat au décodeur (le mieux est que celui-ci ferme les yeux). Il place ensuite les dés dans les cases de la couleur correspondante, derrière le cache, afin que le décodeur ne puisse pas voir le code.



Déroulement de la partie

Le décodeur tente de deviner le nombre de points figurant sur les dés de couleur de son adversaire. Il a droit à 7 tentatives. Chaque tentative se déroule de la manière suivante :

1. Lancer 4 dés blancs.
2. Placer 1, 2, 3, ou 4 dés blancs dans une rangée du codemaster.
3. Le joueur qui a composé le code donne des informations.

1. Lancer 4 dés blancs.

Le décodeur lance 4 dés blancs. S'il en a moins de 4, il lance les dés restants.



2. Placer 1, 2, 3, ou 4 dés blancs dans une rangée du codemaster.

Le décodeur décide du nombre de dés qu'il souhaite placer dans une rangée libre du codemaster. Il décide également de quel dé il place dans quelle case. Il utilise la 1^{ère} rangée pour sa 1^{ère} tentative, la 2^e pour sa 2^e tentative et ainsi de suite. La dernière rangée est réservée à la solution définitive. (cf. page 2).

CODE



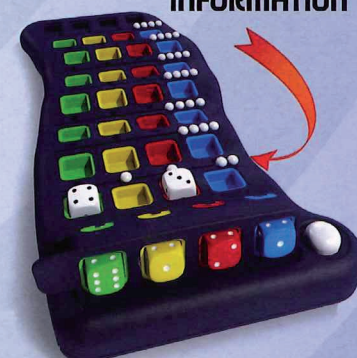
Conseil: il est conseillé de ne pas placer tous les dés. Ainsi, le décodeur obtient des informations plus précises.

3. Le joueur qui a composé le code donne des informations

Le joueur qui a composé le code utilise les boutons situés à côté de la rangée complétée pour indiquer de combien de points la tentative du décodeur diffère de la solution :

- ☒ Pour chaque dé blanc comportant le même nombre de points que le dé de couleur de la même colonne, il place le bouton sur le symbole ☒ (cela signifie que le nombre de points est juste.)
- ☒ Pour chaque dé blanc comportant un nombre de points supérieur que le dé de couleur de la même colonne, il place le bouton sur le symbole ☒ (cela signifie que le nombre de points doit être plus bas).

INFORMATION



- ☒ Pour chaque dé blanc comportant un nombre de points inférieur que le dé de couleur de la même colonne, il place le bouton sur le symbole ☒ (cela signifie que le nombre de points doit être plus élevé).

Important: le joueur qui compose le code ne dit pas au décodeur quel bouton correspond à quel dé. C'est au décodeur de le découvrir.

Remarque: si le décodeur réalise que son adversaire lui a fourni une information erronée, le décodeur gagne la partie immédiatement après la tentative au cours de laquelle la fausse information a été donnée.

Code découvert

Lorsque le décodeur pense avoir découvert le code, il peut immédiatement placer ses 4 dés de couleur dans les cases de la rangée réservée à la solution. Il choisit le nombre de points souhaité (il ne lance pas les dés). Son adversaire dévoile alors son code en abaissant le cache.

rangée pour la solution



Remarque: après 7 tentatives, le décodeur est obligé de proposer une solution dans la rangée prévue à cet effet.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque chaque joueur a été une fois décodeur (après 2 manches). Le joueur comptabilisant le plus de points remporte la partie.

Conseil: les joueurs peuvent convenir de jouer davantage de manches pendant une partie. Mais chaque joueur doit être décodeur autant de fois que composeur de code.

1 x 5 points

6 x 1 points



20 points pour la découverte du code

Fin de la manche

Si le décodeur a découvert le code, il obtient 20 points. Il obtient 5 points supplémentaires pour chaque rangée inutilisée du code-master. Il obtient encore 1 point supplémentaire pour chaque dé blanc restant. Si le décodeur n'a pas réussi à trouver le code, il n'obtient aucun point.

Remarque: le décodeur n'a pas le droit de proposer plus d'une solution au cours d'une manche.



Auteur: Leo Colovini
Graphisme: NPD Toys / Carletto AG
© 2012 - 999 Games b.v.
Fabriqué en Chine
Tous droits réservés

Distribution: Carletto AG
Moosacherstrasse 14
8820 Wädenswil
www.carletto.ch



gamefactory®
gamefactory® est une
marque déposée de Carletto AG.
www.gamefactory.ch



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckbare Kleinteile.
Anschrift aufbewahren!
Attention: ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés.
Conservare l'adresse!
Attenzione: Non adatto ai bambini al di sotto dei 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.
Conservare l'indirizzo.