



Code Cracker

Reiner KNIZIA
Ravensburger (2007)

Pour 1 à 6 joueurs - A partir de 8 ans - Durée: 30' - 45'



But du jeu

Avoir le plus de millions à l'issue de la partie en craquant le plus de codes de coffres possible.

Mise en place

On mélange les cartes Coffre et place la pile au centre de la table, face cachée. Les 3 premiers Coffres sont retournés faces visibles devant la pile. Les marqueurs Rouges sont placés sur le côté. Le plus jeune commence et prend les 5 dés.

Déroulement de la partie

Au début de son tour, le joueur actif lance les 5 dés et doit ensuite mettre au moins un dé de côté. S'il ne peut le faire son tour s'arrête et passe au joueur suivant.

Pour qu'un dé puisse être mis de côté, il faut qu'il corresponde à l'une des valeurs encore libre (sans marqueur rouge) d'un coffre ou que ce soit une puce électronique.

Si c'est une partie d'un code d'un coffre le joueur place directement un marqueur rouge dessus pour montrer que ce chiffre est décodé.

Si c'est une puce, on la place sur le côté. Si le joueur arrive à mettre de côté les 5 dés et que parmi ceux-ci il y a au moins 2 puces, il peut relancer les 5 dés, c'est-à-dire effectuer un nouveau tour de jeu.



Un coffre et son code

Avant chaque lancer de dés, le joueur peut décider de continuer ou arrêter. S'il arrête, il peut récupérer tous les coffres dont le code est craqué, c'est à dire où tous les chiffres du code sont recouverts par un marqueur rouge. Il le place face cachée devant lui. On remplace les cartes Coffres gagnées par des nouvelles de la pioche.

Si un joueur doit s'arrêter faute de pouvoir garder un dé et qu'il y a des coffres complètement décodés, alors les coffres sont remis sous la pile et le joueur ne peut les prendre.

Fin de la partie

La partie se termine quand il devient impossible de remplacer une carte Coffre pour en avoir toujours 3. Les joueurs additionnent le montant de leurs coffres et le joueur avec le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de coffres qui l'emporte.