





BUT DU JEU

Être le joueur avec le plus de cartes en fin de partie. Pour gagner des cartes, il faut réussir à décoder le plus rapidement possible le « **Code** » central afin de trouver le bon symbole avant les autres joueurs bien sûr !



MATÉRIEL

36 cartes Code



Face Décodeur



Face Symbole

1 carte Code Crazy Mix



Face Logo 1



Face Logo 2

18 cartes Cible



Face Couleurs primaires
(bleu, rouge ou jaune)



Face Couleurs secondaires
(violet, orange ou vert)

2 cartes Cible Crazy Mix



Face Logo (1 ou 2)



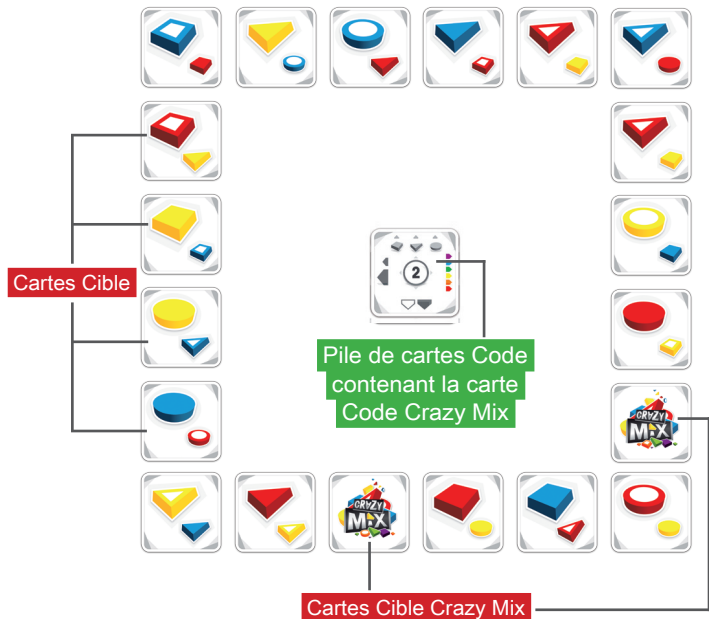
Face Mélanges des couleurs



MISE EN PLACE

Mélangez les **18 cartes Cible** et les **2 cartes Cible Crazy Mix** puis disposez les avec les faces Couleurs primaires et Logos Crazy Mix visibles de façon à former un carré de 6 cartes sur 6 de côté (voir schéma ci-contre).

Mélangez les **36 cartes Code** (en vous assurant que les faces Décodeur soient toutes du même côté) et la **carte Code Crazy Mix** (sans vous soucier de son sens). Placez ces 37 cartes en pile, face Décodeur visible, au centre du carré formé par les **20 cartes Cible**.





► SYMBOLES

Chaque symbole possède 4 caractéristiques :

- La couleur : bleu, rouge, jaune, violet, orange ou vert — 
- La forme : carré, triangle ou rond — 
- La taille : grand ou petit — 
- Le remplissage : plein ou vide —  



► DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur, désigné au hasard, commence par retourner la première **carte Code** de la pile face Symbole visible et l'accôle à l'un des quatre côtés de cette pile. Puis, il fait de même avec les 3 **cartes Code** suivantes afin de compléter le Décodeur (de sorte qu'il y ait au final une carte accolée à chacun des 4 côtés de la pile). La face Décodeur ainsi révélée au sommet de la pile va servir à trouver le bon symbole pour le tour en cours. Ainsi, une fois la quatrième carte retournée, tous les joueurs tentent simultanément et le plus rapidement possible de trouver le symbole défini par le **Décodeur** (voir « Utilisation du **Décodeur** » plus loin). Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon symbole, il le pointe du doigt sur la **carte Cible** appropriée. Pointer la bonne **carte Cible** ne suffit pas, il faut clairement désigner un seul symbole sur cette carte.

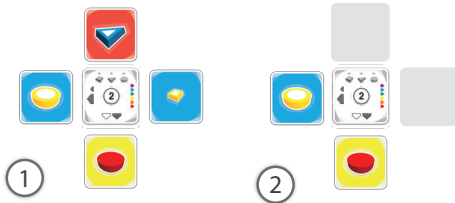
Le joueur, qui trouve le bon symbole le premier, gagne alors le nombre de cartes indiqué sur la **carte Code** du dessus de la pile (de 1 à 4). Ces cartes sont prises parmi celles accolées à la pile.

Par contre, un joueur qui désigne un mauvais symbole perd une carte gagnée précédemment (s'il en a). Il la range dans la boîte de jeu.



1 Dans cet exemple, le joueur ayant trouvé le bon symbole le premier gagne 2 cartes en raison du chiffre 2 inscrit sur la face Décodeur visible.

2 Il prend ces 2 cartes parmi celles accolées à la pile (celles qu'il veut) donc il ne reste plus que deux cartes accolées à celle-ci.



Remarque : si un joueur s'aperçoit très vite qu'il s'est trompé de symbole, il peut tenter d'en pointer un autre (et un seul, pas de troisième tentative possible). Il peut le faire, par exemple, avec un doigt de l'autre main afin de garder le premier doigt pointé sur le mauvais symbole comme preuve de son erreur. Si ce second symbole pointé est le bon, il gagne alors les cartes en jeu comme d'habitude mais en perd une pour sa première erreur. Par contre, si ce second symbole pointé n'est toujours pas le bon, il perd alors deux de ses cartes précédemment gagnées (s'il en a) à cause de ses deux erreurs.



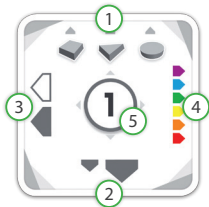
► NOUVEAU TOUR DE JEU

Le gagnant du tour précédent commence le nouveau tour en retournant, à partir du sommet de la pile, le nombre de **cartes Code** nécessaire pour compléter le Décodeur (donc pour qu'il y ait à nouveau 4 cartes accolées aux 4 côtés de la pile). La face **Décodeur** ainsi révélée au sommet de la pile sert à trouver le bon symbole pour ce nouveau tour.





UTILISATION DU DÉCODEUR



- ① Côté « Forme »
- ② Côté « Taille »
- ③ Côté « Remplissage »
- ④ Côté « Couleur »
- ⑤ Nombre de cartes à gagner

Chaque côté d'une face **Décodeur** correspond à l'une des quatre caractéristiques des symboles. Chaque côté indique donc quelle unique caractéristique doit être prise en compte sur le symbole de la carte accolée à ce côté afin de trouver le symbole recherché. Par exemple, si le symbole de la carte accolée au côté « Forme » de la face **Décodeur** visible est carré, cela signifie que le symbole recherché est lui aussi carré ; si le symbole de la carte accolée au côté « Taille » de la face **Décodeur** visible est petit, le symbole recherché est lui aussi petit, etc.

Ce **Décodeur** permet ainsi d'identifier les quatre caractéristiques du symbole recherché. Celui-ci est forcément représenté sur une des **cartes Cible**. Par contre, il n'y en a qu'un seul !



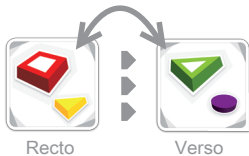
Dans cet exemple, le symbole recherché est un grand triangle jaune vide !





PHASE CRAZY MIX

Dès que la **carte Code Crazy Mix** apparaît au sommet de la pile, il faut immédiatement pointer du doigt la **carte Cible Crazy Mix** correspondante (Logo 1 ou 2). Le joueur qui pointe la bonne carte le premier gagne alors toutes les cartes accolées à la pile (de 1 à 4) plus la **carte Code Crazy Mix**. Bien sûr, un joueur qui se trompe perd une de ses cartes gagnées précédemment (s'il en a).



Important : avant d'entamer un nouveau tour de jeu en complétant le Décodeur, il faut retourner toutes les cartes Cible (y compris les 2 cartes Cible Crazy Mix) faces Couleurs secondaires et Mélanges des couleurs visibles. En effet, à partir de cet instant, le mélange des couleurs entre en jeu !



MÉLANGE DES COULEURS

Seule la caractéristique « Couleur » change. Désormais, les symboles des cartes Cible sont de couleurs secondaires et non plus primaires.

En effet, la couleur du symbole recherché est désormais obtenue en mélangeant la couleur du symbole avec la couleur de fond de la carte accolée au côté « Couleur » de la face **Décodeur**.

Par exemple, si la couleur du symbole de la carte accolée au côté « Couleur » de la face **Décodeur** visible est **rouge** et que la couleur de fond de cette même carte est **jaune**, alors la couleur du symbole recherché est **orange** !



Remarque : les trois autres caractéristiques (forme, taille et remplissage) sont toujours identifiées de la même manière.

RAPPEL

Jaune + Rouge = Orange
Jaune + Bleu = Vert
Rouge + Bleu = Violet



Ce mélange des couleurs est rappelé directement aux dos des cartes Cible Crazy Mix, ceux-ci étant désormais visibles.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin dès qu'il n'y a plus assez de **cartes Code** dans la pile pour compléter le **Décodeur**. Chaque joueur fait alors le compte de toutes ses cartes gagnées. Celui qui en a le plus est le grand vainqueur. En cas d'égalité, si un des joueurs ex æquo a la **carte Code Crazy Mix**, il gagne la partie. Sinon, les joueurs ex æquo se partagent la victoire !



CRÉDITS

Auteurs :
Illustrateur et infographiste :
Traducteurs :

Guillaume Blossier et Frédéric Henry
Pierre Massé
Alex Klesen, Eric Harlaux, William Niebling, Diego Garcia et
Fluvio Cattaneo
Hazgaard Éditions

53 avenue Carnot - 94100 St Maur des Fossés- FR



REMERCIEMENTS

Selma Blossier, Madia Camara, Florence Lux, Marc Nunès, Philippe Mouret, Matthieu D'Epenoux, Régis Bonnessée, Jim Gaudin, Andoniyia Vencheslavova Vicheva, Jean-Marie Boissard, Pascal Bernard, Laurent Pouchain, Sylvain Thomas, Murat Célébi, Pierre Pinault, Fred Anger, Pierrick Garnier, Robert Béranger, Charly Cazals, Benjamin Laborie, Nicola Labianca, Jérôme Mouchain, Matthieu Blayo et Grouik !