



Règles du jeu

Contenu de la boîte

- 28 Jetons avec chiffre en couleur
- 23 Cartes avec questions
- 5 Présentoirs
- 5 CODE 777™ cartes (diagrammes)
- 1 Bloc-notes avec formulaires
- 1 Mode d'emploi

Préparation

Les joueurs reçoivent chacun un présentoir, une feuille du bloc-notes et une carte Code 777. Ils posent le présentoir devant eux, le côté sur lequel les jetons peuvent être placés orienté vers l'extérieur, masqué de leur vue. Les 23 cartes de question sont bien mélangées et posées en pile côté texte vers le bas. Ensuite, les jetons chiffrés sont bien brassés, dos vers le haut. Chaque joueur reçoit alors 3 jetons chiffrés sans que les autres joueurs puissent voir les chiffres.

Les joueurs placent les jetons qu'ils ont reçus sur le présentoir de leur voisin de gauche pour que ce dernier ne puisse pas les voir. Les jetons chiffrés doivent être bien visibles pour tous les autres joueurs. Chaque joueur voit à présent les chiffres des autres joueurs mais pas ceux qui sont sur son propre présentoir.

But du jeu

L'objectif du jeu est que les joueurs retrouvent aussi vite que possible les chiffres qui se trouvent sur leur propre présentoir. Ceci est possible en réfléchissant bien aux informations données à l'aide des cartes de question.

Outils

La carte Code 777 comporte un diagramme dans lequel tous les chiffres qui apparaissent dans le jeu sont illustrés dans la bonne couleur.

Le formulaire de notes comporte aussi des diagrammes. Sur celui-ci, les chiffres peuvent être biffés, ce qui permet au joueur de conclure qu'ils ne sont certainement pas sur son présentoir. Au début du jeu, les chiffres qui se trouvent sur les présentoirs des autres joueurs peuvent être biffés. Ceux-ci ne peuvent en effet pas se trouver sur son propre présentoir. Pendant le jeu, un joueur peut conclure que d'autres chiffres ne peuvent pas non plus se trouver sur son présentoir. Ces chiffres-là peuvent aussi être biffés du formulaire de notes. Il se peut également qu'un joueur ait déjà conclu que 1 ou 2 chiffres doivent

vraiment se trouver sur son présentoir. Ces chiffres peuvent alors être entourés. Le formulaire de notes offre aussi la possibilité de noter les réponses données à côté des numéros de question.

Si le joueur a besoin de lire encore une fois une question posée précédemment, la liste de questions numérotée jointe à ce mode d'emploi peut alors être consultée.

Le jeu

Les joueurs déterminent qui peut commencer. Le joueur sélectionné prend la carte de questions du dessus de la pile, la lit tout haut et répond à la question posée. La question concerne les chiffres que le joueur peut voir et non ceux qui se trouvent sur son propre présentoir.

Par exemple : À la question « Voyez-vous plus de sept bleus ou plus de sept d'une autre couleur ? », la réponse peut être : « Plus de bleus » ou « Plus d'une autre couleur » ou « Éventuellement » (notamment quand le nombre est égal ou qu'il n'y a pas de sept). C'est donc juste une question de comptage.

Chaque réponse ajoute pour chacun un peu d'informations, sauf pour le lecteur. Les cartes de question auxquelles il a été répondu sont mises sous la pile.

Quand un joueur prétend connaître les chiffres sur son présentoir, il peut le signaler à tout moment et énoncer la solution trouvée. Seuls les chiffres doivent être mentionnés, pas les couleurs. Une bonne réponse donne un point. Une solution est correcte lorsque tous les chiffres ont été correctement devinés. Une solution erronée ne donne pas de point. Dans les deux cas, les jetons chiffrés sont prélevés du présentoir de ce joueur, posés à côté de la pile et remplacés par trois nouveaux jetons, bien entendu sans que le joueur puisse voir les « nouveaux chiffres ».

Celui qui a obtenu trois points le premier est le vainqueur. Lorsque la dernière carte de question a été jouée, les cartes posées sont à nouveau mélangées et utilisées.

Moins de 4 joueurs

S'il y a trois joueurs, tous les présentoirs sont quand même complétés de jetons. Le présentoir sans joueur est visible de tous les joueurs. Les jetons de ce présentoir sont remplacés à chaque bonne solution trouvée. S'il n'y a que deux joueurs, tous les présentoirs sont complétés. Un seul des présentoirs sans joueur est remplacé à chaque bonne solution trouvée.