

FR MASTERMIND[®] CODE BREAKERS

2-6 JOUEURS
8 ANS ET PLUS

CONTENU

- 96 cartes de Décryptage • 24 cartes de code recto-verso
- 6 jetons de suivi • 1 plateau de jeu

BUT DU JEU

Jouez vos cartes pour déchiffrer les Codes sur le plateau de jeu. Essayez d'être le premier joueur à déchiffrer tous les Codes !

INSTALLER

La première fois que vous jouez, détachez tous les jetons de suivi. Placez le plateau de jeu au centre de l'espace de jeu. Chaque joueur choisit un jeton de suivi de couleur et le place sur le plateau de jeu.

Mélangez les cartes de décryptage et distribuez quatre cartes à chaque joueur. Placez les cartes de décryptage restantes face cachée sur la table, puis posez la carte du dessus du paquet face visible sur la table pour former une pile de défausse. Si c'est une carte Action, remettez-la sous le paquet et remplacez-la par la carte du dessus du paquet à la place. Le joueur qui a résolu le plus récemment un code ou une énigme commence. Ce joueur choisira une carte Code à résoudre et la placera sur le plateau de jeu.

Il y a trois niveaux de difficulté sur les cartes Code : Novice (facile), Avancé (moyen) et Maître (difficile).

Note : Pour les parties à 2 joueurs, retirez les cartes Action **BLOQUER** et **AVANCER**.

JOUER AU JEU

Le jeu se déroule en cinq manches. Au début de leur tour, chaque joueur peut choisir de piocher une carte du paquet de décryptage ou de prendre la carte du dessus de la pile de défausse. **Remarque : les cartes Action ne peuvent pas être piochées de la pile de défausse.** Après avoir pioché une carte, le joueur peut utiliser une carte Action si cela est applicable. Une seule carte Action peut être utilisée à chaque tour.

Ensuite, le joueur peut seulement briser le Code de ce tour s'il possède les quatre cartes de décryptage correspondantes. Pour correspondre, une carte de décryptage doit avoir la même couleur que le point du Code et partager l'un des numéros sur ce point. Les points avec un astérisque * sont des jokers ; ils peuvent être associés à n'importe quelle carte de décryptage de n'importe quel numéro de la couleur de ce point. Puis, à la fin de son tour, si un joueur a plus de quatre cartes dans sa main, il doit défausser des cartes jusqu'à en avoir quatre. Si un joueur ne peut pas décrypter le Code, il termine son tour, puis le jeu continue vers la gauche. Lorsqu'un joueur décrypte un Code, il doit poser les quatre cartes de décryptage correspondantes face visible sur la table dans le bon ordre et

défausser toutes les cartes restantes. Ce joueur avance alors son jeton de suivi à la rangée de Code suivante. Les joueurs qui n'ont pas décrypté leur Code actuel ne progressent pas et doivent essayer de décrypter ce même Code lors du tour suivant.

Toutes les cartes sont remises dans le paquet et battues à nouveau à la fin de chaque manche, et quatre nouvelles cartes sont distribuées à chaque joueur. Le joueur qui est en dernière position commencera le premier dans la manche suivante. S'il y a égalité pour le plus grand nombre de cartes en main, le gagnant de la dernière manche choisit quel joueur commencera en premier.

Cartes de décryptage

- **Couleur unique, chiffre unique**
— Ces cartes correspondent à un chiffre d'une seule couleur.
- **Cartes monochromes multi-chiffres**
— Ces cartes correspondent à n'importe quel chiffre d'une seule couleur.
- **Multi-couleur à chiffre unique**
— Ces cartes correspondent à un chiffre de n'importe quelle couleur.
- **Multi-couleur Multi-chiffre**
— Ces cartes correspondent à n'importe quel chiffre de n'importe quelle couleur.

Cartes d'action

-  **BLOQUER** — Choisissez un joueur. Ce joueur passe son prochain tour. *(Un joueur ne peut pas être bloqué deux tours de suite.)*
-  **ECHANGE** — Piochez une carte. Ensuite, choisissez une carte de votre main et placez-la sur le dessus du paquet, face cachée.
-  **REDEMARRER** — Défaussez un nombre quelconque de cartes de votre main, puis piochez le même nombre de cartes dans la pioche Décryptage.
-  **PIOCHER +2** — Piochez deux cartes supplémentaires de la pile de cartes de décryptage.
-  **AVANCER** — Avancez votre jeton Traceur à la rangée de Code suivante. *(Un joueur ne peut pas avancer deux tours de suite.)*

GAGNER LE JEU

Le premier joueur à déchiffrer tous les Codes sur le plateau de jeu est le gagnant !

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



www.goliathgames.com