

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# **CODE X 4**

Jeu de réflexion pour 2 à 4 joueurs

**Jeu Ravensburger N° 611 5 307 1**

**Contenu:** 4 plateaux,  
4 caches,  
130 pions à piquer jaunes et  
70 rouges

## **Idée du jeu**

Dans ce jeu, CODE X 4, il faut trouver le plus rapidement possible des signes cachés, en posant des questions appropriées. Pour les signes à trouver, il s'agit des lettres de l'alphabet et les chiffres de 0 à 9, tels qu'ils sont représentés sur les caches. Chaque signe est formé de beaucoup de points, que l'on essaiera de localiser. Au fur et à mesure, on découvrira les signes cachés.

## **But**

Le premier qui aura décodé la totalité des signes des partenaires et qui les aura énoncés correctement, aura gagné une partie. Le total des points acquis au cours de plusieurs parties déterminera le vainqueur final.

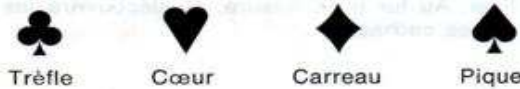
### Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit un plateau et un cache. Les pions sont déposés au milieu de la table pour que chaque joueur puisse y puiser.

Au départ, les joueurs se mettent d'accord s'ils choisissent les chiffres ou les lettres. Le jeu avec les chiffres est plus simple. Les caches sont fixés sur les plateaux de telle sorte que le côté qui porte les signes soit à l'extérieur. Un joueur inscrira les points acquis par les partenaires à la fin de chaque partie. Les joueurs devront se mettre d'accord pour savoir s'ils prendront des notes pour en tirer les conclusions adéquates au moment de donner les résultats.

### Déroulement du jeu

**Règle pour 3 à 4 joueurs:** Chaque joueur pique un signe (lettre ou chiffre) sur son plateau, à l'aide des pions. Les plateaux sont divisés en 4 parties qui sont marquées des symboles des cartes, à savoir:



Chacun des caches porte un de ces symboles. On utilisera la partie du plateau marquée du même symbole que celui dessiné sur son

2

### Décodage

Il faudra essayer de donner la solution le plus rapidement possible. Mais on ne peut le faire que si c'est à son tour de poser la question, et seulement après avoir demandé ce qui se passe à 1 point précis (définir un point) chez l'un des autres joueurs.

Il faut donner tous les signes des autres joueurs, et cela de la manière suivante «Carreau a un X, Pique un S, Trèfle un N.». Les joueurs interpellés ne répondent que par «juste» ou «faux». Si tous les signes sont justes, la partie sera finie. Le joueur qui aura donné la solution exacte aura 10 points. Si l'un seulement des signes donnés est faux, toute la solution donnée sera considérée comme fautive et on enlèvera 5 points au joueur. Dans ce cas, le jeu continuera, c'est à dire que c'est au prochain joueur à définir un point. Ce joueur pourra ensuite donner sa solution. Si celle-ci est exacte, il n'aura pourtant plus que 9 points; si elle est fautive, on lui déduira 5 points. Pour le 3ème essai, il n'y aura plus que 8 points, mais toujours 5 points en moins si la solution est fautive.

### Fin du jeu

Au début, on peut se mettre d'accord sur un nombre défini de parties à jouer. Celui qui atteindra, à la fin, le plus grand nombre de points aura gagné. On peut aussi décider que le gagnant sera celui qui le premier aura atteint ou dépassé un certain nombre de points (par exemple 30 points).

4

cache pour y piquer son signe secret. Les autres parties restent libres (pour le moment). On piquera son propre signe avec des pions jaunes. Il devra être **rigoureusement** identique au modèle sur le cache.

**Règle pour 2 joueurs:** Chaque joueur préparera 2 signes. Dans ce cas, l'un des 2 joueurs utilisera les parties marquées par le trèfle et le cœur, l'autre les parties marquées par le carreau et le pique.

Les joueurs tirent au sort celui d'entre-eux qui commencera à poser les questions; on continuera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre (alternativement dans le cas de 2 joueurs). Le joueur, dont c'est le tour, posera sa question à n'importe lequel des autres joueurs.

Exemple: On demande au joueur qui a le cache marqué d'un carreau, ce qui se trouve au B4. Le joueur interpellé doit répondre sans mentir, si sur ce point et dans sa partie carreau, se trouve un de ses pions. Tous les joueurs écoutent la réponse et marquent le point B4 dans leur partie carreau:

- d'un pion **jaune** si la réponse est **oui**
- d'un pion **rouge** si la réponse est **non**

Puis c'est au joueur suivant de poser une question.

3

### Variante pour une partie à 3 ou 4 joueurs

L'un des joueurs prépare un signe sur **chacune** des 4 parties de son plateau. Ces 4 signes seront 4 lettres ou 4 chiffres. Les autres joueurs devront décoder les 4 signes (lettres ou chiffres). On peut en plus se mettre d'accord avant la partie que les 4 lettres, si on choisit les lettres, forment un mot. Si on a choisi un nombre de 4 chiffres, le joueur questionné donnera la somme des chiffres de ce nombre.

Exemple: Si le nombre est 4321, il donnera comme somme 10 (4+3+2+1).

### Déroulement de cette variante

Le joueur marque son code (4 signes) avec les pions jaunes. Les autres joueurs poseront les questions les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque fois, ils ne s'occuperont que d'un seul point.

(Exemple: Cœur A3) Chacun marquera sur son plateau, dans la partie cœur, le point A3 d'un pion jaune si la réponse est «juste», d'un pion rouge si la réponse est «fautive». Celui qui croit avoir trouvé la solution, la donnera lorsque ce sera son tour. La solution devra être composée des **quatre** signes, ou du mot ou du nombre. Le joueur codeur dira si la réponse est exacte ou fautive. Pour les points à donner, on s'en tiendra au décompte donné par la règle initiale.

5