

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous en savez maintenant assez pour commencer à jouer. Nous vous laissons le plaisir de découvrir vous-mêmes toutes les autres finesses du DECRYPTO.

Le premier joueur qui a découvert toutes les lettres de son adversaire doit aussi, pour gagner la partie, découvrir le mot qu'elles composent.

A son tour de jeu, il propose un mot. Si ce mot n'est pas le bon, il doit attendre le prochain coup pour proposer un nouveau mot.

Il peut arriver qu'après avoir fait tous les deux le tour complet des points de la grille, aucun des deux joueurs ne soit en mesure de découvrir toutes les lettres du mot de son adversaire. Dans ce cas, les deux joueurs échangent une information sous la forme de la question :

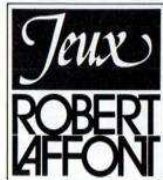
"Telle lettre figure-t-elle dans le mot ?"

Il est alors très important de bien réfléchir à la lettre qui fera l'objet de la question.

Note de l'auteur :

Lorsque vous serez devenus très habiles à ce jeu, vous pourrez vous dispenser de l'échange d'information et vous lancer dans cet exercice particulièrement difficile mais passionnant, qui consiste à faire des hypothèses sur la présence de telle ou telle lettre.

Bon courage !



© Jeux ROBERT LAFFONT

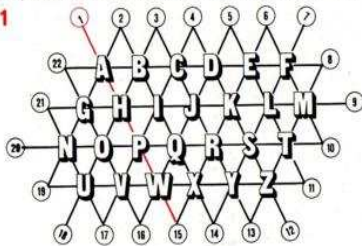
LA GRILLE DU JEU

Les plateaux et les caches représentent une grille comportant les 26 lettres de l'alphabet. Ces lettres sont placées à l'intersection de 19 lignes qui aboutissent à des points numérotés de 1 à 22. Sur les grands plateaux, chaque point numéroté est situé à l'intérieur d'un cadre noir qui comporte des perforations.

Comme vous pouvez le constater, 6 de ces points (1-7-9-12-18-20) commandent une seule ligne de lettres.

Ainsi (exemple n° 1), le point n° 1 commande une seule ligne, celle sur laquelle sont placées les lettres A-H-P-W.

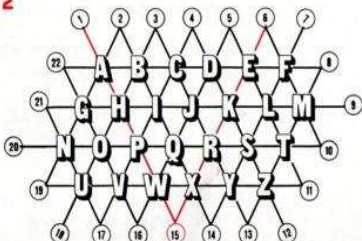
Exemple 1



Tous les autres points commandent 2 lignes de lettres.

Ainsi (exemple n° 2), le point n° 15 commande une ligne qui aboutit au point n° 1 et sur laquelle sont placées les lettres A-H-P-W et une autre ligne qui aboutit, celle-là, au point n° 6 et sur laquelle sont placées les lettres X-R-K-E.

Exemple 2



DECRYPTO

DECRYPTO est un jeu qui va vous faire suivre le même genre de raisonnement et de déduction que des agents d'un service de contre-espionnage à qui on aurait confié le soin de déchiffrer le message secret d'un service adverse.

DECRYPTO se joue à deux.

Chacun des deux joueurs doit découvrir, le premier, le mot secret de son adversaire.

Chaque joueur compose son mot secret sur un cache, ainsi que vous le verrez page 3, c'est-à-dire sur un des deux petits plateaux de jeu pourvus de volets. Ces volets sont destinés à cacher le mot aux yeux de l'adversaire.

Chaque joueur recherche ensuite le mot secret de son adversaire sur un des 2 grands plateaux en procédant par demandes successives comme dans le très classique jeu de la bataille navale.

MATERIEL

- 2 plateaux perforés
- 2 caches
- 96 fiches rouges - Ces fiches rouges sont destinées à prendre place, au cours du jeu, dans les perforations des grands plateaux.
- 50 jetons rouges pour marquer sur les grands plateaux les lettres que vous éliminez au fur et à mesure que votre raisonnement progresse.
- 32 jetons noirs marqués 1 sur une face et 2 ou 3 sur l'autre face. Ces jetons noirs sont destinés à composer votre mot secret sur votre cache.

En début de partie, chaque joueur prend donc : 1 plateau et 1 cache. Les fiches, les jetons rouges et les jetons noirs sont à la disposition des deux joueurs.

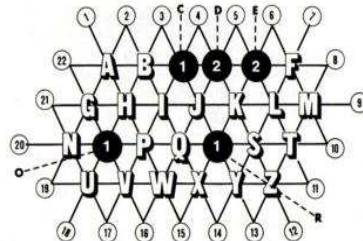
COMPOSITION DES MOTS SECRETS

Chaque joueur choisit d'abord un mot secret comportant au minimum 6 lettres. Il inscrit le mot sur un papier qu'il place sous son cache. Ensuite, chaque joueur compose son mot secret sur son cache **en plaçant un jeton noir marqué 1 sur chaque lettre du mot**. Quand, dans un mot secret, une même lettre revient deux ou trois fois, le joueur place, sur cette lettre, un jeton marqué 2 ou 3.

Exemple 3 : mot secret = DECODER

Le mot "DECODER" se compose ainsi sur le cache :

1 jeton marqué 2 sur le D parce qu'il apparaît 2 fois dans le mot
1 jeton marqué 2 sur le E parce qu'il apparaît 2 fois dans le mot
1 jeton marqué 1 sur le C parce qu'il apparaît 1 fois dans le mot
1 jeton marqué 1 sur le O parce qu'il apparaît 1 fois dans le mot
1 jeton marqué 1 sur le R parce qu'il apparaît 1 fois dans le mot



Avant de commencer la partie, chaque joueur doit annoncer à son adversaire le nombre exact de lettres qui composent son mot secret.

Comme vous pourrez le constater après plusieurs parties, certains mots sont plus difficiles à découvrir que d'autres. La difficulté d'un mot est déterminée par la répartition des lettres sur la grille et non pas, comme on pourrait le croire, par le nombre de lettres qu'il comporte.

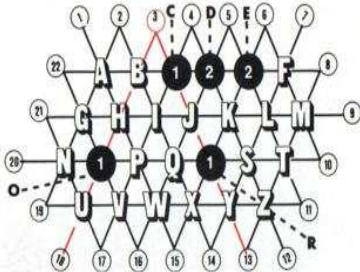
L'expérience du jeu vous apprendra à trouver des mots difficiles pour embarrasser votre adversaire.

RECHERCHE DU MOT SECRET DE VOTRE ADVERSAIRE

Pour découvrir le mot secret de l'adversaire, les joueurs s'interrogent, à tour de rôle, en demandant le nombre de lettres que commande un des 22 points du plateau.

Exemple 4

Pour le mot secret "DECODER" composé par le joueur A, le joueur B demande combien de lettres commande le point n° 3 et le joueur A, après avoir consulté son cache, répond : "3 lettres".



Le joueur B place alors 3 fiches rouges dans les perforations à l'intérieur du cadre noir du point n° 3 de son plateau. Il reste au joueur B à découvrir comment sont réparties ces 3 lettres sur les deux lignes que commande le point n° 3 et quelles sont ces 3 lettres.

Le jeu se déroule ensuite par demandes successives d'un joueur à l'autre, comme dans le très classique jeu de la bataille navale.

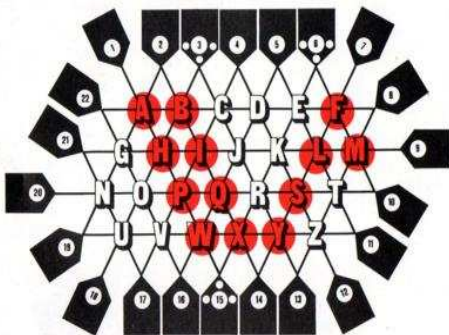
C'est au fur et à mesure de ces interrogations successives que chaque joueur doit faire preuve de logique dans ses raisonnements et ses déductions, pour découvrir le mot secret de son adversaire.

Exemple 6

Pour le point n° 1, votre adversaire vous répond "aucune lettre". Vous devez donc recouvrir de jetons rouges toutes les lettres situées sur la ligne du point n° 1.

Pour le point n° 15, sur lequel vous l'interrogez ensuite, il vous répond 3 lettres. Vous savez donc que ces 3 lettres se trouvent entre le point n° 15 et le point n° 6, puisqu'il n'y a aucune lettre entre le point n° 15 et le point n° 1.

Pour le point n° 6, on vous répond 3 lettres. Vous savez que ces 3 lettres se trouvent entre le point n° 6 et le point n° 15. Vous annulez donc avec un jeton rouge le M qui se trouve entre le point n° 6 et le point n° 10.



Exemple 7

Lorsque vous avez obtenu, par déduction, la certitude qu'une lettre se trouve dans le mot secret de votre adversaire, placez dessus un jeton noir marqué 1. Mais, attention, n'oubliez jamais qu'une même lettre peut revenir deux et même trois fois dans le mot de votre adversaire. Soyez donc très attentifs dans vos raisonnements. Si vous êtes en mesure de décider qu'une même lettre se trouve deux ou trois fois dans le mot, placez un jeton noir marqué 2 ou 3.

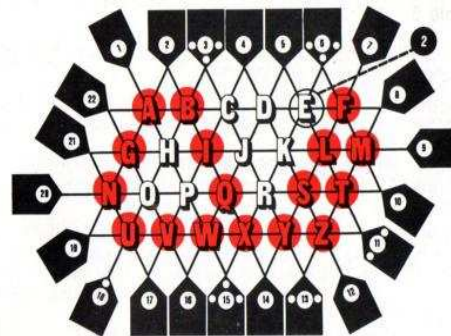
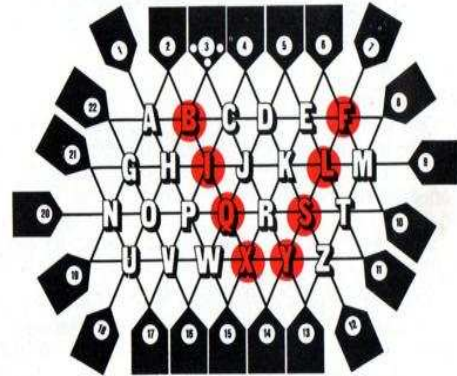
Suivez très attentivement sur l'exemple ci-dessous le raisonnement que nous faisons, toujours sur le mot "DECODER" et qui va vous permettre de découvrir une lettre redoublée.

Les points n° 1 - 7 - 9 - 12 - 18 - 20 sont très importants pour le déroulement du jeu parce qu'ils ne commandent qu'une seule ligne.

Il est également important de découvrir très vite un point pour lequel votre adversaire doit vous répondre : "aucune lettre".

Exemple 5

Pour le point n° 14, toujours pour le mot "DECODER", votre adversaire vous répond : "aucune lettre". Vous pouvez, à l'aide des jetons rouges, annuler les lettres X-Q-I-B et Y-S-L-F qui se trouvent sur les 2 lignes commandées par le point n° 14.



Pour le point n° 11, vous obtenez, de votre adversaire, la réponse : "2 lettres".

Pour le point n° 19 vous obtenez la réponse : "aucune lettre". Cette réponse vous permet d'annuler N-G-A entre le point n° 19 et le point n° 2 et U-V-W-X-Y-Z entre le point n° 19 et le point n° 11.

Les 2 lettres indiquées en 11 se trouvent donc entre le point n° 11 et le point n° 5.

Continuons le raisonnement.

Pour le point n° 18, votre adversaire vous répond "1 lettre", pour le point n° 3, vous savez qu'il y a 3 lettres. Une de ces 3 lettres se trouve forcément entre le point n° 3 et le point n° 18 ; les deux autres sont donc placées entre le point n° 3 et le point n° 13. Or, pour le point n° 13 on vous répond : "2 lettres". Ces 2 lettres, vous venez de l'apprendre, sont placées entre le point n° 13 et le point n° 3. Vous annulez donc Z, T et M qui sont placés entre le point n° 13 et le point n° 8.

Revenons au point n° 11. Les 2 lettres entre le point n° 11 et le point n° 5 ne peuvent plus être que L et E, puisque T vient d'être annulé.

Nous nous rappelons, en regardant les jetons rouges placés sur notre plateau que précédemment, pour le point n° 14, nous avons obtenu une réponse : "aucune lettre". L est donc une des lettres annulées entre le point n° 14 et le point n° 7.

T et L ayant été annulées entre le point n° 11 et le point n° 5, E est donc une lettre redoublée. C'est elle qui correspond à la réponse : "2 lettres" indiquée au point n° 11.