

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



Kryptos

A stylized illustration of a man in a trench coat and hat running through a hallway. He is carrying a briefcase with a typewriter and a camera. The scene is lit with dramatic blue and red colors. In the background, another figure is visible near a doorway.

Règles du jeu



But du jeu

L'information est l'arme maîtresse de l'arsenal d'une armée. La connaissance des actions que votre ennemi prévoit de mener et la découverte de ses faiblesses sont cruciales pour remporter un conflit. De telles connaissances ou informations sont recueillies par les renseignements. En jouant à "Kryptos", vous deviendrez des membres de cette agence. Entre vos mains, il existe des clés et des informations qui vous permettront de déchiffrer des messages secrets et des données inestimables. Mais vous devez vous dépêcher, car vos adversaires peuvent aussi craquer vos codes.

"Kryptos" est un jeu de confrontation entre des agents du renseignement basé sur le déchiffrement des messages ennemis. Le vainqueur sera le joueur qui gagnera au moins 15 points de victoires Points (PV) en déchiffrant les messages de ses adversaires.

"Dans une armée, personne n'entretient de rapports aussi intimes avec le commandement que les espions. Personne ne reçoit de gratifications aussi élevées que les espions. Personne n'a accès à des affaires aussi secrètes que les espions."

– Sun Tzu, L'art de la guerre.

Contenu

1. 48 cartes (numérotées de 1 à 48, dans 4 couleurs)
2. 6 cartes de scores
3. 48 jetons (dans 4 couleurs, 12 par couleur)
4. 6 marqueurs de score
5. Un plateau de piste de décryptage



Mise en place

Mettez la piste de décryptage au centre de la table. Le plus jeune joueur devient le premier joueur. Puis, chaque joueur prend 1 carte de score (le premier joueur prend la carte avec le symbole ☒).



Ensuite, placez votre marqueur de score sur le 2 de votre carte de score. Ce sont vos points de victoire de départ (PV), qui pourront être utilisés durant la partie pour répéter vos tentatives de craquage de codes.

Selon le nombre de joueurs, un nombre différent de cartes est utilisé :

Joueurs	Cartes utilisées	Cartes par joueur
-- 3 --	Numérotées de I à 32	===10 ===
-- 4 --	Numérotées de I à 36	=== 9 ===
-- 5 --	Numérotées de I à 40	=== 8 ===
-- 6 --	Numérotées de I à 48	=== 8 ---

Mettez de côté toutes les cartes inutilisées et couvrez leurs nombres sur la piste de décryptage avec les jetons de la couleur correspondante. Mélangez les autres cartes et distribuez-en à chaque joueur autant que noté sur le schéma

ci-dessus. Si vous jouez à 3 joueurs, il restera 2 cartes après la mise place : ne les révélez pas. A la place, placez-les à côté de la piste de décryptage.

Regardez vos cartes, mais ne les montrez pas aux autres joueurs. Triez-les dans votre main selon leurs valeurs, en commençant par la plus petite valeur, de la gauche vers la droite. Prenez ensuite le même nombre de jetons des couleurs correspondantes à celles de vos cartes. Ainsi, un adversaire peut savoir, en regardant vos jetons, combien de cartes de chaque couleur vous avez en main.

Malheureusement, des agences de renseignements ennemies ont également leurs propres espions. Dans une partie à 3 joueurs, deux jetons resteront au centre de la table. Ils correspondent aux deux cartes qui ont été distribuées à aucun joueur. Le joueur assis à la droite du premier joueur retourne face visible pour les autres joueurs une de ses cartes sans en changer sa place dans sa main et place un de ses jetons correspondant à la couleur de la

carte révélée sur le plateau de la piste de décryptage sur l'emplacement ayant la même valeur que la carte révélée. Puis, dans le sens anti-horaire, chaque autre joueur fait de même jusqu'à ce que chaque joueur révèle ainsi 2 cartes.



Maintenant, vous êtes prêts à craquer quelques codes...

Règles avancées pour les briseurs de codes vétérans.

Une fois que vous aurez joué au jeu avec les règles de base, vous pouvez décider d'ajouter les règles suivantes. Ces règles n'influent que sur la mise en place, mais pas lors de la partie elle-même.

Lorsque vous révélez une carte lors de la mise en place, vous ne pouvez pas révéler la carte de plus faible valeur ni celle de plus forte valeur. Lorsque vous révélez votre seconde carte, vous ne pouvez pas révéler une carte dont la valeur est supérieure ou inférieure de 1 seulement à la première révélée.

Lors de la mise en place, les joueurs ne peuvent pas révéler en tout plus de 2 cartes (pour les parties à 3 ou 4 joueurs) ou 3 cartes (pour les parties à 5 ou 6 joueurs) de la même couleur. Si quelqu'un révèle

la 3^e carte d'une couleur, plus aucun joueur ne peut choisir de révéler une carte de cette couleur.

Tour de jeu.

Les joueurs jouent leur tour à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire.

A son tour, un joueur choisit une carte face cachée dans la main d'un autre joueur et tente d'en deviner la valeur. Si la valeur proposée est la bonne, il gagne 3PV et le joueur dont la carte a été devinée la révèle et place un de ses jetons de la couleur correspondante sur l'emplacement de même valeur de la piste de décryptage. Si le joueur n'a pas donné la bonne valeur, son adversaire (le possesseur de la carte choisie) l'informe de son erreur, ne dévoile pas la carte et n'en donne pas la valeur.

Si un joueur a moins de 3 cartes à deviner en main, deviner ses cartes devient plus facile, mais rapporte également moins de PV. Ainsi, si un joueur a seulement 2 cartes à faire deviner, en deviner une rapporte seulement 2PV. Si un joueur n'en a plus qu'une, une bonne réponse rapporte alors 1PV.

Si la première proposition d'un joueur est fautive, il peut payer 1PV pour faire une seconde tentative. Il peut alors choisir la même carte ou une autre, appartenant à n'importe quel autre joueur que lui.

Peu importe le résultat d'une seconde tentative: le tour de jeu d'un joueur est terminé après une première tentative réussie ou une seconde, qu'elle soit réussie ou pas. On ne peut faire de troisième tentative.

Fin de la partie.

Une fois qu'un joueur a atteint le score de 15PV ou davantage, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours. Le joueur qui a alors le plus de PV remporte la partie. Si 2 joueurs sont à égalité, c'est le joueur assis ayant joué le plus tôt dans l'ordre du tour qui l'emporte.

Variante : MYSTERE

Pour de 4 à 5 Joueurs.

Si vous aimez les frissons provoqués par l'incertitude et le caractère incomplet des informations que vous possédez, vous devriez aimer cette variante pour 4 ou 5 joueurs. Elle nécessite l'utilisation de 4 cartes supplémentaires que celles utilisées dans le jeu de base. Mélangez dans un premier temps les cartes et placez-en 4 au hasard à proximité du plateau, sans les consulter. Les joueurs ne peuvent pas tenter

de gagner des PV en essayant de craquer les codes de ces cartes, mais leurs couleurs sont connues (elles sont indiquées par les jetons restants en jeu après avoir distribué les jetons aux joueurs et retiré les cartes non utilisées durant cette partie). Les jetons correspondants aux cartes doivent être placés sur ces dernières de sorte à être visibles pour tout le monde.

Variante : Pôt-de-vin

Dans cette variante, faire une seconde tentative afin de deviner une carte lors de votre tour coûte toujours 1PV, mais maintenant, le possesseur de la carte que vous allez essayer de deviner gagne 1PV. Vous devrez faire attention de ne pas trop aider vos adversaires ! Cette variante devrait être utilisée si les joueurs souhaitent ajouter un niveau de stratégie supplémentaire à leurs parties.

Auteur: **Piotr Silka**

Graphismes: **Łukasz M. Pogoda**

Illustration de couverture: **Roman Kucharski**

Production: **Dawid Cichy, Sławomir Gacal**

Edition et relecture: **Anna Maria Mazur,
Sławomir Czuba**



Traduction française : **Blaise Cédric**

© Fabryka Kart Trefl-Kraków
Podłęże 650, 32-003 Podłęże
www.trefl.krakow.pl
All rights reserved

Nous voulons exprimer toute notre gratitude envers les membres du Moosoon Group pour leur implication lors des parties de tests du jeu. Les personnes suivantes nous ont énormément aidé: **Maciej Czaplicki, Ola Kobylecka, Jan Madejski, Karol Madaj, Filip Miłuński, Agata Pillich-Kolopińska, Łukasz M. Pogoda, Maciej Sorokin, Michał Stajszczak, Krzysztof Wierzbicki, Jan Zalewski, Jerzy Zambrowski.**

Nous souhaitons remercier l'équipe de tests de Trefl et tout spécialement : **Wojciech Dębiak, Monika Grzebyk, Jacek Kukła, Dariusz Kułak, Konrad Młodnicki, Aleksandra Pióro, Przemysław Rodzoń, Mikołaj Rydzewski, Karol Suski, Anna Szaniawska.**

Enfin, nous sommes très reconnaissants envers **Hiroaki Suzuki** et **Eiji Wakasugi**, les auteurs de "Coda", le jeu qui fut notre inspiration pour "Kryptos".