

THE CLASSIC BATTLE OF WITS

CODE BREAKER

DECRYPTEUR

LE COMBAT DES ESPRITS CLASSIQUE

Includes

24 each of 8 large coloured pegs (black, white, red, blue, green, yellow, pink, orange), 32 small black & 32 small white pegs, 2 small red & 2 small blue pegs and 1 playing board.

Object of the Game

Get your blue or red scoring peg to the end of the 30 hole track first!

- As Code Maker, create an unbreakable code!
- As Code Breaker, guess the right combination!

How to Play

1. One player selects the blue scoring peg, the other selects red, then flip a coin to decide who will be the first Code Maker.
2. At the start of each round, the Code Maker places 5 coloured pegs in the reserved area which is shielded by the blue lid. Each of the colours should be different from one another. Make sure the Code Breaker cannot see your secret code!
3. Place all of the small black and white pegs in the area next to the Code Maker. Place all the large coloured pegs in the area in front of the Code Breaker.
4. The Code Breaker now begins to guess the code.
5. To make a guess, the Code Breaker places 5 coloured pegs in the row of large holes furthest away from the Code Maker, above the numbers 5-4-3-2-1.
6. After each guess the Code Maker will place a white peg for each correctly guessed colour and a black peg if they have guessed both the colour and position correctly. These are placed in the smaller holes on the left-hand side of the board, in the rows numbered 1-12. The code pegs and key pegs in each row are left in place throughout the round to help make more educated guesses, but remember, the Code Maker can place the key pegs in any order so the Code Breaker does NOT know what code pegs they relate to!
7. The Code Breaker keeps placing rows of code pegs, moving upwards from row 1 to 12 with each new set of guesses. The Code Maker continues to provide feedback on each row until the Code Breaker guesses the code correctly, or until they run out of rows to guess.
8. At the end of each round, the Code Breaker becomes the Code Maker, and vice-versa.

Round Scoring

The Code Breaker counts how many rows it took them to break the code (for example: 7 rows) and advances their red or blue scoring peg ahead the number of spots listed below:

- Code solved in rows 1-4: Advance 12 spots
- Code solved in rows 5-6: Advance 10 spots
- Code solved in rows 7-8: Advance 8 spots
- Code solved in rows 9-10: Advance 6 spots
- Code solved in rows 11-12: Advance 4 spots
- Code NOT solved: No advancement

How to Win

The player to advance their scoring peg to the end of the 30 hole track first wins!

Advanced Options

To make codebreaking more difficult, the Code Breaker is allowed to use two or more of the same colour or even leave some spaces empty! Agree before starting if you are using advanced or normal rules.

THE CLASSIC BATTLE OF WITS

CODE BREAKER

DECRYPTEUR

LE COMBAT DES ESPRITS CLASSIQUE

Contient :

24 pions de 8 couleurs (noir, blanc, rouge, bleu, vert, jaune, fuchsia, orange), 32 petits pions noirs et 42 petits pions blancs, 2 petits pions rouges et 2 petits pions bleus, 1 plateau.

But du jeu :

Soyez le premier à atteindre la 30e place avec le pion rouge ou bleu !

- Le joueur qui crée la combinaison doit mettre au point un code indéchiffrable !
- Le joueur qui déchiffre le code doit trouver la bonne combinaison !

Règles du jeu :

1) Un joueur choisit le pion bleu, l'autre joueur choisit le pion rouge. Déterminez quel joueur crée la combinaison et quel joueur doit la trouver, en tirant à pile ou face.

2) Placez tous les pions blancs et noirs à côté du joueur qui crée la combinaison. Placez tous les pions de couleur devant le joueur qui devine la combinaison, en gardant un pion de chaque couleur pour le joueur qui crée la combinaison.

3) Au début de chaque partie, le joueur qui crée la combinaison place 5 pions de couleur dans l'emplacement dédié, qui est caché par le couvercle bleu. Chaque couleur doit être différente. Assurez-vous que le joueur qui devine la combinaison ne voie pas votre code secret !

4) Le joueur qui devine la combinaison peut commencer à chercher.

5) Pour proposer un code, le joueur qui devine la combinaison place 5 pions de couleur dans la première rangée devant lui, au-dessus des chiffres 1-2-3-4-5.

6) Après chaque proposition, le joueur qui a créé la combinaison place un petit pion blanc pour indiquer que la couleur est placée correctement et un petit pion noir pour indiquer que la couleur correspond mais que le pion est mal placé. Ces petits pions doivent être placés dans les petits orifices situés à gauche du plateau, dans les rangées numérotées 1 à 12. Les pions de couleur et les petits pions doivent rester en place au cours de la partie pour permettre au joueur qui devine la combinaison d'élaborer de meilleures propositions. Le joueur qui crée la combinaison peut placer les petits pions dans le désordre, le joueur qui devine la combinaison ne sait donc PAS quel pion de couleur est désigné par le petit pion !

7) Le joueur qui devine la combinaison continue à placer des pions de couleur de la 1e à la 12e rangée, en effectuant des propositions différentes à chaque fois. Le joueur qui crée la combinaison continue à remplir les rangées de petits pions en fonction des propositions, jusqu'à ce que le joueur qui devine trouve la bonne combinaison, ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus de rangée.

8) À la fin de chaque partie, le joueur qui devine la combinaison crée à son tour la combinaison, et inversement.

Scores :

Le joueur qui devine la combinaison compte le nombre de rangées nécessaires au déchiffrement du code (par exemple : 7 rangées). Il déplace ensuite son pion rouge ou bleu en fonction de son score dans les orifices situés à droite du plateau et numérotés de 1 à 30 : Code déchiffré entre les rangées 1 et 4 : avancer de 12 places, Code déchiffré entre les rangées 5 et 6 : avancer de 10 places, Code déchiffré entre les rangées 7 et 8 : avancer de 8 places, Code déchiffré entre les rangées 9 et 10 : avancer de 6 places, Code déchiffré entre les rangées 11 et 12 : avancer de 4 places, Code NON déchiffré : pas de progression.

But du jeu :

Le premier joueur à placer son pion à la 30e place a gagné !

Variante plus difficile :

Pour compliquer le jeu, le joueur qui crée la combinaison peut utiliser deux ou plusieurs pions de la même couleur, ou laisser des espaces vides ! Les joueurs doivent convenir des règles avant le début de la partie.