

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





Qui déchiffrera le message secret ?

Auteur : Julius Cooper

Un jeu pour 2 à 4 joueurs

Traduction : Thomas Arles (octobre 2008) pour



Contenu

- 1 plan de jeu
- 1 jeu de 32 cartes « Ordres de mission » (*Einsatz-Befehl*)
- 4 pions « agent »
- 1 carnet « observations » (*Beobachtungen*)
- 1 carnet « messages » (*Nachrichten*)
- 6 tuiles « Code »
- 6 tuiles « dossier secret » (*Geheimakte*)

But du jeu

11 enveloppes mystérieuses sont cachées dans 11 bâtiments différents : 6 dossiers secrets et 5 enveloppes contenant un « code ».

5 de ces « dossiers secrets » sont des contrefaçons – un seul est authentique, et tous les agents sont à sa recherche. Le premier agent qui découvre l'action authentique peut gagner le jeu.

Mais pour atteindre ce but, les joueurs doivent se renseigner sur les combinaisons de chiffres des cinq codes et sur les lieux où sont cachées les enveloppes.

Préparation du jeu

Les 32 cartes « ordre de mission » sont soigneusement mélangées puis séparées en deux tas, approximativement égaux. Les deux tas sont ensuite placés aux endroits prévus sur le plan de jeu, face cachée.

Ensuite, chaque joueur reçoit une feuille « observations » (*Beobachtungen*) et cinq feuilles « messages » (*Nachrichten*).

Les tuiles « Codes » sont placées face cachée sur la table et mélangées. Une de ces tuiles est écartée du jeu : elle ne servira plus, mais aucun joueur ne peut la regarder. Les cinq tuiles « codes » restantes sont mélangées avec les 6 tuiles « dossiers secrets » face cachée.

Ensuite, chacune est placée sur un bâtiment différent.

Le premier joueur est désigné d'une manière quelconque : les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Dans Code Casablanca, on ne joue pas l'un après l'autre, mais tous en même temps !

Le jeu commence de cette façon : le premier joueur pioche une carte « ordre de mission » sur l'un des deux paquets constitués, et la révèle à tous les joueurs.

- Sur la carte, figurent les bâtiments, dans lesquels les agents doivent se déplacer.
- Tous les agents sont déplacés en même temps. Chaque joueur pose son pion sur le bâtiment indiqué par la carte.
- Souvent, plusieurs agents sont envoyés en même temps dans un bâtiment. C'est autorisé, mais on ne peut pas déplacer les pions de l'adversaire. Si un pion est déplacé dans un bâtiment marqué d'une étoile noire, le joueur qui le contrôle peut choisir un autre bâtiment de son choix.

A lieu ensuite la phase « recherche d'informations » (voir plus bas). Lorsque tous les joueurs ont terminé leur « recherche d'informations », un nouveau tour commence. La carte qui vient d'être jouée est écartée mais reste visible. Le joueur qui commence le tour suivant est celui qui suit dans le sens horaire par rapport au premier joueur du tour qui se termine. Il pioche une carte sur l'un des deux paquets et la révèle.

La recherche d'informations

Le joueur qui a pioché la carte joue en premier la phase « recherche d'informations ». Les autres suivent dans le sens horaire.

Les actions du joueur actif dépendent de sa situation :

- 1) le joueur actif est tout seul dans le bâtiment, où il se trouve. Il prend la tuile posée sur son bâtiment, en prend connaissance et la repose face cachée. Sur sa fiche « observations », il note :
 - le bâtiment dans lequel il se trouve

- les bâtiments dans lesquels se trouvent les autres agents
- les informations qu'il a trouvées à cet endroit.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

- 2) Plusieurs joueurs sont dans le même bâtiment que le joueur actif. Dans ce cas, tous les joueurs présents en commençant par le joueur actif regardent la tuile et récoltent les informations.

Ensuite, le joueur actif peut continuer sa recherche d'informations, en interrogeant les joueurs qui partagent son bâtiment.

- a) Il peut demander une information quelconque, que l'agent a pu aussi récolter dans n'importe quel lieu.

Par exemple :

- Quel dossier secret as-tu trouvé dans la mosquée ?
- Quel code as-tu trouvé dans la gare ?

Important : aucun joueur ne peut poser deux questions.

- b) Le joueur dont l'agent est interrogé doit répondre. La réponse se fait toujours par écrit. Le joueur interrogé écrit les informations sur une feuille « messages » et la donne à l'enquêteur qui la garde précieusement.

Comment on répond :

- Si un dossier secret est demandé, alors que se trouvait dans le lieu un code, le joueur interrogé marque « aucune » dans la colonne « dossier secret »
- Si un code est demandé, alors qu'un dossier secret se trouvait dans le lieu, le joueur interrogé marque « aucun » dans la colonne « code »
- Si l'enquêteur a demandé le bon type de tuile, le joueur interrogé marque « oui » dans la colonne du type demandé, et reporte le chiffre découvert sur la tuile dans la colonne « chiffre » (Zahl).

L'enquêteur reporte ces nouvelles informations sur sa feuille « observations ». Le joueur garde la feuille « messages » : elle sera encore utilisée éventuellement comme preuve. Ensuite, c'est au tour du joueur à gauche de l'enquêteur de jouer et d'entamer sa recherche d'informations.

Fausse informations

Lorsqu'un joueur demande un code ou un dossier secret, l'interrogé peut donner aussi une fausse information : il écrit naturellement la fausse information sur la feuille « messages » qu'il transmet à l'enquêteur. Naturellement, cela peut avoir des répercussions.

Agent-double

Si un joueur constate que l'information qu'il reçoit est fausse, il peut démasquer le donneur comme « agent-double ».

En plus, son agent doit être dans un bâtiment avec l'agent-double. Le joueur qui a des doutes doit prouver ses soupçons à l'agent-double. Pour ce faire, il écrit la véritable information sur la feuille de la fausse information donné par l'agent-double et la montre au joueur suspecté.

Fin d'activité de l'agent double

Si la preuve est correcte, l'agent-double ne peut plus poser aucune question aux autres agents pour le reste de la partie. En revanche, il peut être interrogé, si un autre joueur le rencontre dans un bâtiment. Mais si la preuve est fausse, le joueur responsable de la fausse accusation est aussitôt éliminé du jeu.

La découverte de l'énigme

Le premier agent qui pense avoir déchiffré le code, doit d'abord être sur le lieu dans lequel il pense que l'action secrète recherchée figure. Il déclare ensuite qu'il a déchiffré l'énigme.

Sur une feuille « messages », il note les lieux de découvertes des cinq codes et le nombre de l'action secrète recherchée.

Si plusieurs agents pensent avoir déchiffré l'énigme et qu'ils arrivent en même temps sur la case de l'action secrète recherchée, chacun doit annoncer qu'il découvre l'énigme et dresser ses notes. Les données des joueurs peuvent être contradictoires, puisqu'elles ne reposent que sur des intuitions.

Vérification des faits

Lorsque les notes de chaque joueur sont prêtes, ils doivent révéler leur feuille « messages ». Si plusieurs joueurs pensent avoir résolu l'énigme, ils montrent tous leurs notes en même temps et lisent chacun leurs informations.

Si un joueur pense qu'une solution contient une erreur, il donne au joueur concerné une feuille « messages » avec ses informations, en lui demandant de la vérifier. Le joueur ciblé doit ensuite contrôler ses propres informations, c'est-à-dire sa feuille « messages ».

Si le joueur qui propose une solution, découvre qu'il a fait une erreur, il doit le communiquer. Il est démis de ses fonctions d'agent et éliminé du jeu, qui se poursuit. Si le joueur propose une solution, mais n'a fait aucune erreur, et qu'il confirme ses intuitions, la tuile contentieuse est révélée : chacun peut voir qui a fait une erreur.

La victoire

Si un joueur constate, après avoir fait l'objet d'une vérification, que sa solution est correcte, il retourne ce qu'il pense être les cinq tuiles codées et l'action secrète recherchée. Si les tuiles indiquent les éléments recherchés, il gagne aussitôt la partie.

Si un joueur qui propose une solution, ne fait pas l'objet d'une vérification, il gagne la partie, sans avoir besoin de révéler les tuiles.

Important : toutes les informations sont échangées par écrit, sauf le soupçon d'être un agent double, ou lors d'une partie à deux joueurs.

- Lorsque vous récoltez des informations, vous devez inscrire aussitôt de qui elles proviennent.
- Retenez bien à chaque tour, la position de votre agent et celles de vos adversaires.
- Enregistrez chaque information récoltée et comment vous l'avez obtenue.

Astuce : si jamais vous perdiez les carnets, vous pouvez toujours photocopier les modèles imprimés des pages 4 et 5 des règles allemandes.

Remarque: veuillez prendre garde à ne pas vous blesser avec les coins pointus et les bords tranchants des pions (sic).

Traductions des fiches

Beobachtungen : **observations**

Spieler : joueur

Gebäude : bâtiment

Geheimakte : dossier secret

Code : code

Notizen : notes

blau : bleu

grün : vert

gelb : jaune

rot : rouge

Nachrichten : **messages**

Code : code

Geheimakte : dossier secret

Zahl : chiffre