

# Code 77

## Contenu de la boîte

- 28 cartes chiffrées. Les chiffres sont de 1 à 7, répartis comme suit : 1 un vert; 2 deux jaunes; 3 trois noirs; 4 quatre bruns; 5 cinq, dont 4 rouges et un noir; 6 six, dont 3 verts et 3 roses; 7 sept, dont 1 rose, 2 jaunes et 4 bleus.
- 23 cartes avec des questions.
  - 4 réglettes.
  - 4 bloc-notes avec diagrammes.
  - 4 listes des 23 questions.
  - 4 diagrammes montrant la distribution des couleurs et des chiffres.

## Préparatifs

Chaque joueur reçoit une réglette, un bloc-notes, un diagramme et une liste des questions. Placez la réglette devant vous, face vers le centre de la table.

Battez les cartes des questions et posez le paquet comme talon face en bas sur la table.

Puis battez soigneusement les cartes chiffrées et donnez-en 3 couvertes à chaque joueur. Le reste forme un second talon face en bas sur la table. Chacun ramasse les 3 cartes qu'il a reçues et les ajuste sur la réglette de son voisin de gauche, sans que celui-ci les voie. Le résultat est qu'à présent **chaque joueur voit les chiffres des autres joueurs, mais pas les siens.**

## But du jeu

Cherchez à découvrir, le plus vite possible, quels chiffres vous avez sur votre réglette.

## Le jeu

Jouez à tour de rôle. A chaque tour prenez une carte du talon des questions, indiquez-en le numéro, puis lisez la question à haute voix et donnez une réponse véridique.

Par exemple, à la question No 16, "Voyez-vous plus de sept bleus ou plus de sept d'autres couleurs ?" vous pouvez répondre, selon ce que vous voyez sur les réglettes des autres joueurs, "Plus de bleus," ou "Plus d'autres couleurs," ou "Même nombre," si vous en voyez autant, ou si vous n'en voyez aucun.

Chaque question rend tout au moins un minimum d'information à chacun des joueurs, excepté à celui qui la pose. Notez tout de suite ces informations sur votre bloc-notes. (Voir sous **Quelques conseils**, ci-dessous.) Une fois la réponse donnée, la carte est remise sous le paquet. A n'importe quel moment, si vous croyez avoir découvert quels chiffres vous avez sur votre réglette, vous pouvez donner votre résultat. Vous n'avez à déclarer que les chiffres, pas les couleurs.

Si votre réponse est exacte, vous recevez 1 point. Si elle ne l'est pas, 0 points. Dans l'un comme dans l'autre cas, les 3 cartes sont enlevées de votre réglette et remplacées par 3 nouveaux chiffres. Les cartes enlevées sont mises de côté. Quand le talon des chiffres ne compte plus que 7 cartes, on les mêle avec les cartes écartées et forme ainsi un nouveau talon.

**Le premier qui accumule 3 points a gagné la partie.**

## Quelques conseils

Sur la droite de votre bloc-notes vous avez 3 diagrammes triangulaires avec la disposition des 28 chiffres. Servez-vous d'un de ces diagrammes pour les informations certaines, les deux autres pour les informations plus ou moins douteuses ou incomplètes.

De toute façon, au début de chaque partie, barrez sur un de ces diagrammes tous les chiffres que vous voyez sur les réglettes des adversaires - puisque vous savez que ces chiffres ne peuvent pas être sur la votre. Faites attention que les couleurs soient en correspondance avec celles de votre diagramme. (Et ne permettez surtout pas aux autres de voir quels chiffres vous barrez!)

La marge gauche de votre bloc-notes est numérotée de 1 à 23. Mettez la liste des questions à côté de votre bloc-notes: vous verrez que ces numéros correspondent exactement aux questions. Pendant le jeu, quand un adversaire lit une question, marquez ses initiales près du numéro correspondant, suivi par sa réponse. Vous aurez ainsi un registre courant du jeu, et pourrez vous rapporter, à n'importe quel moment, à des questions posées auparavant.

Souvenez-vous toujours que chaque joueur a un point de vue différent, et en particulier, que le joueur qui lit la question ne voit pas ses propres cartes - donc, qu'il faut ignorer complètement les chiffres sur sa réglette quand on considère sa réponse. Enfin, cherchez à extraire le maximum de chaque brin d'information que vous recevez, même quand cela semble futile ou insignifiant. Par exemple, si le joueur A lit la question 21, "Voyez vous plus de chiffres noirs ou plus de chiffres bruns ?" et répond "Même," et si vous voyez un cinq noir sur la réglette de B, et un quatre brun sur celle de C, vous pouvez conclure, et tout de suite noter, soit que vous avez un trois et un quatre (puisque tous les chiffres noirs qui restent sont des trois, et tous les chiffres bruns sont des quatre), soit que vous n'avez ni l'un ni l'autre.

## Moins de 4 joueurs

S'il n'y a que 3 joueurs, on garnit tout de même une 4ème réglette que tous peuvent voir. Après chaque déclaration exacte on remplace aussi les chiffres de cette 4ème réglette. S'il n'y a que 2 joueurs, on garnit deux réglettes en plus et les cartes d'une de celles-ci sont remplacées après chaque déclaration exacte.

Le jeu Code 777 est un jeu Jumbo © 1985  
Reproduction commerciale interdite

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour  
<http://jeuxsoc.free.fr> – Décembre 2003

