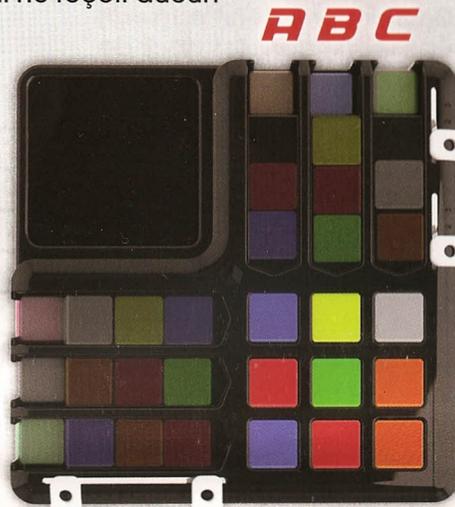


EXEMPLE - LA SUITE

Si le décodeur s'est trompé et a choisi une mauvaise couleur, son marqueur de score avance d'un point. La tuile est replacée dans la réserve. Si le décodeur a deviné la bonne couleur, il peut placer la tuile dans la case correspondante de la grille et il ne reçoit aucun point de pénalité.

Attention! Dans chaque rangée, il peut y avoir deux ou trois tuiles de couleur identique. Lorsque le décodeur a placé les 9 bonnes tuiles dans la grille de solution, on note son score et les deux joueurs changent de rôle.



Le gagnant d'une manche est le joueur qui a obtenu le plus faible nombre de points après deux tours de jeu.

Le vainqueur final est celui qui a gagné trois manches.



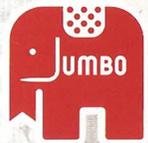
Les copyrights et les marques déposées Rubik et Rubik's Cube sont protégés et sont la propriété de Seven Towns Ltd.

www.rubiks.com

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Visit: www.jumbo.eu. Made in China
www.jumbo.eu



Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.



17553

RUBIK'S CODE

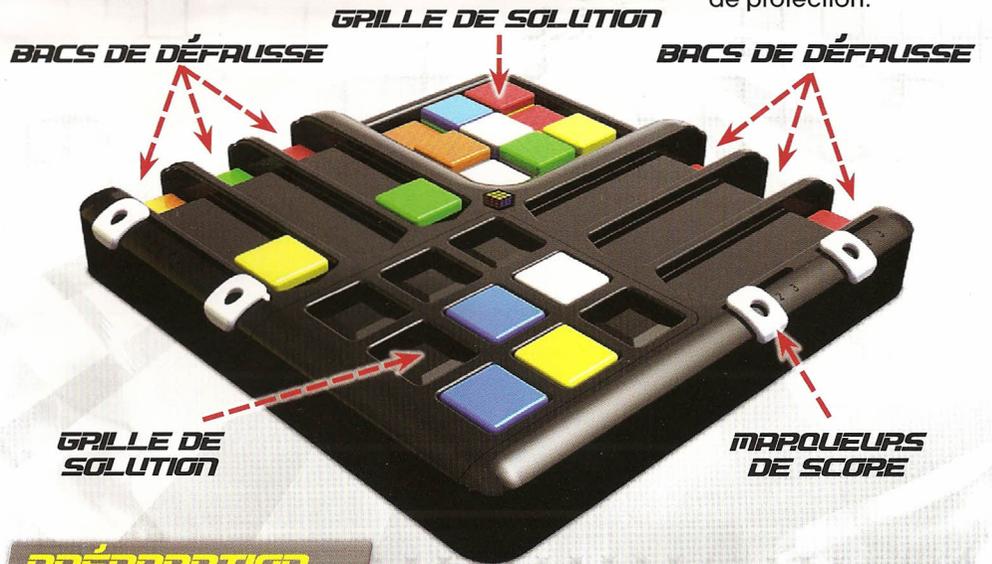


Parviendrez-vous à déchiffrer le code ?

Dans ce jeu de code pour deux joueurs, la réflexion joue un rôle capital. Chaque question posée coûte 1 point. L'objectif est donc de trouver le code formé par les 9 cubes cachés en posant le moins de questions possible.

CONTENU:

Un plateau de jeu, des tuiles de 6 couleurs différentes, 9 cubes aux faces colorées, un support pour les cubes, un couvercle de protection.



PRÉPARATION

Faites glisser la grille de solution du dessus de la réserve de tuiles. Placez les marqueurs de score sur 0.

Déposez les tuiles colorées dans la réserve. Placez le couvercle sur le support qui contiendra les cubes.

DÉROULEMENT DU JEU

COUVERCLE



INVENTEZ UN CODE

Un des joueurs (= le codeur) crée le code. Il place comme il le souhaite les 9 blocs colorés dans le support prévu à cet effet. Il referme ensuite le couvercle pour cacher le code, car l'autre joueur (= le décodeur) ne doit évidemment pas voir celui-ci.

CUBES

SUPPORT

DÉCHIFFREZ LE CODE

Le décodeur prend 3 tuiles de couleurs différentes. Il les donne au codeur et lui demande si l'une de ces couleurs se trouve dans une rangée déterminée (**A, B, C, 1, 2** ou **3**).

Par exemple: „Y a-t-il de l'orange, du bleu ou du vert dans la rangée B?“ Chaque question posée lui coûte un point.



DÉCHIFFREZ LE CODE - LA SUITE

Le codeur déplace d'un point le marqueur de score du décodeur. Il place la(les) tuile(s) correcte(s) dans l'espace en forme de flèche de la rangée concernée. La(les) tuile(s) incorrecte(s) est(sont) déposée(s) dans les bacs de défausse et y restera(ont) jusqu'à la fin du jeu.



Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce que le décodeur pense avoir deviné l'emplacement d'une tuile de couleur dans la grille de solution. Le décodeur prend une tuile de cette couleur et demande au codeur s'il s'agit bien de la bonne couleur pour une case précise.

EXEMPLE

Le décodeur sait immédiatement que, dans la rangée **B** et la rangée **2**, le ROUGE et le VERT apparaissent deux fois. Il doit alors deviner laquelle de ces deux couleurs se trouve au centre. Il opte pour le VERT. Il propose cette couleur... C'est exact!

