

## LES POINTS

À la fin de chaque manche, le joueur qui a composé la combinaison secrète marque 1 point par rangée de pions de couleurs proposée par son adversaire. Si l'adversaire **n'a pas** trouvé la combinaison secrète après 9 propositions, la manche est terminée et le joueur qui détenait la combinaison secrète marque 9 points. Notez le nombre de points après chaque manche. Les joueurs inversent les rôles à la fin de chaque manche.

Lorsque vous avez atteint le nombre de manches fixé au départ, additionnez vos points. Le gagnant de la partie est celui qui a cumulé le score le plus **élevé**.

## Erreurs de réponse

Si le joueur qui a composé la combinaison fait une erreur en donnant une indication à son adversaire, il faut rejouer la manche. Ce joueur est pénalisé de trois points qui vont à son adversaire.

## RANGEMENT

Après la partie, rangez les pions dans le casier de rangement sur l'unité de jeu et refermez le couvercle. Repoussez les curseurs à l'intérieur de l'unité de jeu.

## VARIANTE DE JEU POUR LES EXPERTS

Cette version plus difficile permet au joueur composant la combinaison de laisser une ou plusieurs encoches vides. Utilisez les curseurs de marquage rouges et blancs exactement de la même façon que dans le jeu classique, en traitant une encoche vide comme une couleur.



© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –  
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –  
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.  
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera  
da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)



080615801101 01



***Le plus célèbre des jeux de logique !***

***Contenu : unité de jeu avec rangement  
pour les pions et 80 pions.***

## BUT DU JEU

Gagner le maximum de manches en devinant la combinaison secrète de son adversaire.

**Pour le joueur qui compose la combinaison secrète :** le but est de composer une combinaison astucieuse, afin que votre adversaire ne puisse pas, ou difficilement, la retrouver.

**Pour le joueur qui doit trouver la solution :** trouver la combinaison secrète en un minimum d'essais.

## PRÉPARATION DU JEU

1. Placez les pions dans le casier de rangement situé sur l'unité de jeu.
2. Assurez-vous que les curseurs rouges et blancs sont repoussés à l'intérieur de l'unité de jeu. Avant de commencer, déterminez ensemble le nombre de manches que vous allez disputer.

Choisissez un nombre pair de manches afin que chacun ait autant de chances de gagner.

## UNITÉ DE JEU



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Décidez qui sera le premier à composer la combinaison secrète. Ce joueur relève le cache, puis il compose une rangée de 4 pions de couleurs dans les encoches situées sous le cache.

**Remarque :** assurez-vous que votre adversaire ne puisse pas voir votre combinaison secrète.

2. La combinaison peut être composée de n'importe quelles couleurs. Mais attention : vous ne pouvez utiliser une couleur qu'une seule fois.
3. Une fois la combinaison élaborée, l'adversaire doit essayer de reproduire avec les pions les couleurs et positions **exactes** des pions de la combinaison secrète.
4. A chaque tour, le joueur qui devine place une rangée de 4 pions dans l'unité de jeu. Chaque rangée de pions doit rester intacte tout au long de la manche.
5. Puis, le joueur qui a composé la combinaison informe son adversaire de ses progrès en utilisant les curseurs situés sur les côtés de l'unité de jeu, de la façon suivante :

### CURSEURS DE MARQUAGE ROUGES

Tirez le curseur rouge correspondant à la rangée de pions d'un cran pour chaque pion de la **bonne couleur à la bonne place**.

### CURSEURS DE MARQUAGE BLANCS

Tirez le curseur blanc correspondant à la rangée de pions d'un cran pour chaque pion de la **bonne couleur** mais à **une place incorrecte**.

*Exemple :* ici, l'adversaire a 2 pions de la **bonne couleur**, mais à des **places incorrectes**. Celui qui a composé la combinaison tire sur le curseur blanc de 2 crans. L'adversaire a aussi 1 pion de la **bonne couleur** et à la **bonne place**. Le curseur rouge est donc tiré d'1 cran.

**Gagner une manche :** si le joueur découvre la bonne combinaison, son adversaire tire complètement le curseur rouge correspondant à la rangée gagnante. Puis il révèle la combinaison secrète en tournant l'unité de jeu. Cette manche est terminée. Comptez les points (voir paragraphe « *Les Points* ») et inversez les rôles.

