

Grzegorz Rejchtman



Code Omega





# Code Oméga



Un divertissement énigmatique et turbulent pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans



## Contenu

1 plateau de jeu  
32 tableaux  
90 bandes avec un signe (pour chaque joueur un assortiment de 15 bandes)

30 pions (5 pions pour chacune des 6 couleurs)  
1 dé à 8 faces  
4 dés de symboles  
1 sablier

## But du jeu

Tous les joueurs essaient en même temps de retrouver un code en plaçant leurs bandes de manière à constituer une ligne verticale noire. Les bandes doivent être placées à l'intérieur de la zone claire bordée de rouge du tableau.

## Préparatifs

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur reçoit les 5 pions de sa couleur et en place un sur chacune des cinq cases avec une flèche du plateau de jeu. En outre, chaque joueur prend un assortiment de 15 bandes avec un signe différents (le côté recto et le côté verso sont à chaque fois identiques) et les place devant lui sur la table, les unes à côté des autres, dans n'importe quel ordre.

Ensuite, vous avez besoin des **tableaux**. Avant de les distribuer, tous les joueurs décident ensemble s'ils veulent reconstituer des codes simples (utilisez le côté prévu pour mettre 3 bandes au milieu) ou difficiles (utilisez le côté prévu pour 4 bandes). Ensuite, mélangez tous les tableaux, formez-en une pile et placez-la à côté du plateau de jeu, le côté visible étant celui avec lequel vous ne jouez pas.



Un assortiment de bandes pour chaque joueur

## Déroulement de la partie

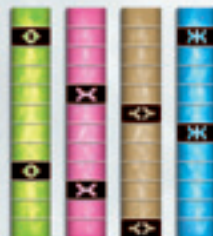
Chaque joueur pioche un tableau dans la pile, le place devant lui sur la table et le retourne du côté avec lequel il va jouer. Ensuite, un joueur lance le dé à huit faces et retourne le sablier. Maintenant, tous les joueurs essaient simultanément de reconstituer leur code à l'aide de leurs bandes le plus rapidement possible.

Les choses se passent de la manière suivante :

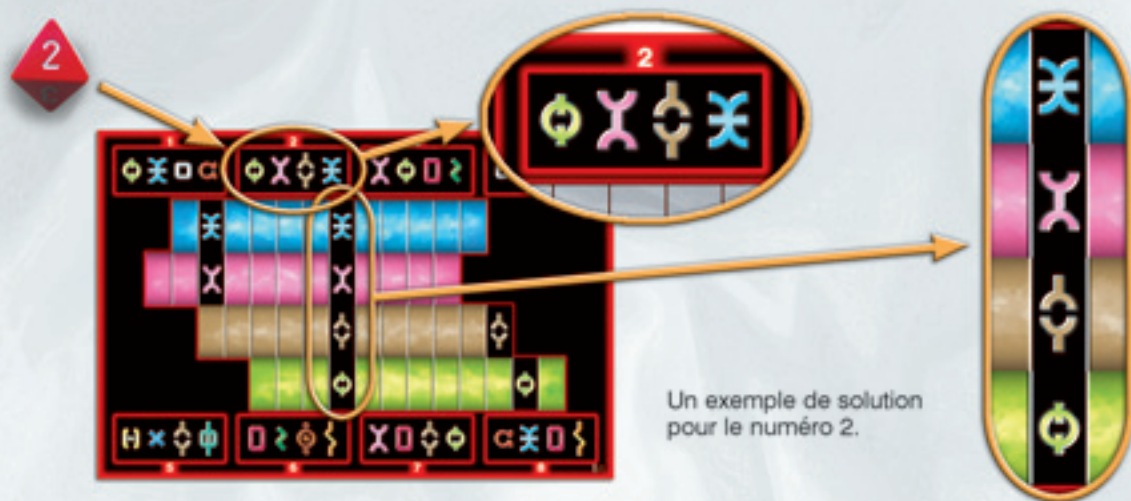
Sur le bord des tableaux se trouvent, en haut et en bas, 8 petites cases avec un code (numérotées de 1 à 8). Le chiffre obtenu par le dé indique lequel des 8 codes on doit reconstituer. Pour ce faire, les joueurs choisissent parmi leurs bandes celles dont les signes correspondent au code à retrouver. Si le dé indique par exemple un 2, chaque joueur prend les bandes indiquées dans la case 2 de son tableau.



Dans cet exemple, on a obtenu un 2 avec le dé. On choisit donc les bandes correspondant au code indiqué dans la case numéro 2.



Les joueurs essaient de placer les bandes indiquées dans le bon ordre et le bon sens de manière à former une ligne verticale noire continue avec les signes du code. Les bandes doivent se trouver toutes à l'intérieur de la zone claire bordée de rouge du tableau. Les joueurs sont libres de choisir comment ils veulent tourner les bandes. Ils peuvent utiliser les deux côtés des bandes.

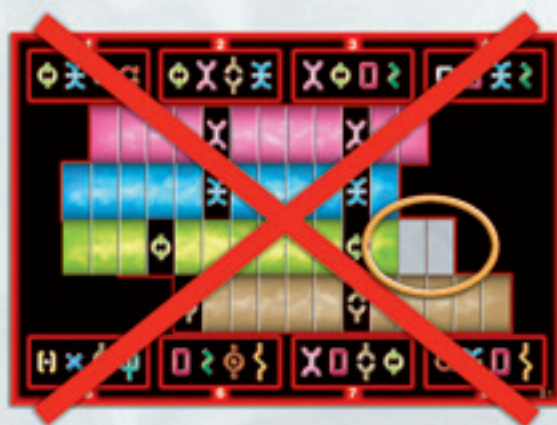


Un exemple de solution pour le numéro 2.



**Attention :** l'ordre des signes dans les petites cases de code ne doit pas obligatoirement être respecté ! On peut tourner les bandes comme on le souhaite et les placer dans n'importe quel ordre sur le tableau - pourvu qu'elles se trouvent à l'intérieur de la zone claire bordée de rouge du tableau.

Les bandes ne sont pas placées comme il faut, car il y a des cases claires du tableau qui ne sont pas recouvertes.



Lorsqu'un joueur a trouvé la solution, il dit à haute voix « Ça y est ! ». Les autres joueurs continuent et essaient eux aussi de reconstituer leur code aussi rapidement que possible.

### Déplacer les pions

Quand tous les joueurs ont retrouvé leur code, ils peuvent, l'un après l'autre, lancer les dés de symboles et faire avancer les pions en fonction du résultat indiqué par les dés.

Les joueurs qui ont trouvé la solution avant que le sablier ait fini de s'écouler peuvent lancer les dés de la manière suivante :

- Le premier à avoir reconstitué son code lance 4 dés.
- Le deuxième lance 3 dés.
- Tous les autres qui ont trouvé la solution avant que le sablier ait fini de s'écouler peuvent lancer 2 dés.

Les joueurs qui ont reconstitué leur code une fois le sablier écoulé lancent 1 dé.

Les faces de chaque dé représentent 5 symboles et un « ? ». Les symboles indiquent la rangée dans laquelle le joueur peut faire avancer son pion d'une case. Si on obtient un « ? », on peut choisir la rangée dans laquelle on veut faire avancer son pion d'une case.



Exemple : un joueur obtient 2 nuages, 1 étoile et 1 éclair. Il peut donc déplacer ses pions dans les rangées de l'éclair et de l'étoile d'une case et son pion dans la rangée des nuages de deux cases.



Si un joueur dit « Ça y est ! » sans avoir trouvé la solution correcte, il est éliminé de cette manche et ne doit pas lancer de dés.

Ensuite, chaque joueur remet ses bandes sur la table et pose son tableau à l'écart avant de piocher un nouveau tableau dans la pile. (S'il n'y a plus assez de tableaux pour que chaque joueur en reçoive un, on mélange les tableaux écartés avant de continuer à jouer.)

### Fin de la partie

La partie se termine - une fois tous les pions déplacés - lorsqu'un pion d'un joueur atteint la dernière case d'une rangée. Ce joueur gagne la partie. Si plusieurs joueurs atteignent la dernière case d'une rangée en même temps, c'est celui d'entre eux dont le deuxième pion est le plus proche du but qui gagne la partie.

Si vous le souhaitez, vous pouvez déterminer un nombre de manches au début de la partie. Dans ce cas, au bout du nombre de manches déterminé, le joueur dont un pion est le plus proche de la dernière case d'une rangée gagne la partie.







Schmidt Spiele GmbH · Postfach 470437  
D-12313 Berlin · . . . . Made in Germany  
. . . . . [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
Autor: Grzegorz Rejchtman · . . . .  
Design + Illustration: Victor Boden  
Redaktion: Thorsten Gimmler · . . . .

