

Code Omega

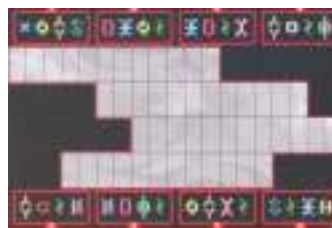


But du jeu :

Etre le premier à atteindre, sur le plateau de score avec les symboles, **la plus haute case d'une rangée**, avec 1 de ses pions « cube ». Il faut pour cela être **le plus rapide à reconstituer les codes**.

Préparation du jeu :

- Chaque joueur met ses **5 cubes** de sa couleur sur le plateau de score avec les symboles, dans le bas de chaque colonne.
- Chaque joueur prend **15 bandelettes** (les mêmes pour tout le monde) →



- Chaque joueur prend **1 tablette** (à décider ensemble)
soit de 3 tablettes (simple)
soit de 4 bandelettes (difficile)

← bandelette de 4

et le pose devant soi, le coté visible étant celui avec lequel on ne joue pas !

- Les autres tablettes sont mises en pile pour les manches suivantes.

Déroulement du jeu :

► Un joueur jette le dé > **le CHIFFRE OBTENU au dé INDIQUE LE CODE A REALISER**, inscrit sur le bord de la tablette de chaque joueur.

> Tous les joueurs vont essayer en même temps de retrouver un code en plaçant leurs **bandelettes de manière à RECONSTITUER UNE LIGNE NOIRE** reprenant le code demandé.

Les bandes doivent être placées à **A L'INTERIEUR DE LA ZONE BORDEE DE ROUGE**, de la tablette

! Peu importe l'ordre des signes !

! N'importe quel coté de la bandelette peut être utilisé !

► Quand un joueur a trouvé, il dit « **TROUVE** » à haute voix.

> **Les autres joueurs continuent à chercher !!**

Quand tous les joueurs ont trouvé 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.**

! Si un joueur dit « trouvé » et s'est trompé, il est éliminé de la manche et ne doit pas lancer de dés !

► **JET DE DES avec les SYMBOLES pour avancer les pions sur les rangées du tableau.**

Le **1er joueur** qui a trouvé lance > **4 dés**,

le **2^{ème}** > **3 dés**,

les autres ayant trouvé, **avant la fin du sablier** > **2 dés**,

et ceux après **la fin du sablier** > **1 dé**.

Le **SYMBOLE** indique la **RANGEE** dans laquelle le joueur peut faire **AVANCER SON PION d'une case**.

Un « ? » laisse au joueur le **CHOIX DE LA RANGEE**.

Exemple de solution →

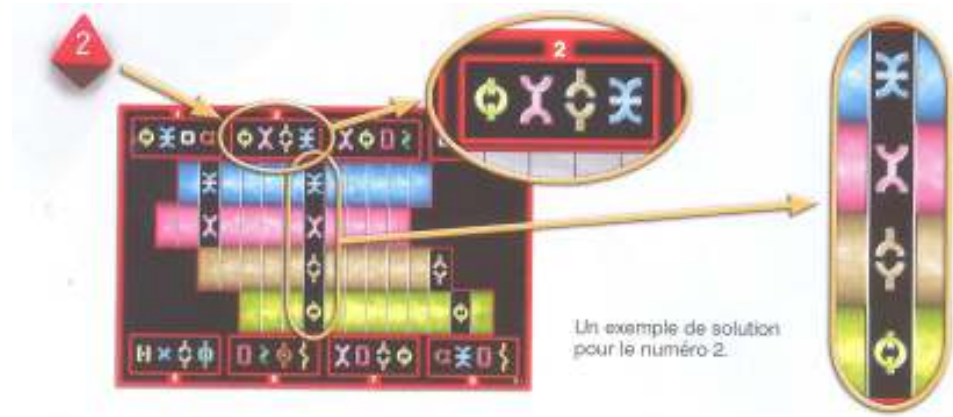


Tableau de score →



▶ Nouvelle manche

Chaque joueur reprend une **nouvelle tablette**.

Fin de la partie :

La partie s'arrête quand, une fois tous les pions déplacés, un joueur a **atteint le premier, la dernière case d'une rangée « symbole »**. Et il gagne la partie.

> Si **Ex aequo**, celui dont le 2^{ème} pion est le plus proche du sommet gagne.