



Jeux de Poche

7 ans et +

# Le coffre-fort



<sup>®</sup> Ravensburger

# Le coffre-fort

Jeu Ravensburger® n° 23 047 1

Un jeu de déduction et de suspense pour 2 joueurs,  
à partir de 7 ans.

Auteur : H. Meister

Illustration : D. Lange

Contenu : 2 coffres-forts

6 pions

1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un coffre-fort (que l'on appellera «trésor» dans ce jeu) et trois pions. Le premier joueur (A) détermine la combinaison et le second (B) va essayer de la deviner. Les rôles sont inversés à chaque partie. Le joueur A met ses trois pions en place sur son trésor, de manière à ne pas être vu par

le joueur B (en lui tournant le dos, par exemple), pour former la combinaison de son choix.

## **But du jeu**

Le but est de retrouver, avec un minimum d'essais, la bonne combinaison. Le gagnant sera celui qui, après deux parties, aura trouvé les combinaisons exactes en faisant le moins d'essais.

## **Déroulement du jeu**

Pour deviner la bonne combinaison, le joueur B place ses 3 pions sur son trésor et montre sa première proposition au joueur A.

Celui-ci, pour donner sa réponse ne s'exprimera que par «clic, clic...» pour lui indiquer les bonnes positions.

Il dit...

- «clic» = une position est correcte
- «clic-clic» = deux positions sont correctes
- «clic-clic-clic» = les trois positions sont correctes et le trésor est donc découvert

Il ne dit rien, cela signifie qu'aucune position n'est bonne.

**Exemple** : il dit «clic», cela veut dire qu'un pion est à sa bonne place. La question qui se pose maintenant est: lequel est bien placé? Il déplace donc ses pions et montre sa nouvelle suggestion au joueur A... Et ainsi de suite, jusqu'à ce que la bonne combinaison soit trouvée.

Pour comptabiliser les essais, il serait judicieux de faire un tableau et d'y inscrire un trait pour chaque essai, par joueur.

## Fin du jeu

Le nombre de parties est en fait libre. A vous de décider, avant de commencer à jouer, combien de parties vous voudrez faire. Le gagnant est donc celui qui, à la fin du jeu, aura deviné les combinaisons avec un minimum d'essais.



## Variantes

1) Si, pour les premières parties que vous jouez, les combinaisons à 3 pions vous semblent trop difficiles, vous pouvez n'en prendre que 2. C'est donc «clic-clic» qui vous indiquera la bonne réponse.

2) Pour les «pros» de la mémoire, c'est bien entendu trop facile de deviner uniquement la bonne position de chaque pion. C'est pourquoi, nous avons ajouté une petite difficulté: une combinaison de chiffres. Si vous regardez les pions de près, vous observerez qu'il y a 4 chiffres sur chacun d'eux (2, 4, 6, 8). Pour mettre la combinaison en place, les chiffres doivent être tournés vers le mot «trésor» du coffre-fort.

Dans un premier temps, il faut donc retrouver la bonne position des pions. Dans un second temps, la combinaison de chiffres. Pour ce, le joueur à qui c'est le tour de trouver la solution, place ses trois pions (c'est-à-dire le bon chiffre orienté vers le haut) et montre sa proposition à l'autre joueur... jusqu'à ce qu'il devine la bonne combinaison.

Dans ce cas, on dit...

«clic»	= un chiffre est correct
«clic-clic»	= deux chiffres sont corrects
«clic-clic-clic»	= les trois chiffres sont corrects et le trésor est donc découvert

Nom des joueurs	Nombre d'essais
<i>Marie</i>	
<i>Paul</i>	

© 1996 Ravensburger Spieleverlag



**Editions Ravensburger**  
**24 rue de Paris · F-68820 Attenschwiller**



221268