

## Code 21

*Soldats, l'annonce vient de tomber de la bouche même du président :  
Nous passons en code 21, aux armes et seul le plus brave d'entre vous recevra les honneurs.*

### Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 32 cartes **soldat** (4 sets de 8 cartes numérotées de 0 à 8)
- 12 cartes **mission**
- 60 jetons **bravoure** (50 jetons de 1 point et 10 jetons de 5 points)

**Code 21** est un jeu de bluff, de prise de risque et de paris pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans pour une durée de 20 minutes.

### But du jeu :

Avoir le plus de points de bravoure à la fin de la partie ou récupérer 3 cartes **mission**.

### Mise en place :

Chaque joueur reçoit 1 set de carte **soldat** ainsi que 3 jetons bravoure d'1 point.

Les cartes **mission** sont mélangées et l'on en retourne une face visible pour la première **mission** (la carte **mission** indique combien de points de bravoure rapporte cette mission en cas de succès).

Les jetons **bravoure** restants sont placés au centre de la table.

Le premier joueur est déterminé au hasard.

### Le tour de jeu :

A son tour un joueur a le choix entre 5 actions possibles :

- **Jouer une carte soldat face visible**, dans ce cas, il prend 2 points de bravoure s'il a posé la première ou la seconde carte, 3 points de bravoure s'il a posé la 3<sup>ème</sup> ou la 4<sup>ème</sup>, 4 points de bravoure s'il a posé la 5<sup>ème</sup> ou la 6<sup>ème</sup> ...
- **Jouer une carte soldat face cachée**, dans ce cas il ne prend pas de points de bravoure.
- **Passer son tour**, dans ce cas on donne 2 points de bravoure au dernier joueur à avoir posé une carte **soldat** (cette action n'est pas possible si le joueur après nous dans le sens du tour est celui qui a posé la carte **soldat**).
- **Accuser le dernier joueur** à avoir posé une carte **soldat** d'avoir fait échouer la mission. On procède aux mises et à la vérification.
- **Déclarer que la mission est réussie**. On procède aux mises et à la vérification.

Exemple de mission :



*Le joueur 1 a mis son soldat 8 et a pris 2 points de bravoure, le joueur 2 a joué un soldat face cachée, le joueur 3 a mis son soldat 6 et a pris 3 points de bravoure, le joueur 4 a mis son soldat 2 et a pris 3 points de bravoure.*

**★ Mises :** Tous les joueurs vont pouvoir miser sur cette annonce de 0 à 3 points de bravoure qu'ils possèdent.

Pour cela, ils prennent 3 points de bravoure en main, puis vont en laisser de 0 à 3 dans leur poing droit fermé qu'ils vont tendre tous en même temps vers le joueur en qui ils ont confiance.

**Important :** le dernier joueur à avoir posé une carte **soldat** et le joueur qui **accuse/déclare** peuvent également miser mais uniquement sur eux.

**\* Vérification :** On retourne face visible toutes les cartes **soldat** et on fait la somme de leur valeur.

Si un joueur en a accusé un autre d'avoir fait échouer la mission :

- Il a raison si le total des points dépasse 21. Dans ce cas, il prend au joueur fautif la moitié de ses points de bravoure.
- Il a tort si le total des points est inférieur ou égal à 21. Dans ce cas, le joueur accusé à tort lui prend la moitié de ses points de bravoure
  - De plus si le total des points est d'exactement 21, le joueur accusé à tort prend la carte mission qu'il pose devant lui.

Chaque joueur qui a choisit le bon camp double sa mise depuis la banque, les autres perdent leur mise.

Si un joueur a déclaré que la mission est réussie :

- Il a raison si le total des points est égal à 21. Dans ce cas, il prend au dernier joueur à avoir posé une carte **soldat** la moitié de ses points de bravoure ainsi que la carte mission qu'il pose devant lui.
- Il a tort si le total des points est différent de 21. Dans ce cas, le dernier joueur à avoir posé une carte **soldat** lui prend la moitié de ses points de bravoure.

Chaque joueur qui a choisit le bon camp double sa mise depuis la banque, les autres perdent leur mise.

**Règles Spéciales pour 2 joueurs :** lorsque l'on prend la moitié des points de bravoure de son adversaire, on ne peut jamais en prendre plus de 10 même si la moitié en aurait permis plus.

Si la carte mission n'a pas été récupérée, elle est défaussée.

Ensuite chaque joueur va poser devant lui face visible, les cartes **soldat** déjà utilisées lors des précédentes missions.

A tout moment s'il ne reste à un joueur qu'une carte **soldat** en main, il récupère l'ensemble de ses cartes, à l'exception de la carte 0 qui est à usage unique.

On retourne une nouvelle carte mission pour une nouvelle manche, c'est le joueur qui a remporté la manche précédente qui commence à jouer.

**Fin du jeu et conditions de victoire :**

La partie se termine dès qu'un joueur possède 3 cartes **mission**, il gagne la partie.

Si à l'issue des 12 manches, personne ne possède 3 cartes **mission**, le joueur qui totalise le plus de points de bravoure (*jetons + valeur indiquée sur les cartes mission récupérée*) remporte la partie.

Par Lionel BORG / [lioborg@free.fr](mailto:lioborg@free.fr)