Les Cryptographes — La salle du chiffre

Chaque équipe avance son pion sur la piste des points.

Piste des points

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Le catalogue des questions

Clés	Question posée à une équipe
1	Est-il pair ?
1	Est-il divisible par 3 ?
1	Est-il divisible par 5 ?
1	Est-il divisible par 7 ?
1	Est-il premier ?
1	Est-il un carré parfait ?
1	Est-il supérieur ou égal à 10 ? à 20 ? … à 90 ?
2	Quel est le reste de sa division par 3 ? par 4 ?
4	Quelle est la somme de ses chiffres ?
4	Quel est son chiffre des unités ?
4	Quel est son chiffre des dizaines ?
1	**Proposer un nombre** : juste, le code est cassé (+5) ; faux, l'équipe visée gagne 1 point.

Tours de table

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10

8 tours ; 10 à deux équipes (cases en pointillés).

Réserve de clés

Flashcard juste : **2 clés** ; fausse : **1 clé**. Pas plus de 8 clés par équipe.

Code cassé : **+5** · proposition fausse : **+1** pour l'équipe visée · en fin de partie : **+2** pour un code jamais cassé ; les clés restantes ne comptent pas.