

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Heimlich & Co.

Une sombre ruelle, de mystérieuses silhouettes se faufilent dans la nuit. Qui sont donc ces agents secrets, et que cherchent-ils ? Dans ce jeu d'espionnage, des agents secrets sont à la poursuite d'un même dossier Top-Secret contenant, croît-on savoir, les plans confidentiels de ... Mais, chut ! Voici qu'une ombre, là bas, vient de bouger...

Être le premier à marquer 42 points pour remporter la partie.

But du jeu:

Au fil de leurs déplacements de maison en maison, les agents marquent des points: le score de chaque agent est indiqué par la progression d'un pion-curseur de même couleur sur la piste la plus extérieure du plateau. Le premier agent à avoir gagné 42 points sera déclaré vainqueur: le joueur gagnant sera l'espion qui aura été le plus habile à protéger sa "couverture" et à passer ainsi incognito auprès des autres joueurs.

Le numéro d'une maison est le nombre de points pouvant être marqués dans cette maison.

Préparation de la partie:

Dans la rue enténébrée d'un paisible village se dressent 10 maisons, une bâtisse en ruine et une chapelle. La numérotation des maisons indique le nombre d'indices dissimulé dans chaque maison: en pratique le numéro de chaque maison indique le nombre de points qui seront attribués aux agents qui, passant par là, sont supposés avoir découverts ces indices.

Les agents débutent la partie dans la chapelle; Le dossier Top-secret est placé dans la maison n°7.

Au début de la partie, les agents sont réunis dans la chapelle. Le nombre d'agents en jeu dépend du nombre de joueurs. De 2 à 4 joueurs on mettra au total en jeu **deux agents de plus** que le nombre des joueurs. De 5 à 7 joueurs, les sept agents participeront à la partie. Le dossier Top-Secret est déposé dans la maison n°7.

Placer les pions-curseurs –de mêmes couleurs que les agents en jeu- sur la case de départ de la piste des scores.

*Pour chaque agent en jeu:
-1 pion-curseur;
-1 carte d'identification;
tous deux de la même couleur de l'agent.*

On conserve uniquement les cartes d'identification des couleurs des agents en jeu. Ces cartes sont mélangées et une carte est distribuée, face cachée, à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend **secrètement** connaissance de sa carte, et découvre ainsi quel sera son agent pour la partie. Chaque joueur repose sa carte devant lui **face cachée** sur la table .

Remarque:

Chaque joueur sait quel est son propre agent tout en ignorant à qui appartiennent les autres agents en jeu. Il s'agira alors au fil des déplacements des agents de passer sois-même incognito, en protégeant la couverture "de son agent", tout en tentant de déduire des mouvements des autres agents l'identité de chacun.

Règles du jeu:

Chaque joueur peut déplacer n'importe lequel des agents.

Les agents se déplacent de maison en maison selon le résultat du dé dans le but d'atteindre les maisons apportant le plus de points lors d'un Décompte (voir ci-dessous). Chaque joueur peut bouger n'importe quel agent — et pas nécessairement le sien , afin justement de bluffer les autres joueurs.

On désigne le joueur qui débutera la partie en lançant chacun un dé: le joueur obtenant le score le plus élevé entame le jeu.

Chaque joueur peut déplacer plusieurs agents lors de son tour de jeu.

Le premier joueur lance le dé. Il peut répartir le total des points obtenus entre plusieurs agents mais doit **utiliser la totalité du score** obtenu au dé. **Exemple:** avec un résultat de 6, il est possible de déplacer 6 agents d'une maison chacun, ou encore 3 agents de 2 maisons chacun, mais aussi 1 agent de 6 maisons.

Les agents doivent se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre. Il peut y avoir plusieurs agents dans une même maison.

Les points:

La bâtisse en ruine:

Perte de 3 points;

La chapelle:

Ni perte, ni gain de point.

Le numéro d'une maison indique le nombre d'indices qui s'y cachent, c'est-à-dire le nombre de points qui seront marqués par le ou les agents se trouvant dans cette maison lorsqu'un Décompte intervient. La bâtisse en ruine est un lieu particulièrement dangereux puisque tous les agents qui s'y trouvent lors d'un Décompte, se faisant dérober trois indices, perdront en pratique 3 points. La chapelle est un lieu neutre, aucun indice ne s'y trouve—donc aucun point à marquer ici.

Le Décompte:

Tous les agents marquent ou perdent des points lors du Décompte.

On effectue un Décompte des points à chaque fois qu'**à la fin du tour d'un joueur** un ou plusieurs agents se tiennent dans la maison où se trouve le dossier Top-Secret. Chaque agent reçoit alors un nombre de points égal au numéro de la maison où il se trouve à cet instant; on avance ou on recule d'autant son pion-curseur sur la piste extérieure des scores.

Exemple:

L'agent Orange entre dans la maison n°2 où se trouve le dossier Top-Secret. L'agent Orange marque donc 2 points —le curseur orange avance de deux cases sur la piste des scores—, tandis que l'agent Noir qui se trouve alors dans la maison n°10 en marque 10—le curseur noir avance de 10 cases sur la piste des scores— et que l'agent Gris, alors en grand danger dans la bâtisse en ruine, en perd 3—le curseur gris recule de 3 cases sur la piste des scores.

On ne déplace les pions-curseurs que lors d'un Décompte.

Les agents cumulent donc gains et pertes de points au fur et à mesure de la partie: le score de chacun étant à tout instant repéré par la position du pion-curseur de sa couleur sur la piste des scores.

Important:

On peut délibérément bien entendu amener son propre agent dans la maison n°10 si le dossier Top-Secret s'y trouve, et déclencher ainsi un décompte, en vue de marquer 10 points; et, dans le même temps, amener un autre agent dans la bâtisse en ruine afin de diminuer le score de celui-ci. Cependant, gare à ce qu'un tel coup ne ruine pas imprudemment la couverture de votre agent ! Les autres joueurs pourraient en effet suspecter la vraie identité de votre agent et impossible pour vous désormais de terminer la partie incognito: mais, après-tout, peut-être bluffiez-vous, n'est-ce pas ?

Un pion-curseur ne peut reculer au-delà de la case départ de la piste des scores.

On déplace le dossier Top-Secret dans un bâtiment vide.

Une fois le Décompte des points effectué, le joueur qui au terme de son tour de jeu a déclenché le Décompte déplace le dossier Top-Secret dans un **lieu inoccupé**: maison, bâtisse en ruine ou chapelle.

Dans ce dernier cas, l'agent qui entrera dans la chapelle déclenche un Décompte pour tous, mais ne marquera pour sa part aucun point. De même, si le dossier est placé dans la bâtisse en ruine, l'agent qui y entre perdra 3 points lors du Décompte qu'il a ainsi déclenché. Dans tous les cas, le décompte affecte l'ensemble de tous les agents.

Un agent n'est pas obligé de s'arrêter dans le bâtiment où se trouve le dossier Top-Secret: il peut juste traverser cet endroit sans y faire halte. En ce cas, il ne déclenche pas de décompte.

En résumé le tour d'un joueur se décompose selon:

- Lancer du dé;
- Déplacement d'un ou plusieurs agents;
- Déclenchement éventuel d'un Décompte des points si un agent se trouve finalement dans le même lieu que le dossier Top-Secret. Si tel est le cas:
 - Déplacement des pions-curseurs en fonction des points marqués ou perdus par chaque agent;
 - Déplacement du dossier vers un lieu inoccupé.

Fin de la partie:

L'agent gagnant est celui dont le curseur atteint le but des 42 points en premier. Si plusieurs agents atteignent simultanément ce but, le gagnant est celui qui a marqué le plus de points lors de l'ultime Décompte: c'est-à-dire celui qui atteint le but le plus rapidement.

Que tombent les masques !

Finalement, les joueurs retournent leur carte et dévoilent ainsi leur identité afin de savoir qui a remporté la partie. Du fait que chacun peut déplacer tous les agents, un agent qui n'est attribué à aucun des joueurs peut finalement gagner.

Le jeu gagne en intérêt lorsque les joueurs s'appliquent à masquer leur identité et à duper les autres. Rien n'interdit par exemple à un joueur d'induire en erreur un autre joueur en lui dispensant de mauvais conseils, en émettant des soupçons erronés...ou en perdant délibérément des points ! A vous de découvrir toutes les subtilités de Heimlich & Co !

Règles avancées pour espions très doués:

Attention cette variante est fortement déconseillée aux âmes sensibles !

But du jeu:

Le gagnant sera le joueur qui aura marqué le plus de points lors des Décomptes, tout en ayant démasqué le plus possible des autres joueurs.

Règles du jeu:

Les règles restent les mêmes que dans le jeu de base à une exception près: le dossier Top-Secret peut être déplacé vers n'importe quel autre endroit: y compris là où se trouvent déjà des agents. Il peut également être laissé en place. Un nouveau Décompte n'interviendra qu'à l'arrivée d'un nouvel agent dans le lieu où se trouve le dossier.

Le défi:

Au cours de la partie, chaque joueur tente de découvrir à qui appartient chacun des agents. Les agents "indépendants" doivent être également démasqués.

Chaque joueur notera secrètement ses soupçons dans le tableau fourni (voir ci-dessous exemples à photocopier) **lorsque l'un des agents obtient un score d'au moins 29 points**: il s'agit alors de noter à qui appartient chaque agent et quels sont les agents "indépendants".

Au terme de la partie, chaque joueur sera récompensé par 5 points supplémentaires pour chaque conclusion exacte et son curseur sera alors avancé d'autant sur la piste des scores (certains curseurs entameront un second tour de piste).

Le manuel du parfait agent:

Sachez relever des indices tels que:

1. Qui a ressorti cet agent de la bâtisse en ruine ?
2. Qui a fait entrer cet agent de la bâtisse en ruine ?
3. Qui n'a fait que traverser la bâtisse en ruine ?
4. Qui a favorisé les intérêts de tel ou tel agent ?
5. Qui a déclenché un Décompte, et à qui a-t-il profité ?
6. Qui a déclenché un Décompte, mais aussi, qui s'est bien gardé d'en déclencher un ?

Découvrez vous l'âme d'un fin limier avec Heimlich & Co.

- Rapport Confidentiel de l'Agent Rouge -		
Agent	Identité réelle	Points
Orange		
Jaune		
Vert		
Bleu		
Violet		
Gris		

- Rapport Confidentiel de l'Agent Orange -		
Agent	Identité réelle	Points
Rouge		
Jaune		
Vert		
Bleu		
Violet		
Gris		

- Rapport Confidentiel de l'Agent Jaune -		
Agent	Identité réelle	Points
Rouge		
Orange		
Vert		
Bleu		
Violet		
Gris		

- Rapport Confidentiel de l'Agent Vert -		
Agent	Identité réelle	Points
Rouge		
Orange		
Jaune		
Bleu		
Violet		
Gris		

- Rapport Confidentiel de l'Agent Bleu -		
Agent	Identité réelle	Points
Rouge		
Orange		
Jaune		
Vert		
Violet		
Gris		

- Rapport Confidentiel de l'Agent Violet -		
Agent	Identité réelle	Points
Rouge		
Orange		
Jaune		
Vert		
Bleu		
Gris		

- Rapport Confidentiel de l'Agent Gris -		
Agent	Identité réelle	Points
Rouge		
Orange		
Jaune		
Vert		
Bleu		
Violet		

Agent Schulz (gris) est l'identité de :

Notes :

Agent Perry (jaune) est l'identité de :

Notes :

Agent Bucci (orange) est l'identité de :

Notes :

Agent Jaques (rouge) est l'identité de :

Notes :

Agent Mirkov (vert) est l'identité de :

Notes :

Agent Doyle (bleu) est l'identité de :

Notes :

Agent Larsson (violet) est l'identité de :

Notes :

Le Manuel du parfait agent :

1. Qui a ressorti cet agent de la bâtisse en ruine ?
2. Qui a fait entrer cet agent de la bâtisse en ruine ?
3. Qui n'a fait que traverser la bâtisse en ruine ?
4. Qui a favorisé les intérêts de tel ou tel agent ?
5. Qui a déclenché un Décompte, et à qui a-t-il profité ?
6. Qui a déclenché un Décompte, mais aussi, qui s'est bien gardé d'en déclencher un ?





Déplacer un agent de votre choix d'un ou deux bâtiments vers l'arrière.



Déplacer un agent de votre choix dans la ruine, peut importe où il était avant.



Avancer 2 marqueurs de score de trois cases sur l'échelle des points, sans dépasser la case 40. Un pion sur la case 40 ou au-delà ne peut pas être déplacé.



Déplacer un agent de votre choix d'un bâtiment vers l'arrière ou vers l'avant



Déplacer tous les agents dans l'église.



Déplacer un agent de votre choix près du coffre, peu importe où il était avant. Il y aura un décompte si l'agent reste près du coffre jusqu'à la fin du tour Top Secret



Déplacer deux agents de votre choix, chacun d'un bâtiment vers l'arrière.



Deux agents échangent de place.



Déplacer deux agents de votre choix, chacun d'un bâtiment vers l'avant.



Déplacer un agent de votre choix sur la case d'un autre agent.



Prenez une des cartes agents non utilisée et regardez la. Jusqu'à la fin de la partie, vous avez deux agents qui restent secrets.



Déplacer un agent qui est près du coffre d'un bâtiment vers l'arrière ou vers l'avant.



Déplacer un ou deux agents de votre choix depuis la ruine vers l'église.

A la fin de la partie, vous marquez les points de l'agent qui est le plus avancé. S'il n'y a pas de cartes disponibles, défaussez cette carte et tirez en une nouvelle. A 7 joueurs, cette carte n'est pas utilisée.



Placer le coffre dans un bâtiment de votre choix. Attention : pas de décompte si un agent ne va pas vers le coffre.



Déplacer un agent de votre choix de un, deux ou trois bâtiments vers l'avant.