Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Sécurité Spéciale

Lorsque l'alarme de la base retentit, l'Agent de Sécurité Spécial apparaît.

- Placez l'Agent de Sécurité Spécial sur sa case départ.
- Chacun des joueurs lance le dé spécial d'abord avant de commencer son tour normal.

1. Déplacez l'Agent de Sécurité Spécial en fonction des différentes possibilités de lancer de dé :

Case Départ Agent de Sécurité Spécial

- Si vous obtenez un chiffre sans bordure autour, déplacez l'Agent de Sécurité Spécial de ce nombre de cases partout sur le plateau sauf dans les pièces.
- Si vous obtenez un chiffre avec une bordure, déplacez l'Agent de Sécurité Spécial de ce nombre de cases partout sur le plateau y compris dans les pièces, en passant par les portes.

- Si vous obtenez un l'Agent de Sécurité Spécial ne bouge pas.

2. Si l'Agent de Sécurité Spécial tombe sur une case déjà occupée par un Agent, ils sont capturés et leur tour est terminé. Retirez du jeu tous les éléments concernant cet Agent.

3. Dès que l'Agent Sécurité Spécial termine son déplacement, lancez les deux dés si vous disputez encore la partie et déplacez votre Agent. Si vous obtenez un double, l'Agent de Sécurité sans chien se déplace mais après l'Agent de Sécurité Spécial.

Accomplir sa mission

Pour terminer votre mission et gagner la partie, vous devez collecter les quatre éléments qui vous permettent de voler l'avion, puis aller au hangar portant le même numéro, sans vous faire attraper. Le premier joueur qui atteint le hangar, les quatre cartes dans son laptop, est le gagnant. Félicitations ! Vous avez sauvé votre pays de la menace militaire.
Si tous les Agents se font attraper par la Sécurité, c'est le dictateur qui gagne. Votre pays sera très déçu.

© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

MISSION AGENT SECRET

Contenu

1 plateau, 5 Agents, 1 Agent de sécurité, 1 Agent de sécurité spécial, 7 bases de pions, 50 cartes Information, 2 cartes Pass, 5 cartes Laptop, 2 bâtiments qui forment le hangar, 4 supports pour le hangar, 9 jetons Alarme, 1 jeton Alarme principale, 2 dés, 1 dé spécial Sécurité.

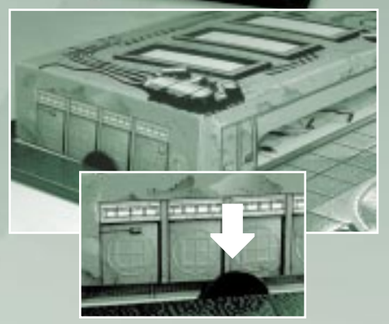
Votre première mission

Détachez les Agents, les Agents de Sécurité, les jetons Alarme et le hangar de leur support. Retirer les bases de leur cadre en utilisant des ciseaux ronds si nécessaire.

Installation

1. Déposez le plateau sur une surface plane.
2. Assemblez le hangar et fixez-le à ses supports, comme indiqué.

3. Fixez les Agents et les Agents de sécurité à leur base.
4. Chacun des joueurs choisit un Agent et place le pion correspondant sur la case Départ près du hangar. Replacer les pions inutilisés dans la boîte.



Assemblage du hangar

5. Placez l'Agent de sécurité sans chien dans le Bureau de la Sécurité et laissez l'autre à l'extérieur du plateau car il n'est pas utilisé de suite, voir paragraphe Sécurité Spéciale.

6. Installez les alarmes en plaçant un Jeton alarme sur la case 4 de chaque pièce.

7. Placez l'un des jetons Alarme au début du parcours Alarme principale rouge , au sommet du hangar.

8. Mettez les deux cartes Pass face cachée à côté du plateau de jeu, près de la Réception.

9. Mélangez les cartes Information et mettez-les face cachée pour former une pile près du plateau de jeu. Retournez la première carte et placez-la face visible à côté de la pile. C'est la 1ère des cartes Sauvegarde fichiers.

10. Chaque joueur prend une carte Laptop qu'il place face à lui. Mettez les cartes Laptop inutilisées de côté.

VOTRE MISSION...

TOP SECRET

VOTRE PAYS SE TROUVE SOUS LA MENACE D'UN DICTATEUR EN POSSESSION DE CINQ NOUVEAUX AVIONS. BÉNÉFICIANT D'UNE TECHNOLOGIE DE POINTE TRÈS AVANCÉE. VOUS DEVEZ PÉNÉTRER DANS LA BASE AÉRIENNE HAUTEMENT PROTÉGÉE ET VOLER L'UN DES AVIONS AVANT LES AUTRES:

NUMÉRO DE L'AVION	NOM DE L'AVION	CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES
1	AIR TIGER	CONTIENT DES ARMES DE POINTE
2	DELTA	TRÈS FACILE À MANŒUVRER AU COMBAT
3	VORTEX	A LA CAPACITÉ DE VOLER AU RAS DU SOL MÊME À GRANDE VITESSE
4	VOLCANO	FUSÉE ULTRA-RAPIDE
5	SKY SERPENT	ÉQUIPÉ D'UN SYSTÈME DE CAMOUFLAGE RADAR TRÈS SOPHISTIQUÉ

CEPENDANT, VOUS DEVEZ LOCALISER QUATRE ÉLÉMENTS AVANT DE POUVOIR PARTIR AVEC L'AVION. CES ÉLÉMENTS SONT LES SUIVANTS:

1. CODE D'AUTORISATION DE DÉCOLLAGE: PERMET D'ACCÉDER À L'AVION ET DE LE FAIRE DÉCOLLER.
2. CASQUE DE VOL VISION TÊTE HAUTE: PERMET DE CONTRÔLER L'AVION SANS QUITTER DES YEUX L'ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR.
3. PLANS DE VOL: VOUS PERMET DE MANŒUVRER L'APPAREIL DEPUIS LA BASE, POUR ÉVITER LES RADARS ET LES SYSTÈMES DE DÉFENSE AU SOL ET DANS LES AIRS.
4. NUMÉRO DE HANGAR: INDICATION DE L'ENDROIT OÙ SE TROUVE L'AVION.

VOUS DEVEZ RÉCUPÉRER CES QUATRE ÉLÉMENTS POUR POUVOIR VOLER L'AVION ET QUITTER LA BASE. DÉPLACEZ-VOUS AVEC RAPIDITÉ, EN PRENANT SOIN DE BIEN ÉVITER LES AGENTS DE SÉCURITÉ OU LE DICTATEUR AU REGARD AFFÛTÉ

Vos déplacements

L'Agent le plus jeune commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Lancez les dés standards.

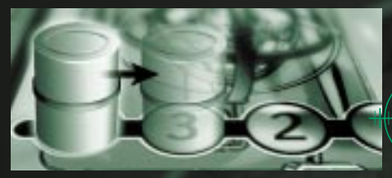
2. Si vous obtenez un double, déplacez l'Agent de Sécurité en premier, voir paragraphe Déplacement de l'Agent de Sécurité ci-dessous. Relancez ensuite les dés et déplacez votre Agent Secret. Si vous n'avez pas obtenu de double, déplacez votre Agent du nombre de cases indiqué par les deux dés. Vous pouvez vous déplacez horizontalement, verticalement mais pas en diagonale, dans la direction que vous voulez.

3. Vous ne pouvez passer par dessus ou vous arrêter sur une case déjà occupée par un autre Agent ou par un Agent de Sécurité.

Entrer dans une pièce

1. Vous ne pouvez entrer dans une pièce que par la porte. Lorsque vous entrez dans une pièce, arrêtez-vous, même si le nombre indiqué par le dé est supérieur à votre déplacement.

2. Lorsque vous pénétrez dans une pièce, vous déclenchez l'alarme, voir paragraphe Systèmes d'alarme ci-dessous. Déplacez le Jeton alarme d'une case en direction du zéro.



3. Choisissez maintenant l'une des actions suivantes :

- Rechercher une information en piochant une carte Information, voir paragraphe Recevoir des informations, ci-dessous. Dans le cas où le Jeton alarme se trouve déjà sur la case zéro, vous ne pouvez pas piocher de carte.
- Voler une carte Information à un autre joueur qui en a une, à condition que son Agent se trouve dans la même pièce. Prenez une de ses cartes au hasard et ajoutez-la aux vôtres. Sinon, s'il en a une, prenez-lui une carte Pass, voir paragraphe Cartes Pass ci-dessous. Attention aux pièges, voir paragraphe Pièges ci-dessous.
- Piocher une carte Sauvegarde fichiers, voir paragraphe Base de données Sauvegarde fichiers, ci-dessous, dans le cas où vous vous trouvez dans l'une des pièces avec accès à la base de données (information indiquée par ce symbole).

- Prendre une carte Pass si vous êtes à la Réception et qu'il y en a de disponible, voir paragraphe Cartes Pass ci-dessous.

... et il est expert en matière d'arts martiaux. Balafre sur la poitrine à droite, des suites d'une mission antérieure. C'est le maître du déguisement, sait s'adapter à toute situation sociale. A vos risques et périls si vous vous attaquez à lui !

4. Vous pouvez entrer dans une pièce déjà occupée par plusieurs Agents, mais pas par un Agent de sécurité, sauf si l'on vous emmène au Bureau de la Sécurité.

5. Vous ne pouvez quitter et regagner une même pièce durant le même tour.

Conduit d'air

Vous pouvez passer à travers le conduit d'air depuis la Salle des Ingénieurs jusqu'à la Base 52 en un seul mouvement, au lieu de lancer les dés. Mais l'inverse n'est pas possible.

Barrière de sécurité

L'information qui se trouve sur la base étant vraiment top-secrète, le système de sécurité est très rigoureux. Vous ne pouvez circuler à travers les barrières de sécurité que dans le sens des flèches. Pour passer dans l'autre sens, vous devez jouer soit une carte Pass, voir paragraphe carte Pass ci-dessous, soit une carte Camouflage. Dans les deux cas, ces cartes sont mises de côté après utilisation. L'Agent de sécurité est privilégié car il peut passer à travers la barrière dans les deux sens , voir paragraphe Déplacement de l'Agent de Sécurité ci-dessous.

Cartes Pass

Les cartes Pass peuvent être utilisées pour passer à travers la barrière de sécurité afin de se rendre sur des lieux ultra secrets de la base. On les trouve à la Réception sous réserve que les différents Agents ne s'en soient pas encore emparé.

Pour piocher une carte Pass, entrez à la Réception et prenez une carte Pass à la place d'une carte Information, ce qui vous permet de passer à travers la barrière de sécurité.

Si la pioche de cartes Pass est épuisée à la Réception, vous pouvez tenter d'en voler une aux autres Agents lorsqu'ils se trouvent dans cette pièce. Pénétrez dans la pièce et procédez de la même manière que lorsque vous dérobez une carte Information. L'Agent adverse ne peut vous en empêcher. Lorsque vous avez utilisé cette carte pour passer à travers la barrière, replacez-la à côté du plateau près de la réception. Les autres Agents peuvent maintenant l'utiliser.

Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Pass à la fois.

Recevoir des informations

Carte Action et Carte Avion

Vous pouvez piocher deux types de cartes Information : les cartes Avion et les cartes Action.

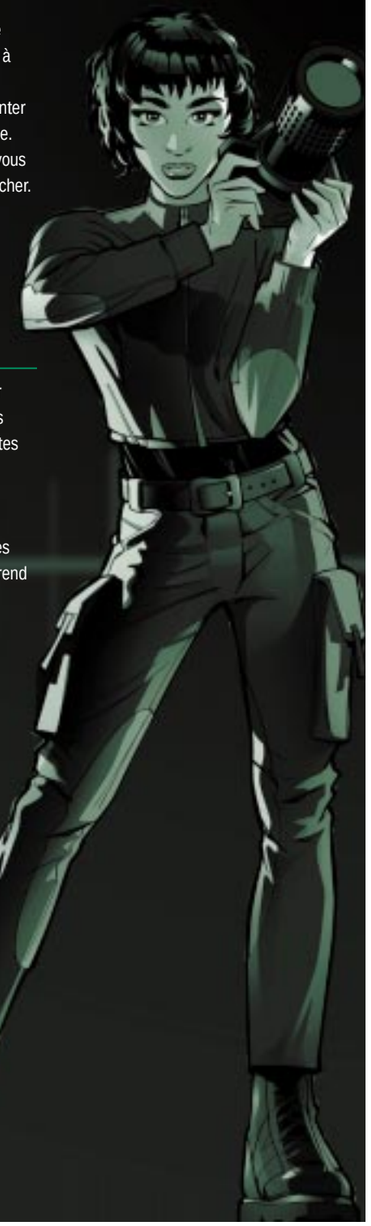
- **Cartes Avion :** il y a un jeu de cartes par avion, qui comprend une carte Code d'autorisation de décollage, une carte Plans de vol, une carte Casque de vol vision tête haute, une carte Numéro de hangar.

Il y a aussi un jeu complet de cartes Joker que vous pouvez utiliser à raison d'une seule pour remplacer l'une des cartes ci-dessus.

Carte Joker

Vous cumulez par exemple les cartes concernant l'avion n° 3 et vous avez déjà les cartes Casque de vol vision tête haute, Plans de vol, et Numéro de hangar, mais il vous manque la carte Code d'autorisation de décollage. Si vous piochez la carte Joker Code d'autorisation de décollage, votre jeu de cartes est maintenant complet.

Remarque : lorsque vous utilisez une carte Joker Numéro de hangar, vous pouvez accéder à l'un des hangars sans distinction.



• **Cartes Action :** elles vous permettent de réaliser certains déplacements. Si la carte que vous piochez indique “Jouez immédiatement”, lisez-la aux autres joueurs et faites votre déplacement en fonction.

Si la carte ne donne pas cette instruction, vous pouvez la garder pour la jouer plus tard.

Après utilisation, l’indication au bas de la carte vous dit si elle est mise de côté ou bien retirée du jeu. Placez les cartes mises de côté sur la pile de cartes Sauvegarde fichiers. Les cartes retirées du jeu sont mises hors de portées des joueurs.

Remarque : les joueurs ne peuvent avoir plus de quatre cartes à la fois en main. Si vous tirez ou volez une carte et que cela vous attribue cinq cartes, placez la carte de votre choix sur la pile de cartes Sauvegarde fichiers.

Les cartes Pass ne sont pas comptabilisées dans le maximum de quatre cartes.

Base de données Sauvegarde fichiers

Vous êtes Agent secret et par conséquent vous êtes expert en informatique. Lorsque vous pénétrez dans une pièce avec un symbole informatique vous pouvez accéder à la base de données si vous le souhaitez. S’il y a des cartes dans la pile Sauvegarde fichiers, vous pouvez prendre l’une des trois premières mais sans les regarder en même temps.

• Regardez la première carte. Si vous souhaitez la conserver, prenez-la dans votre jeu et n’oubliez pas de vous défaussez d’une autre carte, sinon vous auriez cinq cartes en main. Si la carte indique qu’il faut la jouer immédiatement, vous ne pouvez pas faire autrement.

Accès à la base de données

• Si vous ne souhaitez pas la conserver, ou si vous souhaitez vérifier si la deuxième carte vous convient mieux, mettez la première carte sous la pile de cartes Sauvegarde fichiers et prenez la carte suivante. Si elle ne vous convient pas non plus, vous pouvez la replacer sous la pile et prendre la carte suivante. Si vous ne souhaitez pas la prendre, laissez-la au-dessus de la pile et votre tour est terminé.

Remarque : vous ne pouvez regarder qu’une seule carte à la fois. Si vous tombez sur une carte Piège, vous vous êtes fait attraper !

Pièges

Pour rendre le système de sécurité encore plus vigilant, le dictateur a décidé de répandre quelques pièges dans la base aérienne.

• Si vous prenez une carte Piège à un autre joueur ou de la pile de cartes Sauvegarde fichiers, le piège est activé. L’un des autres joueurs choisit alors deux de vos cartes au hasard, si vous en avez, et les place sur la pile de cartes Sauvegarde fichiers. Mélangez cette pile et la partie continue avec votre voisin de gauche.

• Si vous prenez une carte Piège de la pile de cartes Information, le piège n’est pas activé. Vous pouvez soit la garder soit la placer dans la pile de cartes Sauvegarde fichiers.

Si vous n’avez aucune carte en main lorsque vous tirez une carte Piège, n’en tenez pas compte et retirez-la du jeu.

Transfert de données

Dès que vous avez deux cartes relatives à votre avion, l’une d’elles pouvant être une carte Joker, vous pouvez aller sur votre piste pour les transférer. Cela empêche les autres Agents de vous les voler. Pour le transfert, allez directement sur une borne de transfert, à l’avant de la base, à l’endroit unique où votre laptop peut capter les signaux de satellites. Une fois sur place, montrez vos deux cartes aux autres Agents et placez-les face visible sous votre carte laptop. Vos cartes sont maintenant à l’abri. Lorsque vous avez les deux cartes suivantes, transférez-les de la même manière.

Borne de transfert

Toutes ces cartes sont maintenant à l’abri et la course commence pour aller au hangar.

Remarque : les cartes transférées dans votre laptop ne sont pas comptabilisées dans le total de quatre cartes maximum que vous pouvez avoir en main.

Déplacement de l’Agent de sécurité

Lorsque vous obtenez un double, vous devez déplacer l’Agent de sécurité avant de commencer votre tour normal. L’Agent de sécurité peut se déplacer de sept cases maximum de la même manière que les Agents mais il ne peut entrer dans les pièces, excepté lorsqu’une carte Information vous demande de le faire. Suivez les instructions de la carte pour savoir de quelle pièce il s’agit. Si l’Agent de sécurité s’arrête sur une case déjà occupée par un Agent, ils vont tous les deux à la Réception, escortés par l’Agent de sécurité.
Le déplacement de l’Agent de sécurité se termine là. Si l’Agent de sécurité doit entrer dans une pièce déjà occupée par un ou plusieurs Agents, ces derniers sont tous convoqués et emmenés à la Réception par l'Agent de sécurité spécial. Tous les Agents concernés doivent se séparer de l’une de leurs cartes en main. C’est un autre joueur qui choisit une carte au hasard et la place face visible sur la pile de cartes Sauvegarde de fichiers.

Systèmes d’alarme

Lorsqu’un Agent entre dans une pièce, déplacez le Jeton alarme d’une case en direction du chiffre zéro. Si ce compteur atteint zéro dans une pièce, déplacez le Jeton alarme principale d’une case sur le parcours rouge au sommet du hangar. Lorsqu’il atteint la case Alerte Base, appelez la Sécurité spéciale et utilisez le dé spécial Sécurité.