

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# CODE

<b>Danger</b>		<b>Gevaar</b>
<b>Assassinat</b>		<b>Moord</b>
<b>Top Secret</b>		<b>Top Secret</b>
<b>Douane</b>		<b>Douane</b>
<b>Agent Éliminé</b>		<b>Agent Uitgeschakeld</b>
<b>Point d'Assassinat</b>		<b>Moordplaats</b>

## Voiture Diplomatique

Allez jusqu'à la Patrouille Frontalière en suivant la route indiquée par les flèches.



## Ambassadewagen

Ga naar Grenspatrouille langs route aangeduid door pijlen.

## Passage Secret

Vous devez marquer 2 pour pouvoir entrer.

## Geheime Doorgang

Gooi een 2 om binnen te gaan.

## Armes Spéciales

Traversez directement la frontière jusqu'au "Refuge" de votre adversaire.

## Speciale Wapens

Steek rechtstreeks de grens over naar "Schuilplaats" van de vijand.

## Refuge

Prenez une Carte "Top Secret" et quittez par une sortie du bâtiment.

## Schuilplaats

Neem "Top Secret" kaart en verlaat het huis langs willekeurige uitgang.

## Centre d'Interrogation

Renvoyez l'un des Agents de votre adversaire à son Ambassade. Vous devez marquer 4 pour sortir.

## Ondervragingscentrum

Stuur een van uw vijandelijke Agenten terug naar zijn Ambassade. Gooi een 4 om het ondervragingscentrum te verlaten.

## Zone de Décodage

Vous devez marquer 6 pour sortir.

## Decodeerzone

Gooi een 6 om de decodeerzone te verlaten.

## Café

Lieu de rencontre secret. Tirez deux Cartes "Top Secret". Vous devez marquer 3 pour sortir.

## Cafe

Geheime ontmoetingsplaats, neem 2 "Top Secret" kaarten, gooi een 3 om het café te verlaten.

## Bibliothèque

Vous prenez contact avec une "taupe": vous pouvez éliminer l'un des Agents de votre adversaire.

## Bibliotheek

Neem contact met een "mol", u mag om het even welke vijandelijke Agent uitschakelen.

# "LE MUR" Jeu d'Espionnage

**Le but du jeu** est de déplacer vos Agents dans les rues de Berlin, d'éviter les dangers et les pièges qui vous sont tendus, de franchir le Mur et de pénétrer dans l'Ambassade de votre adversaire. Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs est parvenu à placer l'un de ses Agents dans l'Ambassade adverse.

**Matériel.** Le matériel comprend un plateau de jeu présentant le plan de Berlin de chaque côté du Mur, avec des cases spéciales "Ambassades", "Danger", "Top Secret", "Assassinats" et divers "Bâtiments". Il comprend également deux dés, 12 pions, un paquet de cartes "Top Secret", et un tableau explicatif des Codes en dernière page.

### Préparation.

1. Pour commencer, chaque joueur lance le Dé Blanc. Celui qui obtient le plus haut score choisit son camp: l'Est (rouge) ou l'Ouest (bleu).
2. Les joueurs disposent alors le plateau de jeu de telle sorte que chaque joueur (ou son équipe) ait sa propre Ambassade de son côté de la table.
3. Le joueur Ouest prend dans la boîte 6 Agents rouges, 4 Marques rouges et 2 Marques bleues.
4. Le joueur Est prend dans la boîte 6 Agents bleus, 4 Marques bleues et 2 Marques rouges.
5. En secret, chaque joueur introduit une marque dans chacun des 6 Agents.
6. Ensuite, les joueurs échangent leurs Agents, de sorte que "Ouest" possède maintenant 6 Agents bleus, et "Est", 6 Agents rouges. Ni l'un ni l'autre ne sait lesquels de ses Agents sont marqués de la couleur adverse (ce sont des Agents Doubles).
7. Les Agents sont alors placés dans leur Ambassade respective et le jeu peut commencer.
8. Le joueur qui a obtenu le plus petit score au lancer du Dé Blanc joue le premier.

# "DE MUUR" Spionnenspel

**De bedoeling van het spel** is uw Agenten door de straten van Berlijn te loodsen en ze over de Muur in de Vijandelijke Ambassade binnen te smokkelen. Hierbij moet u alle gevaren en valstrikken proberen te vermijden. Het spel is gedaan wanneer een speler een van zijn Agenten in de andere Ambassade krijgt.

**Speluitrusting.** Het spel bestaat uit een bord met een plattegrond van Berlijn aan weerszijden van de Muur. Bepaalde plaatsen zijn aangeduid met de vermeldingen "Ambassade", "Gevaar", "Top Secret", "Moord" en "Gebouw". Verder beschikt u over 2 dobbelstenen, 12 speelstukken, een stapeltje "Top Secret" kaarten en een Code-verklaring op de laatste pagina.

### Vorbereitung

1. Om het spel te starten gooit elke speler met de witte dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen heeft, mag kiezen tussen Oost (rood) of West (blauw).
2. De spelers stellen het bord zo op dat elke speler (of zijn team) zijn eigen Ambassade aan zijn kant van de tafel heeft.
3. De West-speler neemt uit de doos 6 rode Agenten, 4 rode Merktekens en 2 blauwe Merktekens.
4. De Oost-speler neemt uit de doos 6 blauwe Agenten, 4 blauwe Merktekens en 2 rode Merktekens.
5. Beide spelers stoppen de 6 kleurtekens nu willekeurig en buiten het gezichtsveld van de andere speler in de 6 Agenten en sluiten deze.
6. De spelers wisselen nu hun Agenten uit, zodat "West" 6 blauwe Agenten heeft en "Oost" 6 rode Agenten. Geen van beide spelers weet welke van zijn 6 Agenten binnenin een niet overeenstemmend kleurteken heeft. (Dit zijn Dubbelagenten).
7. De Agenten worden daarna in hun respectievelijke Ambassade geplaatst en het spel kan beginnen.

9. Il lance le Dé Blanc et peut déplacer ses Agents dans les rues de Berlin. L'Agent ne peut être déplacé que du nombre de cases indiqué par le dé. Le joueur qui obtient un "6" peut rejouer.

10. Le second joueur joue à son tour.

11. Chaque joueur peut déplacer n'importe lequel de ses Agents. Il n'y a pas d'ordre parmi les Agents.

12. Pour pénétrer dans un Bâtiment ou dans une Zone Codée, le joueur doit marquer le **nombre exact** de points **nécessaires** pour y parvenir.

13. Le joueur qui aboutit sur une case "Top Secret" doit tirer une Carte "Top Secret" et exécuter aussitôt les instructions qui s'y trouvent.

14. L'Agent qui aboutit sur une case "Assassinat" est assassiné et retiré du jeu. **NE PAS LE DEMASQUER!!** (voir règle n° 16)

15. Le joueur qui aboutit sur une case "Danger" doit lancer le Dé Rouge. Le nombre obtenu indique l'action qui s'ensuit dans la "Table de Dangers".

#### 16. "TABLES DE DANGERS".

1. **Tirer à vue** - Retirez du jeu l'un des Agents de votre adversaire

- **NE PAS LE DEMASQUER!**

2. Allez directement à votre "Centre d'Interrogation".

3. Allez directement à votre "Refuge".

4. Passez deux tours.

5. Allez au "Checkpoint Charlie" - (Placez l'un de vos Agents sur le "Checkpoint Charlie" (de votre côté).

6. **DEMASQUAGE!** - Vous pouvez (en secret) démasquer l'un des Agents de votre adversaire, c'est-à-dire contrôler s'il s'agit ou non d'un "Agent double". Remettez-le ensuite à sa place.

17. Lorsqu'un joueur aboutit sur une case déjà occupée, l'Agent qui s'y trouvait est renvoyé dans son Ambassade.

18. Si un joueur obtient au dé le nombre qui permet à son Agent de parvenir à l'entrée du "Tunnel Secret", cet Agent traverse aussitôt le Tunnel et passe de l'autre côté. Il en va de même pour le "Passage Secret", la "Voiture Diplomatique" et le "Métro".

8. De speler die het laagste getal gooide met de witte dobbelsteen, moet nu eerst gooien.

9. De eerste speler gooit de witte dobbelsteen en mag een van zijn Agenten onmiddellijk vanuit zijn Ambassade verplaatsen in de straten van Berlijn.

Hij mag de Agent zoveel vakjes opschuiven als hij ogen gegooid heeft. Als hij een "6" gegooid heeft, mag hij nogmaals gooien.

10. De tweede speler gooit op zijn beurt.

11. Elke speler mag naar goeddunken om het even welke Agent verplaatsen. Er is geen vaste volgorde.

12. Om een van de "Gebouwen" of "Gecodeerde Zones" binnen te dringen, moet u **precies het vereiste getal** gooien.

13. Indien u op een "Top Secret"-vakje terecht komt, moet u een van de "Top Secret" kaarten nemen en alle daarop vermelde instructies onmiddellijk uitvoeren.

14. Indien u op een "Moord"-vakje terecht komt, is uw Agent gedood en moet u hem van het bord verwijderen. **NIET OPENMAKEN!** (zie regel 16.)

15. Indien U op een "Gevaar"-vakje terecht komt, moet u de rode dobbelsteen gooien. Volgens het getal dat u gooit, moet u een actie uitvoeren uit de "Gevarendobbelsteen-code".

#### 16. GEVARENDOBDELSTEEN-CODE

1. **Schiet om te doden** - verwijder om het even welke vijandelijke Agent van het bord - **NIET OPENMAKEN!**

2. Ga onmiddellijk naar uw "Ondervragingscentrum".

3. Ga onmiddellijk naar uw "Schuilplaats".

4. Sla twee beurten over.

5. Ga naar "Checkpoint Charlie" en verplaats om het even welke van uw Agenten naar "Checkpoint Charlie" (aan uw kant).

6. **ONTMASKERING!** U mag (heimelijk) om het even welke vijandelijke Agent openmaken om te zien of u al dan niet met een "Dubbelagent" te maken hebt. Zet hem daarna terug op zijn vakje.

17. Indien een speler op een vakje terecht komt dat reeds bezet is door een andere Agent, wordt deze onmiddellijk teruggestuurd naar zijn eigen Ambassade.

19. Le "Point d'Assassinat" ne peut être utilisé qu'une seule fois par chaque joueur. Lorsqu'un joueur aboutit sur cette case, il peut retirer du jeu un Agent adverse de son choix. - **NE PAS LE DEMASQUER!**

20. Si vous obtenez au dé un nombre qui mène votre Agent sur la "Zone de Décodage" vous devez obéir au Code qui figure sur la dernière page.

21. Si un joueur aboutit sur la case "Agent éliminé", son Agent a été tué en essayant de franchir le Mur. Il est immédiatement retiré du jeu - **NE PAS LE DEMASQUER!**

22. Les Agents ne peuvent tenter de franchir le Mur que via la "Douane" ou le "Checkpoint Charlie".

23. Un seul de vos Agents peut utiliser la "Bibliothèque". Il ne peut alors plus la réutiliser, mais peut se servir de la "Bibliothèque" adverse (une seule fois).

En vous servant de ces Règles, des Codes et des Cartes "Top Secret", vous devez tenter de faire parvenir l'un de vos Agents dans l'Ambassade adverse.

La partie est alors terminée. Mais...

#### AVEZ-VOUS GAGNÉ ?

Cet Agent est alors "Démasqué" aux yeux de tous:

- s'il est un Agent "fidèle",

**VOUS AVEZ GAGNÉ!**

- s'il est un Agent "double",

**VOUS AVEZ PERDU!**

Le Mur a encore fait une victime...

Soyez prudent - développez une stratégie - collectez des informations - utilisez vos aptitudes - et priez pour que la chance vous sourie!

18. Indien een speler een getal gooit dat zijn Agent naar de ingang van de "Geheime Tunnel" brengt, mag hij zijn Agent onmiddellijk door de tunnel naar de andere kant verplaatsen. Hetzelfde geldt voor "Geheime doorgang", "Ambassadewagen" en "Metro".

19. De "Moordplaats" mag slechts eenmaal door elke speler gebruikt worden. Indien u op dit vakje belandt, mag u om het even welke vijandelijke Agent elimineren - **NIET OPENMAKEN!**

20. Indien u een aantal gooit waardoor uw Agent in de "Decodeerzone" terecht komt, moet u de "Code" op de laatste pagina opvolgen.

21. Indien u op een "Agent uitgeschakeld"-vakje terecht komt, is uw Agent gedood terwijl hij probeerde de Muur te overschrijden. U moet hem onmiddellijk van het bord verwijderen. **NIET OPENMAKEN!**

22. Agenten mogen alleen proberen de Muur te overschrijden door gebruik te maken van de "Douane" en "Checkpoint Charlie".

23. Slechts één van uw Agenten mag de "Bibliotheek" gebruiken en dat slechts eenmaal. Hierna mag hij wel nog gebruik maken van de vijandelijke "Bibliotheek" (ook eenmaal).

Door gebruik te maken van al deze regels, codes en kaarten moet u proberen een van uw Agenten in de vijandelijke Ambassade te krijgen. Als u hierin slaagt, is het spel ten einde.

#### MAAR HEBT U WEL GEWONNEN?

Deze Agent wordt hierna voor beide partijen "Ontmaskerd".

- Indien het een "goede Agent" is, **HEBT U GEWONNEN!**

- Indien het een "Dubbelagent" is, **HEBT U VERLOREN!**

Nog een slachtoffer van "De Muur".

Let op - ontwikkel een strategie - verzamel informatie - oefen uw handigheid - en hoop dat uw geluk u niet in de steek laat!