

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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)



# SPY CONNECTION

Dans *Spy Connection*, vous êtes des espions, chacun disposant d'un réseau d'agents secrets en mission dans 12 villes européennes au profit de vos employeurs.

À l'aide de vos agents, vous devez créer un réseau de connexions sécurisées allant de ville en ville. Votre espion voyagera incognito via ce réseau pour remplir vos missions. Vous pourrez aussi rappeler vos agents au quartier général pour planifier de nouvelles missions. Mais, faites attention, si vous assumez trop de missions en même temps, votre réseau sera compromis et vos voyages d'une ville à l'autre seront rallongés. Seul le plus performant et le plus perspicace d'entre vous remportera le titre de maître-espion à la fin de la partie.

## MATÉRIEL

1 plateau de jeu recto verso



5 cartes Mission de départ



Points de victoire

Objectifs de mission (villes)

Emplacement agents affectés

43 cartes Mission



Tour supplémentaire



60 jetons Agent (15 par couleur) et 15 symboles autocollants par couleur



4 pions Espion (1 par couleur)

## MISE EN PLACE

Placez le **plateau de jeu** du côté clair, au centre de la zone de jeu. Chaque joueur choisit une couleur, puis prend le pion Espion ainsi que les 15 jetons Agent assortis, et les place devant lui pour former sa réserve personnelle.

### VARIANTE AVEC 14 AGENTS

Si vous avez déjà joué à *Spy Connection*, vous pouvez choisir de jouer avec 14 agents (au lieu de 15) pour rendre la partie plus difficile. Tous les joueurs doivent alors remettre un agent dans la boîte.

Mélangez les **43 cartes Mission** pour créer la **pioche Missions** et placez-la face cachée à côté du plateau de jeu. Puis, placez **une carte Mission** face visible sur chaque **emplacement de mission** du plateau de jeu.

Déterminez le premier joueur au hasard.

### PREMIÈRE PARTIE

Mélangez les cartes **Mission de départ** et distribuez une carte à chaque joueur, qui la place devant lui. Remettez les autres cartes Mission de départ dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

### PARTIES AVANCÉES

Mélangez les **cartes Mission de départ** et révélez une carte pour chaque joueur. Remettez les autres cartes Mission de départ dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

Le joueur à droite du premier joueur choisit une des cartes Mission de départ révélées. Puis, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les autres joueurs choisissent, chacun leur tour, une mission de départ. Le premier joueur n'a pas le choix et obtient la carte Mission de départ restante.

Chaque joueur place ensuite sa carte Mission de départ devant lui.

Placez immédiatement un agent sur la ville surlignée en **rouge** sur votre carte Mission de départ, et votre espion sur la ville correspondante sur le plateau de jeu.

À présent, la partie peut commencer.



## APERÇU DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour, prenez une des quatre cartes Mission face visible sur le plateau, ou utilisez vos agents pour créer une connexion vers une nouvelle ville afin que votre espion puisse s'y rendre. Lorsque votre espion atteint une ville, si une ou plusieurs de vos cartes Missions comportent cette ville, placez un jeton Agent sur chacune d'entre elles.

Une mission est accomplie lorsque chaque ville de la carte Mission est recouverte d'un agent. Lorsqu'un joueur accomplit sa septième mission, tous les autres joueurs effectuent un dernier tour, puis la partie prend fin. Chaque joueur compte ses points de victoire. Le joueur qui possède le plus de points de victoire l'emporte.

## DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, puis en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue son tour. À votre tour de jeu, choisissez l'une des trois options suivantes :

- A) Accepter une nouvelle mission.
- B) Relier une nouvelle ville à votre réseau ET déplacer votre espion dans cette ville.
- C) Déplacer votre espion sur une autre ville de votre réseau.

### A) ACCEPTER UNE NOUVELLE MISSION

Vos employeurs vous proposent quatre nouvelles missions. Plus la mission est récente, plus vous devrez affecter d'agents à sa planification. La mission la plus ancienne du plateau a, quant à elle, déjà été planifiée. Choisissez bien vos missions, car les agents que vous affectez à leur planification ne seront pas disponibles pour d'autres tâches.

Prenez une des quatre cartes Mission face visible sur le plateau de jeu et placez-la devant vous.

**Important :** vous ne pouvez pas posséder plus de trois cartes Mission inachevées en même temps.

À droite de chaque emplacement de carte Mission est affiché le nombre d'agents que vous devez placer dans le coin inférieur gauche de la carte (emplacement agents affectés) pour accepter la mission. La mission la plus ancienne est gratuite, tandis que les trois autres missions vous demandent de placer 1 ou 2 agents sur l'emplacement agents affectés.

Les agents affectés seront à nouveau disponibles une fois la mission remplie ou la carte défaussée.

Une fois la carte choisie, glissez les cartes Mission restantes une case vers le bas. Puis, révélez la carte au sommet de la pioche Missions et placez-la sur l'emplacement de mission vide en haut de la piste.



**Note :** vous pouvez, à tout moment de votre tour, vous défausser de n'importe quelle carte mission inachevée. Renvoyez alors tous les agents de la mission défaussée à votre réserve personnelle. Ils sont dès lors à nouveau disponibles.

**Exemple :** Lisa a déjà pour mission d'envoyer son espion à Londres et à Madrid. Sur la piste des cartes Mission, une carte Mission comprend Madrid parmi ses destinations. Lisa décide de prendre cette carte. Puisque la mission a été révélée récemment, elle doit placer deux de ses agents sur l'emplacement agents affectés de la carte (en bas à gauche).

Lisa ne pourra récupérer ces deux agents que si elle accomplit la mission ou qu'elle se défausse de cette carte. Pour finir, Lisa glisse la carte Mission du haut d'une case vers le bas, pioche la carte au sommet de la pioche Missions et la place face visible sur l'emplacement vide en haut de la piste.



### B) RELIER UNE NOUVELLE VILLE À VOTRE RÉSEAU ET DÉPLACER VOTRE ESPION DANS CETTE VILLE

Votre espion doit voyager incognito. Vous devez donc, à l'aide de vos agents, sécuriser les connexions reliant vos destinations afin de créer un vaste réseau au sein duquel votre espion pourra se déplacer en toute sûreté.

Avant de relier une nouvelle ville à votre réseau, vous pouvez déplacer votre espion sur n'importe quelle ville de votre réseau. Votre réseau comprend toutes les villes que votre espion peut atteindre depuis votre position actuelle en passant, sans interruption, par des connexions sécurisées par vos agents. Bien sûr, vous pouvez aussi choisir de laisser votre espion sur sa position actuelle.

Il est interdit de déplacer votre espion dès le premier tour, puisque vous devez d'abord commencer par créer une connexion. À présent, reliez une nouvelle ville à votre réseau. Pour cela, placez un de vos agents sur chaque point qui sépare la ville où se trouve votre espion de la ville voisine que vous souhaitez ajouter à votre réseau.

Chaque point de connexion peut accueillir les agents de n'importe quel joueur. Si un point de connexion est occupé par un ou plusieurs autres agents qui ne sont pas les vôtres, vous devez placer deux agents sur le point au lieu d'un seul. Si vous avez déjà 1 ou 2 agents sur un point, vous n'avez pas besoin d'en ajouter plus pour qu'il soit relié à votre réseau. Vous n'avez jamais besoin de placer plus de 2 agents sur un point de connexion.

Si vous n'avez pas assez d'agents pour créer une nouvelle connexion, vous pouvez, au préalable, récupérer des agents (voir *Récupérer des agents*, ci-dessous).

Si vous n'avez toujours pas assez d'agents pour établir la connexion, vous ne pouvez pas l'établir.

Une fois la connexion établie, déplacez immédiatement votre espion sur la ville de destination via cette connexion.

**Exemple :** l'espion de Lisa se trouve à Londres. Depuis cette ville, elle peut créer une connexion vers Paris ou Berlin. Deux de ses cartes Mission contiennent Madrid. Elle décide donc de créer une connexion avec Paris, ce qui lui permettra, à son prochain tour, de connecter Madrid à son réseau. Elle n'a pas besoin de placer d'agent sur le point voisin de Londres, puisqu'elle y a placé un agent lors de son précédent déplacement. Le point suivant contient des agents d'autres joueurs, Lisa doit donc y placer deux agents.

Enfin, Lisa déplace son espion sur Paris en passant par sa nouvelle connexion et termine son tour.



### RÉCUPÉRER DES AGENTS

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez récupérer des agents placés sur le plateau de jeu et les remettre dans votre réserve. Si vous récupérez un agent provenant d'un point comportant deux de vos agents, vous êtes obligé de récupérer le deuxième agent.

Votre espion ainsi que tous vos agents restants sur le plateau doivent toujours se trouver dans un réseau cohérent. La connexion ne doit pas être rompue à cause des agents retirés. Deux agents séparés par une ville sont considérés comme reliés.

Vous pouvez également récupérer les agents posés sur les cartes Mission devant vous, sauf ceux présents sur les emplacements agents affectés (en bas à gauche). Vous ne récupérez ces agents que lorsque vous complétez la mission ou que vous vous défaites de la carte.

**Exemple :** Lisa n'a pas assez d'agents dans sa réserve pour établir la connexion entre Paris et Madrid à son prochain tour. Elle décide de récupérer l'agent qui se trouve sur la case entre Berlin et Londres. Elle laisse l'agent à côté de Londres en place, il pourra servir d'obstacle aux autres joueurs.

Lisa ne peut pas récupérer les agents de la connexion Londres-Paris qu'elle a créée au tour précédent, car son agent entre Londres et Berlin serait coupé de son réseau.



### C) DÉPLACER VOTRE ESPION SUR UNE AUTRE VILLE DE VOTRE RÉSEAU

Un vaste réseau permet des déplacements plus efficaces. Des déplacements plus efficaces vous permettent de remplir vos missions plus rapidement.

Déplacez votre espion sur une ville de votre réseau sans ajouter une nouvelle ville à votre réseau.

**Note :** normalement, vous n'utilisez cette action que lorsque vous avez un objectif de mission non accompli dans une ville déjà reliée à votre réseau. En effet, vous ne pouvez remplir vos objectifs de mission qu'à la fin de votre tour (voir section suivante). Si vous connectez, au préalable, une nouvelle ville à votre réseau, vous devez immédiatement déplacer votre espion sur cette nouvelle ville.

**Exemple :** au cours d'un tour ultérieur, Lisa souhaite se rendre à Londres pour remplir un objectif de mission. Puisqu'elle a déjà établi une connexion entre Madrid et Londres, elle peut utiliser cette action pour déplacer son espion à Londres et ainsi terminer son tour.

## FIN DE TOUR : REMPLIR DES OBJECTIFS DE MISSION

À la fin de chaque tour, vérifiez la ville dans laquelle se trouve votre espion. Les autres villes par lesquelles votre espion est passé au cours du tour n'ont pas d'importance. Si une ou plusieurs de vos cartes Mission indiquent cette ville, vous pouvez placer un agent sur chaque occurrence. Si vous avez un agent sur chaque ville d'une carte Mission, la mission est accomplie. Renvoyez immédiatement tous les agents se trouvant dessus dans votre réserve et retournez la carte Mission face cachée devant vous.

**Note 1 :** vous pouvez immédiatement placer ces agents sur d'autres cartes Mission en votre possession comportant la ville où se trouve votre espion.

**Note 2 :** si vous n'avez pas d'agent dans votre réserve, vous pouvez récupérer un ou plusieurs agents sur le plateau de jeu ou sur vos cartes Mission (voir Récupérer des agents page précédente).



Ce chiffre indique combien de points de victoire vous recevrez à la fin de la partie si la mission est accomplie.

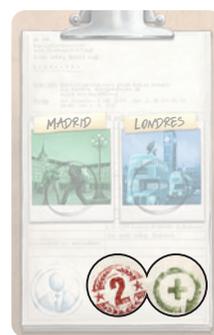


Cette icône désigne un tour bonus. Si vous accomplissez une mission comportant cette icône, effectuez immédiatement un tour de jeu supplémentaire. Si vous accomplissez plusieurs missions de ce type, effectuez les tours supplémentaires à la suite.

**Exemple :** l'espion de Lisa est arrivé à Madrid. Lisa a deux missions qui comportent Madrid parmi leurs objectifs de mission. Elle place un agent sur la case Madrid de la carte Mission comportant déjà un agent sur la case Londres.

Lisa n'a plus d'agents dans sa réserve à placer sur la carte pour accomplir la mission. Elle doit donc récupérer des agents depuis le plateau ou sur ses autres cartes Mission.

La mission est maintenant accomplie. Lisa renvoie immédiatement tous les agents présents sur la carte Mission à sa réserve. Elle prend un de ses agents et le place sur sa seconde carte Mission qui comporte elle aussi une case Madrid. Comme elle vient d'accomplir une mission comportant une icône Tour bonus, Lisa effectue immédiatement un nouveau tour de jeu. À la fin de la partie, cette mission lui vaudra 2 points de victoire.



## FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée dès qu'un joueur a accompli sept missions ou plus. Chaque joueur effectue alors un dernier tour (dans le sens habituel des tours), puis la partie se termine et les joueurs comptent leurs points.

**Note :** si vous accomplissez une mission qui vous octroie un tour supplémentaire lors de votre dernier tour, effectuez votre tour supplémentaire normalement.

## CALCUL DU SCORE

Pour chaque mission accomplie, vous gagnez les points de victoire indiqués sur la carte Mission correspondante. Pour chaque carte Mission acceptée mais inachevée, gagnez 1 point de victoire pour chaque ville recouverte par un agent. Le joueur qui possède le plus de points de victoire gagne la partie. S'il y a égalité, c'est le joueur le plus éloigné du premier joueur qui l'emporte.

## VARIANTE : MISE EN PLACE AVANCÉE

Jouez avec le plateau retourné côté sombre visible. De ce côté, lorsque vous acceptez une mission, vous devez placer un agent supplémentaire sur l'emplacement agents affectés de la carte Mission. Cela signifie que vous aurez moins d'agents disponibles, surtout si vous avez 2 ou 3 missions inachevées.

**Important :** pour cette variante, si vous n'avez pas de missions inachevées devant vous lorsque vous acceptez une nouvelle mission, vous n'avez pas besoin de placer d'agents sur l'emplacement agents affectés de la carte. Dans ce cas, l'emplacement de mission n'a pas d'importance.

**Note :** cette variante ne doit être jouée qu'avec 15 agents par joueur.

**Auteurs :** Brett J. Gilbert and Matthew Dunstan  
**Illustrations et maquette :** Dennis Lohausen  
**Traduction anglaise :** Ralph H Anderson

**Production :** Sebastian Hein  
**Traduction française :** Funforge (Jérémy Tordjman)  
**Relecture :** Gersende Cheylan



Pegasus Spiele



Pegasus Spiele GmbH, 3 Am Straßbach, 61169 Friedberg, Allemagne.  
© 2021 Pegasus Spiele GmbH. Tous droits réservés.

© 2021 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Pegasus Spiele GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.