

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

ou Châlon-sur-Saône, 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 7 000 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



SPYWHERE

Règles
du jeu



2 à 6 joueurs

20 min

8+

Azao
Games

Contenu :

- 6 cartes « passeport »
- 36 cartes « identification », 6 par couleur
- 108 cartes « nationalité », 18 par nationalité

Les joueurs incarnent des espions de nationalités différentes et feront tout leur possible pour récupérer les fleurons gustatifs volés de leurs pays et identifier la nationalité de leurs adversaires. Ce joueur qui raffole de pizzas, ne serait-il pas l'espion italien ? Et celui qui préfère le fromage qui pue et qui porte une baguette sous le bras ? Est-ce le Français, ou bluffe-t-il ?

But du jeu :

Marquer un maximum de points en cumulant dans sa main des cartes de son plat national tout en devinant la nationalité des autres joueurs.

Préparation :

Chaque joueur reçoit un jeu de 6 cartes « identification » de la couleur de son choix ainsi qu'une carte « passeport », reçue au hasard, qu'il gardera secrète. Celle-ci ne sera révélée qu'en fin de partie.



cartes « identification »



cartes « passeport »

Les cartes « identification » et « passeport » non utilisées sont mises de côté dans la boîte. Mélangez les cartes « nationalité » et distribuez-en 3 à chaque joueur qui les gardera en main à l'abri des regards. Placez 5 autres cartes « nationalité » au centre de la table, face visible.



cartes « nationalité »

Les autres cartes « nationalité » sont placées en une pile mélangée et face cachée au centre de la table pour former la pioche.

Pour des parties à 4 joueurs ou moins, retirez une nationalité au choix. Les cartes « passeport », « identification » et « nationalité » de ce pays sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées durant la partie.



Déroulement du jeu :

Le joueur qui a vu un film d'espionnage le plus récemment commence la partie.

A son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes :

1. piocher 1 carte « nationalité » et la placer dans sa main
2. échanger une carte de sa main avec l'une des 5 cartes « nationalité » placées au milieu de la table

Après cette action, si 3 cartes au centre de la table sont identiques et qu'elles ne sont pas de sa propre nationalité, le joueur dont c'est le tour peut éliminer ces 3 cartes, et les placer devant lui face visible en une pile « indice », qui révèle les nationalités qui ne sont pas la sienne.

Lorsqu'un joueur élimine 3 cartes de cette manière, il pioche, en guise de prime, une carte supplémentaire qu'il place dans sa main.

Il remplace ensuite les 3 cartes éliminées en piochant 3 nouvelles cartes qu'il place au centre de la table pour qu'il y en ait à nouveau 5.

Règle optionnelle : si, lors de cette étape, il y a de nouveau 3 cartes identiques au centre de la table, on reprend ces 3 cartes que l'on mélange à nouveau avec la pile pour ensuite en piocher 3 nouvelles. Cette étape doit être recommencée autant de fois que nécessaire.

3. facultativement, tenter d'identifier la nationalité d'un adversaire en plaçant devant ce dernier, face cachée, une carte « identification »

Une tentative d'identification ne pourra être effectuée qu'une seule fois par tour. Une fois effectuée, celle-ci ne peut plus être modifiée jusqu'à la fin de la partie. Chaque joueur ne pourra donc tenter d'identifier le même adversaire qu'une seule fois.

Une fois ces actions terminées, c'est au joueur situé à la gauche du dernier qui a eu la main de jouer et ainsi de suite.



Fin de partie :

Le jeu se termine quand la pioche est épuisée ou quand un joueur a effectué une tentative d'identification sur chacun de ses adversaires.

Les autres joueurs peuvent ensuite, tous en même temps, tenter d'identifier, en plaçant une carte face cachée, la nationalité de tous leurs adversaires pour lesquels ils n'ont pas encore fait de pari.

Comptage des points :

A la fin de la partie, dès que les joueurs ont terminé toutes leurs tentatives d'identification, tout le monde révèle sa carte « passeport » et les cartes « identification » reçues.

On attribue :

- 1 point à chaque joueur pour chaque carte de sa propre nationalité en main;
- 1 point à chaque joueur pour chaque carte de sa propre nationalité en main, multiplié par le nombre de nationalités qu'il aura devinées;
- 3 points au joueur qui provoque la fin de la partie en ayant tenté d'identifier la nationalité de tous ses adversaires.

Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie.

Règles à 2 joueurs :

Chaque joueur reçoit 2 cartes « passeport » au hasard ainsi qu'un jeu de 6 cartes « identification ».

Les 2 joueurs doivent tenter d'identifier les 2 nationalités de leur adversaire.

Aucune tentative d'identification ne pourra être faite avant le 5^e tour de jeu.

La partie prend fin lorsque la pioche est épuisée ou lorsqu'un joueur a placé ses 2 cartes « identification ».

Les autres règles restent identiques.

Conseils :

Pendant votre tour, lorsque vous placez 3 cartes d'une même nationalité qui n'est pas la vôtre sur la table, vous pouvez les éliminer et les mettre face visible devant vous. Vous pénalisez ainsi le joueur de cette nationalité, mais en contrepartie, vous donnez un indice sur votre propre identité. A vous donc de faire les bons choix stratégiques ! Méfiez-vous des bluffs des adversaires ! Certains brouilleront les pistes en prenant des cartes qui ne correspondent pas à leur nationalité. D'autres n'oseront pas se défausser de cartes de leur propre nationalité par peur de perdre des points précieux.

Attention ! Si vous êtes tentés de bluffer souvent, sachez que cette stratégie n'est pas payante dans Spywhere.

Tout au long de la partie, vous devrez retenir énormément d'indications, parfois contradictoires.

A moins de posséder une mémoire incroyable, il est préférable de se limiter à observer un ou deux joueurs maximum. Si vous essayez de tout mémoriser, vous risquez de perdre le fil du jeu et vous serez obligés de deviner un peu au hasard, ce qui n'est pas très amusant. Après avoir compris la nationalité d'un premier joueur, vous pourrez ensuite plus facilement identifier celle des autres.



Auteur : Cesare Mainardi

Illustrateur : Olivier Fagnère

Edité par Azaogames

Remerciements :

Remerciement aux testeurs : Vianney Carvalho, l'association Troll N'Roll, Giuseppe Scaffidi, John Berny, Julien Mazziotta.

L'auteur tient à remercier Vincent Bonnard, Marian Lacombe, Pierre Canuel, Nicolas Smeers et les nombreuses autres personnes l'ayant conseillé pendant le développement du jeu.

Des questions sur les règles de jeu ?

Visitez notre site www.azaogames.com

