

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TOP SECRET

Un jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs âgés de 8 ans et plus.

Conçu par Tom Schoeps et édité par Blatz en 1995

Contenu

Cette règle du jeu

96 cartes : 6 cartes coffre-fort, 30 cartes agent, 60 cartes documents secrets

Préparation

- Triez les cartes en six couleurs.
- Chaque joueur reçoit les 16 cartes d'une couleur. S'il y a moins de six joueurs, certaines cartes seront inutilisées.
- **S'il n'y a que deux joueurs**, on ajoute à leur main **une taupe** et **deux assassins** pris dans les cartes restantes (la couleur n'importe pas). On retire les documents secrets de valeur 20, ce qui fait que les joueurs ont 17 cartes.
- **S'il y a trois joueurs**, chacun d'entre eux reçoit en supplément **une taupe** et **un assassin** pris dans les cartes restantes. Dans ce cas également, tous les documents secrets avec la valeur 20 sont retirés du jeu. Chaque joueur aura donc 16 cartes.
- Chaque joueur place son coffre-fort face visible devant lui sur la table. Toutes les autres cartes restent cachées dans les mains des joueurs ; personne ne doit voir les cartes de ses adversaires.

Effet des cartes

Avant de jouer, vous devez comprendre les effets de chacune des cartes :

1. **Les documents secrets :**
Ils permettent de marquer des points. Les joueurs essayent donc d'en récupérer autant que possible.
2. **Les coffres-forts :**
Les documents secrets sont enfermés dans le coffre-fort d'un joueur.
3. **L'assassin (Attentäter) :**
C'est un des trois agents secrets du jeu. Il utilise une bombe pour faire sauter toutes les cartes qui ne sont pas en sécurité dans un coffre-fort (sauf les coffres-forts et les agents spéciaux).
4. **L'agent spécial (Spezial-Agent) :**
Cette blonde fatale est immunisée contre les assassinats. Elle protège également les documents secrets et peut même, si vous la jouez habilement, doubler leur valeur.
5. **La taupe (Maulwurf) :**
Dans le langage des agents secrets, une taupe est un espion employé par un service secret étranger pour infiltrer un réseau d'agents ennemis et saboter leur travail. Dans notre cas, c'est un voleur : celui qui pose une taupe sur la table doit essayer de prendre la carte d'un autre joueur aussi vite que possible.

Début du tour de jeu

Chaque joueur tient ses cartes (documents secrets et agents) cachées dans la main. Secrètement, il choisit une carte et la place face cachée sur la table, devant lui. Dès que tous les joueurs sont prêts, ils dévoilent leurs cartes simultanément. Chacun retourne la carte choisie sur son coffre-fort. Ce qui se passe ensuite dépend des cartes jouées.

1. **Un document secret a été joué.**
Le document secret reste la propriété du joueur s'il n'est pas victime d'un vol ou d'un assassinat.
2. **Un assassin a été joué.**
Celui qui joue un assassin doit immédiatement crier "**Boum !**" (Celui qui oublie perd immédiatement 50 points !). Tous les joueurs défaussent les cartes qu'ils viennent de jouer au centre de la table (sauf les coffres-forts, et les agents spéciaux qui ne sont pas touchés). Ces cartes ne serviront plus pendant le reste de la manche. Si plusieurs assassins sont joués en même temps, l'effet est identique.
3. **Un agent spécial a été joué.**
L'agent spécial est très efficace avec ses ruses féminines. D'une part, l'assassin ne parvient pas à le faire exploser, d'autre part, l'agent spécial protège un document secret qu'il recouvre et peut même en doubler la valeur (voir plus loin).
4. **Une taupe a été jouée.**
Celui qui joue une taupe doit essayer de voler l'un des documents secrets ou agents spéciaux qui viennent juste d'être joués par l'un des adversaires. Mais il faut être rapide !
Si un autre joueur a également joué une taupe, et qu'il essaye de voler la même carte, c'est celui qui la recouvre le premier de sa main qui la prend. Chaque taupe ne sert qu'une fois. Si un autre joueur a posé un assassin, les taupes sautent dans l'explosion et n'ont pas le temps de voler.
Les cartes volées par la taupe ne rejoignent pas la main du joueur, mais sont placées cachées à côté du coffre-fort, ou, pour rendre le jeu plus passionnant, visibles, toujours à côté du coffre. Nous expliquerons plus loin pourquoi.
Après usage, les taupes sont défaussées au centre de la table.

Tour de jeu

Après que les cartes aient été révélées et que les éventuelles actions correspondantes aient été accomplies, les joueurs qui possèdent maintenant un document secret, qu'il l'ait posé ou volé, peut au choix :

1. **Le mettre dans le coffre-fort**, face cachée, en le posant à gauche du coffre-fort, du côté indiqué par la flèche "X 1". La carte rapportera sa valeur nominale.
2. **Ou le laisser sur la table** face visible et essayer de doubler sa valeur.

Le premier choix est sûr. Le joueur est content de ce qu'il a trouvé et enferme le document secret dans son coffre-fort. Les cartes placées au coffre ne peuvent plus ni être volées ni exploser.

Le second choix laisse une chance de doubler la valeur d'un document secret en formant une paire avec une carte équivalente (par exemple deux documents de valeur 20), ou avec un agent spécial utilisé dans ce cas comme joker. Si vous décidez de laisser une carte visible, essayez de jouer lors d'un tour suivant une carte de valeur identique ou un joker. La carte que vous jouez par la suite est posée face visible sur la pile des cartes déjà jouées.

Les joueurs qui ont deux cartes visibles peuvent les placer dans le coffre-fort, en les retournant faces cachées. Un joueur qui a une paire homogène (soit constituée de deux documents secrets équivalents, soit constituée d'un document secret et d'un agent spécial) retourne les deux cartes de cette paire à droite du coffre-fort, du côté de la flèche indiquant "X2". Si les cartes ne correspondent pas, elles vont à gauche, du côté indiqué "X1". Les deux cartes placées à droite doublent leurs points ; par exemple, deux documents secrets de valeur 20 rapportent au total 80 points. Un agent spécial rapporte autant que le document avec lequel il est appareillé.

Tout ce qui est dans un coffre-fort ne peut plus exploser. Mais prenez garde : les assassins peuvent faire sauter toutes les cartes visibles ! Un agent spécial reste protégé et protège également la carte qui est dessous. La taupe peut voler des documents visibles et des agents spéciaux.

Pour former une paire, vous pouvez tout à fait jouer en premier un agent spécial puis un document secret. Mais dans ce cas, l'agent spécial ne protège pas le document secret car il n'est pas sous l'agent spécial.

Paires homogènes

1. Qu'est ce qu'une paire ?

Une paire consiste toujours en deux cartes. Soit deux documents secret de même valeur (la couleur n'importe pas), soit un document secret et un agent spécial (joker) qui remplace le document secret correspondant.

2. Comment faire une paire ?

Vous devez dans un premier temps laisser une carte face visible, pour faire plus tard une paire. Il y a deux façons d'y parvenir :

- a) Vous jouez une carte correspondante et vous pouvez alors former une paire si aucun autre joueur n'a joué une taupe ou un assassin.
- b) Vous jouez une taupe et volez une carte correspondante à un autre joueur. Une taupe ne peut voler qu'une carte qui vient d'être jouée ; elle ne peut pas prendre une carte qui reste d'un tour précédent (NB : Une carte restant d'un tour précédent peut cependant disparaître dans une explosion).

Vous ne pouvez jamais avoir plus de deux faces visibles devant vous (en dehors de celles se trouvant à l'abri dans le coffre-fort). Si vous avez une paire, elle doit être immédiatement rangée, face cachée, au coffre-fort.

3. Qu'arrive t'il si je n'obtiens pas de paire ?

Si votre deuxième carte est volée ou qu'elle a explosé (et pas la première carte s'il s'agit d'un agent spécial), vous pouvez alors décider à nouveau, soit de mettre la carte qui vous reste dans le coffre-fort, du côté "X1", soit de la conserver visible pour essayer de faire à nouveau une paire.

Si vous avez joué en première carte un agent spécial (qui ne protège aucun document secret au dessus d'elle), essayer d'obtenir maintenant un document secret. En effet, si un agent spécial seul ne rapporte rien, il ne rapporte quère plus lorsqu'il est doublé.

Fin de la partie

Quand toutes les cartes ont été jouées, chacun additionne ses points.

Les cartes placées du côté "X 1" du coffre-fort rapportent leur valeur nominale.

Les cartes placées du côté "X 2" du coffre-fort rapportent le double de leur valeur. Les agents spéciaux placés du côté "X2" rapportent autant que le document secret avec lequel ils ont été placés. Les agents spéciaux placés du côté "X1" ne rapportent rien.

Le joueur qui a le plus de points est nommé Maître Espion et gagne la partie.

Manches

Les joueurs peuvent décider de faire plusieurs manches, en comptant leurs points après chacune d'entre elles. Le premier qui atteint 1200 points est le vainqueur.