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

où ne se trouve pas le méchant.
Toujours secrètement, le joueur raye ce lieu sur sa "fiche Mission", puis clique sur OK.
Attention : Une Spy ne donne pas le même indice lorsqu'elle est en civil ou en uniforme ! Il est donc recommandé d'aller interroger aussi bien les Spies "en civil" que les Spies "en uniforme" pour pouvoir récolter tous les indices nécessaires à votre mission.

ENCERCLER UN LIEU (FIN DE LA PARTIE) :

Lorsque le joueur a collecté les 6 indices, il ne reste plus qu'un seul lieu sur sa "fiche Mission" : celui où se cache le criminel. S'il ne les a pas encore, il doit alors se dépêcher de rassembler 10 Agents WOOHP qui vont lui permettre d'encercler ce lieu.
Une fois qu'il a les 10 Agents, il lui suffit de se déplacer jusqu'à la case « Lieu » correspondante pour pouvoir l'encercler.

Attention : Vous pouvez encercler un lieu avant d'avoir collecté les 6 indices, mais c'est beaucoup plus risqué ! En revanche **vous devez avoir vu au moins une fois chacune des 3 Spies** et donc avoir collecté au moins 3 indices.

En résumé, pour encercler un lieu il faut :
- au moins un jeton de chaque Spies (Alex, Clover et Sam), en civil ou en uniforme.
- 10 Agents WOOHP.
- se rendre sur la case du lieu correspondant.

Si vous réunissez ces trois conditions, cliquez sur "Encerclement", puis sur le lieu encerclé.

Si ce n'est pas le bon lieu, la partie continue. Le joueur perd ses 10 Agents WOOHP et tous les autres savent que ce lieu n'est pas le bon. Tout le monde peut alors le rayer de sa "fiche Mission".

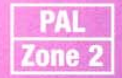
Si c'est le bon lieu, la partie est finie. Bravo ! Jerry vous nomme "Super Spy", comme Sam, Alex et Clover.

© 2007 - TF1 ENTREPRISES / OUAT ENTERTAINMENT
© 2007 - MARATHON - MYSTERY ANIMATION INC. TOUS DROITS ET TOUS TYPES DE MEDIAS RESERVES. www.totallyspies.com

Fonctionne avec 2 piles AG13 alcalines de 1,5 v (3v) fournies.

Le Compoudrier fonctionne avec 2 piles AG13. Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :
N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes "+" et "-". Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines. Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant. Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée. Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit. Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.
Recyclage et traitement des piles usagées : Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés.
Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.

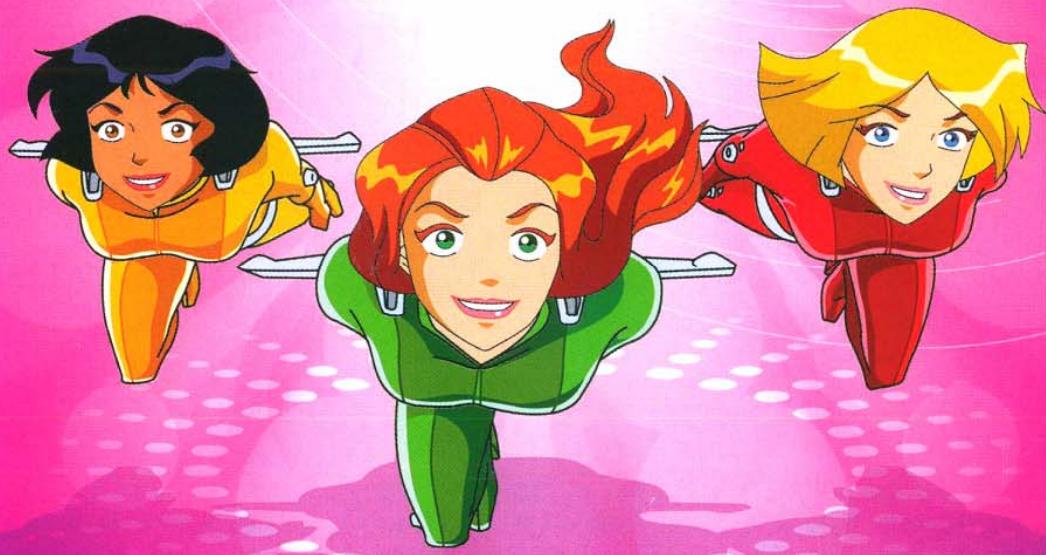
Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
Merci de déposer votre « Compoudrier » usagé dans le centre de ramassage de résidus.
Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
Respectons l'environnement. Ne jetez pas les piles avec les autres résidus. Pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.
Les DVD Ouat sont de qualité supérieure. Cependant certains lecteurs peuvent ne pas être compatibles avec ce DVD. Si vous rencontrez des difficultés pour lire le DVD, essayer de le nettoyer avec un chiffon doux depuis le centre jusque vers l'extérieur du DVD.
Nous serions heureux de recevoir vos commentaires ou questions à propos de ce jeu. Merci de pouvoir nous écrire à l'adresse suivante :
Service consommateurs - TF1 games 305 avenue le jour se lève, 92100 Boulogne, France. savtf1games@tf1.fr
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petite taille pouvant être avalés.
Conservez cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
TF1 Entreprises adhère au programme éco-emballages.



Totally Spies! TM

MISSIONS SPECIALES

Règles du jeu



Règle originale mise en ligne par François Haffner
Janvier 2009

Un jeu de la collection jeuxSOC

RÈGLES DU JEU

Un jeu pour 2 à 4 espions
A partir de 7 ans et +

MATÉRIEL DE JEU

- 2 DVD interactifs
- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 4 jetons Sam, 4 jetons Clover, 4 jetons Alex en fashion
- 4 jetons Sam, 4 jetons Clover, 4 jetons Alex en Spies
- 6 cartes Gadgets WOOHP
- 54 cartes Agents du WOOHP
- 1 dé
- 1 bloc de fiches Mission
- Le célèbre Compoudrier électronique des Spies
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU :

Ca faisait si longtemps que vous rêviez de devenir des Super Spies, comme Sam, Alex et Clover. Hé bien, aujourd'hui est un grand jour !
Jerry va vous confier une mission des plus périlleuses : arrêter l'un des plus dangereux criminels de notre temps ; mais pour cela, il va falloir découvrir où il se cache ! Vous allez donc parcourir le monde et, avec l'aide des meilleurs Agents du WOOHP, tenter de résoudre cette énigme.

Il va falloir mener une enquête approfondie en collectant les informations auprès des Totally Spies pour éliminer les lieux vides de votre « fiche mission », jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule possibilité.

Il vous suffira alors d'**encercler ce lieu avec 10 Agents du WOOHP** que vous aurez réunis au fil de la partie.

Le premier qui réussira deviendra une Super Spy !!!

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Déplier le plateau sur la table.
Placer le Compoudrier à portée de main.
Près du plateau, poser :
- le paquet de cartes "Agents WOOHP",
- les jetons Spies.

Distribuer une "fiche Mission" et une carte "Gadgets WOOHP" par joueur.
Attention ! Votre carte "Gadgets WOOHP" est ultra secrète et votre "fiche Mission" est confidentielle : veillez bien à ce qu'aucun joueur ne puisse y jeter un coup d'œil.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case WOOHP.

Il ne reste plus qu'à choisir un des 2 DVD interactifs et à le mettre dans le lecteur pour lancer la mission.
Il y a en tout 10 missions différentes : 5 par DVD interactif.
Lorsque le DVD arrive au menu « choix de mission », cliquer avec la télécommande sur un des scénarios proposés.

DESCRIPTION DES CARTES :

Les cartes "Agents WOOHP"
Il y en a trois types, correspondant à trois valeurs : 1 Agent, 2 Agents, ou 3 Agents
Lorsqu'un joueur gagne des cartes "Agents WOOHP", il les pose devant lui face visible ; ainsi chacun sait le nombre d'Agents WOOHP à la disposition de ses adversaires.
Il faut un total d'au moins 10 Agents pour encercler un lieu.

Les cartes "Gadgets WOOHP"
Chaque joueur en reçoit une en début de partie.
A lui d'utiliser le Gadget au meilleur moment possible.
Après utilisation, la carte "Gadgets WOOHP" est remise sur la pile de cartes "Gadgets WOOHP".
Tous les Gadgets s'utilisent pendant son tour de jeu sauf l'oreillette à récepteur ultra sensible qui s'utilise lorsqu'un joueur vient d'obtenir un indice Spy.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Après la description de la mission par Jerry, un rapport spécial indique 3 lieux contrôlés par les Agents du WOOHP. Les joueurs rayent donc ces lieux de leur "fiche Mission".

Le plus jeune joueur commence, puis on joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour avancer, il suffit de lancer le dé, mais attention, on n'est jamais obligé d'avancer de la totalité des points obtenus : si le dé indique 5, le joueur peut avancer de 5, 4, 3, 2 ou 1 case.

Après avoir avancé son pion, chaque joueur effectue l'action déterminée par le type de case sur lequel il s'arrête.

La case WOOHP
Lorsqu'au début de son tour un joueur est au WOOHP (c'est le cas pour tous les joueurs au premier tour, par exemple), il n'est pas obligé de jeter le dé. Il peut décider de rester sur place et de demander des renforts à Jerry.
Cliquer sur "Aller voir Jerry" avec la télécommande. Selon son humeur, Jerry donne 1 voire 2 cartes "Agents WOOHP"... mais parfois, s'il est de très mauvaise humeur, il n'attribue aucune carte "Agents WOOHP"... Sacré Jerry !
Le joueur pose les cartes "Agents WOOHP" ainsi gagnées devant lui, face visible.

Les cases "Totally Fan Quiz"
Si le joueur s'arrête sur une case "Totally Fan quiz", il clique sur "Totally Fan quiz" avec la télécommande. Il doit alors répondre à la question qui apparait sur l'écran. Si le joueur répond correctement, il pioche une carte "Agents WOOHP".
Puis, il pose la carte "Agents WOOHP" ainsi gagnée devant lui, face visible.

Les cases "Mini-Mission"
Si le joueur s'arrête sur une case "Mini-Mission", il clique sur « Mini-Mission » avec la télécommande. Il doit alors réussir l'épreuve proposée par Jerry.
En cas de réussite, il pioche une carte "Agents WOOHP".
Puis, il pose la carte "Agents WOOHP" ainsi gagnée devant lui, face visible.

> RAPPEL : Il faut un total d'au moins 10 Agents pour encercler un lieu.

Les cases "Neutres"
Si le joueur s'arrête sur une case neutre, il ne se passe rien.

Les cases "Lieux" sont considérées comme des cases neutres, excepté en fin de partie, lors des encerclements.

Les cases "Indice des Spies"
C'est grâce à ces cases que les joueurs vont pouvoir éliminer 6 lieux restants.
Si le joueur s'arrête sur une case "Indice des Spies", il rencontre une des Spies (Alex, Sam ou Clover).
Il prend alors un pion représentant la Spy rencontrée, clique sur "Indice des Spies" avec la télécommande, puis sur la Spy qu'il a choisie, qui lui donne alors un code.
A l'abri des regards, le joueur tape ce code sur le "Compoudrier" qui dévoile alors le lieu surveillé,