

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 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



DON ESKRIDGE'S

SPIES & LIES

A Stratego STORY



SPELREGELS · RÈGLES DU JEU
SPIELANLEITUNG · RULES OF THE GAME

SPIES & LIES : UNE HISTOIRE DE STRATEGO

Rempotez une victoire décisive dans les derniers jours de la guerre. Votre succès dépendra des manœuvres d'une poignée d'espions téméraires... Affrontez l'ennemi en face en recrutant secrètement des soldats dotés de compétences spéciales.

Chaque joueur a la possibilité de saboter les missions de son adversaire grâce à son art du déploiement, son esprit de déduction et ses stratégies de tromperie. En démasquant un à un les soldats ennemis et en contrecarrant chacune de leurs avances, vous resserrez l'étau et infiltrerez plus profondément le camp ennemi. Et vous permettez à votre agent double de s'emparer du drapeau ennemi !

BUT DU JEU

Spies & Lies se joue en 3 tours. Chaque tour se compose de 3 phases (déploiement, renseignements et mission) qui déterminent quel joueur peut déplacer l'agent double en territoire ennemi sur le plateau de jeu. Le joueur qui réussit le premier à placer son agent double sur le drapeau de l'ennemi a gagné (ou le joueur qui est le plus proche d'y parvenir à la fin de la troisième tour).

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 10 cartes de soldat rouges et 10 cartes de soldat bleues
- 2 séries de 4 cartes de mission
- 6 cartes de renseignements
- 1 carte de départ
- 8 jetons d'informations
- 2 séries de 4 jetons de renseignements
- 3 tours Stratego (1 tour d'infiltration rouge, 1 tour infiltration bleue, 1 tour agent double noire)
- 1 marqueur de jour
- 4 jetons de tromperie
- Règles du jeu



MISE EN PLACE DES TROUPES

- Les joueurs choisissent une couleur : rouge ou bleue.
- Chaque joueur prend ses cartes de soldat bleues ou rouges, 4 cartes de mission, 1 jeton d'informations, 4 jetons de renseignements et 1 jeton de tromperie.
- Les joueurs posent le plateau de jeu au milieu de la table. Assurez-vous que le drapeau de votre couleur soit posé à côté de vous.
- Les deux joueurs placent la tour d'infiltration de leur couleur sur la case « 0 » de la grille des points d'infiltration du plateau de jeu.
- Les joueurs placent l'agent double sur la case libre au milieu du plateau de jeu, comme illustré.
- Les joueurs posent le marqueur de jour sur le cercle jour 1 du plateau de jeu.
- Les joueurs placent la carte de départ et mettent les jetons de tromperie de côté.
- Les joueurs disposent leurs 4 cartes de mission dans le bon ordre devant eux, comme illustré.
- Mélangez et placez la pile des cartes de renseignements sur la table, face cachée. Prenez la carte du haut et posez-la, face visible, à côté de la pile des cartes de renseignements : c'est la pile des « Anciennes cartes de renseignements ».
- Mélangez vos 10 cartes de soldat, posez la pile face cachée sur la table et demandez à votre adversaire de tirer une de vos cartes au hasard. Posez cette carte à côté de la pile des cartes de renseignements, face visible. Ces deux soldats sont « épuisés » et ne peuvent pas être déployés pendant premier tour.
- Gardez vos 9 autres cartes de soldat dans votre main et assurez-vous que votre adversaire ne puisse pas les voir.

VOICI A QUOI RESSEMBLE LA CONFIGURATION DU JEU AU DÉMARRAGE :

- 10 cartes de soldat bleues
- 4 jetons de renseignements
- Jeton de tromperie
- Soldat épuisé
- 5 cartes de renseignements (face cachée)
- Ancienne carte de renseignements (face visible)
- Carte de départ
- Jetons de tromperie de réserve
- Jeton d'informations
- 10 cartes de soldat rouges
- Cartes de mission
- Marqueur de jour
- Tours d'infiltration (tours rouge & bleue)
- Agent Double (tour noire)
- Plateau de jeu



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en 3 tours, chaque tour représentant un jour différent. Chaque jour se compose de 3 phases :

- Phase de déploiement :** chaque joueur place une carte de soldat sous chacune de ses 4 cartes de mission, face cachée, comme illustré.

Le rang (1-10) de tes soldats doit toujours augmenter de gauche à droite, sauf dans le cas du sergent (4) qui peut être placé n'importe où (pour surprendre l'adversaire et rendre la déduction des cartes plus difficile). Vous avez le droit de regarder vos cartes pendant tout le tour. Voir page 20 pour tout savoir sur les rangs et leurs compétences.



Cartes de mission 1 à 4 avec 4 cartes de soldat face cachée

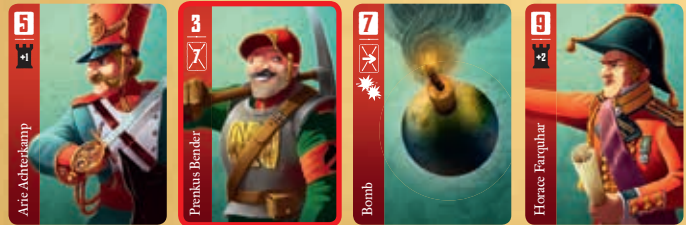
Correct :

toutes les cartes sont placées dans le bon ordre



Incorrect :

le démineur (3) n'est pas à sa place



Correct :

le sergent (4) peut être placé n'importe où



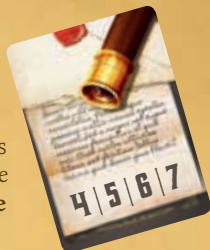
Incorrect :

la bombe (7) ne se trouve pas au bon endroit



2. Phase de renseignements :

retournez la carte de renseignements placée en haut de la pile pour que l'image soit visible : c'est l'information que vous obtenez des services secrets. Chaque joueur **pose à présent un jeton de renseignements** sur les cartes de Mission des soldats dont le rang est mentionné sur la carte de renseignements, à l'exception du sergent.



Le sergent (4) constitue une exception et peut fournir de faux renseignements.

3. **Mission :** Faites tourner (comme une toupie) la carte de départ pour savoir qui peut commencer à disputer le premier tour (les joueurs passent ensuite la main au début des tours 2 et 3). Le joueur qui a le droit de commencer essaie de découvrir quel soldat se trouve sur la position Mission 1 de son adversaire. Pour cela, il utilise les indices fournis par l'ordre des chiffres figurant sur la carte de renseignements, le nombre et la position des jetons de renseignements sur les cartes de mission, l'identité du soldat épuisé, et il essaie de deviner la stratégie de son adversaire.

« Je devine que ton Espion (1) se trouve sur la mission 1 »

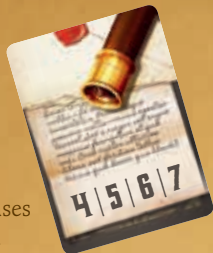
Énoncez à haute voix le rang (ou le nom) qui figure selon vous sur la carte et retournez la carte de soldat. Découvrez son « score » sur la page suivante. C'est maintenant au tour de votre adversaire de découvrir quel soldat se trouve sur votre position Mission 1. Ensuite, c'est à votre tour d'identifier le soldat de la Mission 2 de votre adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les soldats aient été démasqués. Voir aussi la règle spéciale 1 page 19.



SCORE

À chaque fois qu'un joueur devine la bonne identité d'une carte de soldat, le score est le suivant :

- S'il a **correctement identifié** le soldat de son adversaire, le joueur déplace sa tour d'infiltration de 2 cases sur la grille des points d'infiltration. Le soldat démasqué est maintenant « neutralisé » : la carte reste à sa place, face visible, mais elle est « tournée horizontalement » - tournez la carte de 90 degrés pour montrer que les compétences spéciales du soldat ne peuvent plus être utilisées.
- Si le joueur n'a pas correctement deviné l'identité du soldat de son adversaire, sa tour d'infiltration reste à sa place. Son adversaire a la possibilité d'utiliser immédiatement les compétences spéciales de son soldat et gagne, le cas échéant, des points d'infiltration. Sa carte de soldat reste à sa place, face visible, orientée dans la même direction (elle n'est pas tournée horizontalement). Retrouvez page 20 plus d'informations sur les compétences spéciales de tous les soldats et leurs points d'Infiltration.



L'espion rouge (1) a été correctement identifié et il est neutralisé



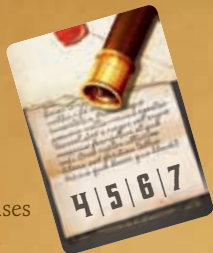
« Je devine que ton Éclaireur (2) est en mission 1 ». Le joueur bleu n'ayant pas identifié correctement le soldat rouge en mission 1, le joueur rouge peut avancer d'une case sa tour d'infiltration. Il reçoit (dans le cas de l'espion) un jeton de tromperie.



SCORE

À chaque fois qu'un joueur devine la bonne identité d'une carte de soldat, le score est le suivant :

- S'il a **correctement identifié** le soldat de son adversaire, le joueur déplace sa tour d'infiltration de 2 cases sur la grille des points d'infiltration. Le soldat démasqué est maintenant « neutralisé » : la carte reste à sa place, face visible, mais elle est « tournée horizontalement » - tournez la carte de 90 degrés pour montrer que les compétences spéciales du soldat ne peuvent plus être utilisées.
- Si le joueur n'a pas correctement deviné l'identité du soldat de son adversaire, sa tour d'infiltration reste à sa place. Son adversaire a la possibilité d'utiliser immédiatement les compétences spéciales de son soldat et gagne, le cas échéant, des points d'infiltration. Sa carte de soldat reste à sa place, face visible, orientée dans la même direction (elle n'est pas tournée horizontalement). Retrouvez page 20 plus d'informations sur les compétences spéciales de tous les soldats et leurs points d'Infiltration.



L'espion rouge (1) a été correctement identifié et il est neutralisé



« Je devine que ton Éclaireur (2) est en mission 1 ». Le joueur bleu n'ayant pas identifié correctement le soldat rouge en mission 1, le joueur rouge peut avancer d'une case sa tour d'infiltration. Il reçoit (dans le cas de l'espion) un jeton de tromperie.



Le joueur bleu n'ayant pas deviné correctement l'identité du soldat rouge de la mission 3, le joueur rouge peut faire avancer sa tour d'Infiltration rouge de 4 cases car il a utilisé le Sergent (4). Il gagne également 4 points d'infiltration supplémentaires pour avoir utilisé son jeton de tromperie. Si vous atteignez 10, tous les points d'infiltration en trop, sont perdus. Une fois qu'il a été utilisé, le jeton de tromperie est sorti du jeu (que l'identité du soldat ait été correctement devinée ou pas). Un joueur peut gagner un jeton de tromperie supplémentaire si son espion est utilisé, mais il ne peut jamais en avoir plus de 2 à n'importe quel moment du jeu.

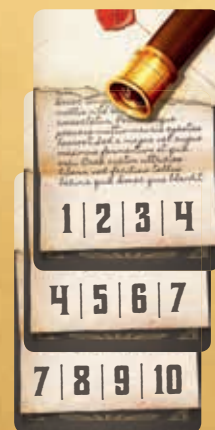


FIN D'UN TOUR

Le tour est terminé une fois que l'identité de tous les soldats en mission ait été révélée.

Chaque joueur ramasse les 4 cartes de soldat qu'il a déployées lors du dernier tour, les mélange face cachée et demande à son adversaire de tirer au hasard une des 4 cartes. (Si vous avez **utilisé** votre bombe pendant ce tour et deviné correctement la carte de votre adversaire, vous prenez deux cartes de votre adversaire au lieu d'une seule. Ces cartes seront placées au prochain tour sur la pile « soldats épuisés ») Le ou les soldat(s) "épuisé(s)", est (sont) placé(s) face visible à côté des jetons de renseignements. Il(s) ne pourra(pourront) plus être utilisé(s) au prochain tour. Reprenez le(s) soldat(s) épuisé(s) du tour précédent et remplacez-le(s) avec vos autres cartes de soldat, prêtes à être utilisées au prochain tour.

- Placez la carte de renseignements utilisée sur la pile « Anciennes cartes de renseignements ». Tournez-la horizontalement, en sorte que toutes les anciennes cartes de renseignements restent visibles.
- Retirez les éventuels jetons de renseignements de vos cartes de mission.
- Déplacez le marqueur de jour sur le tour suivant : un nouveau jour commence.
- Les tours d'infiltration et l'agent double conservent leur position actuelle.
- Le joueur qui n'a pas commencé le tour précédent, peut maintenant commencer le prochain tour.



QUI REMPORTE LA VICTOIRE ?

Le jeu se termine de deux façons :

1. Le joueur remporte la victoire dès qu'il a atteint avec son agent double le drapeau de la forteresse ennemie. Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact de cases pour atteindre le drapeau ennemi. On peut l'atteindre durant n'importe quel tour.

Si vous gagnez de cette façon, vous devez révéler à votre adversaire toutes vos cartes restantes, afin de lui prouver que tous vos soldats étaient bien déployés selon les règles. Si ce n'est pas le cas et qu'une carte se trouve à la mauvaise place, c'est une erreur fatale dans votre stratégie militaire : votre victoire est annulée et c'est votre adversaire qui gagne à la place.

OU BIEN...

2. À la fin du troisième tour, le joueur qui réussit à mener son agent double le plus loin en territoire ennemi, remporte la victoire (quelle que soit la distance). Si l'agent double se trouve en terrain neutre (au milieu du plateau de jeu), le joueur qui a le plus de points d'infiltration, gagne. Si ce score est également égal, la partie se termine sur un match nul.

RÈGLES SPÉCIALES

1. Faux renseignements : si votre adversaire a joué une mauvaise carte de renseignements ou qu'il n'en a pas joué quand il devait le faire, cette carte est immédiatement comptée comme ayant été « correctement devinée » : elle est tournée horizontalement sur le plateau de jeu et vous gagnez 2 points d'infiltration.
2. Ordre erroné : si votre soldat démasqué n'est pas placé dans le bon ordre par rapport à vos autres cartes qui ont déjà été démasquées (voir les règles prévues pour le déploiement des pièces), toutes les avancées de l'agent double pendant ce tour sont annulées et la tour d'infiltration est replacée sur la case 0. Cette carte et toutes vos autres cartes de ce tour comptent comme « démasquées » : révéléz leur contenu dans l'ordre normal des tours. À chacun de vos tours, vous avez toujours la possibilité de deviner les cartes de votre adversaire. (Ces règles ne s'appliquent pas au sergent.)

JOUER EN ÉQUIPE

Spies & Lies peut se jouer en équipe, avec deux joueurs maximum dans chaque camp. Répartissez les cartes de mission en deux groupes, un membre de l'équipe jouant les Missions 1 et 2, l'autre les Missions 3 et 4.

Chaque joueur choisit ses propres soldats et affronte son adversaire respectif. Les coéquipiers peuvent s'entretenir librement de leur stratégie, mais ils n'ont pas le droit de chuchoter. Il est interdit de regarder les cartes de soldat (et la carte de renseignements) pendant la phase de déploiement.

Après qu'un joueur a choisi ses cartes pour les Missions 1 et 2, son coéquipier a le droit de les voir seulement une fois pour conserver le bon ordre des cartes. En dehors de ce cas précis, aucun joueur n'a le droit de regarder les cartes de son coéquipier (ce qui signifie que le premier coéquipier ignore ce qui va se passer dans les Missions 3 et 4.)

LES SOLDATS ET LEURS COMPÉTENCES SPÉCIALES

Si votre adversaire n'a pas réussi à identifier correctement un de vos soldats, votre soldat est mobilisé et il peut utiliser ses compétences spéciales (immédiatement ou plus tard pendant le tour). Vous pouvez ainsi gagner de précieux points d'infiltration et avoir peut-être aussi la chance de déplacer l'agent double. Consultez le tableau ci-dessous pour savoir ce qui se passe avec chaque soldat :



L'agent double atteint le drapeau bleu pendant le 2e tour et c'est donc le joueur rouge qui remporte la victoire !



À la fin du 3e tour, l'agent double se trouve sur le territoire du joueur rouge, c'est donc le joueur bleu qui remporte la victoire !

Soldat Si cette pièce est utilisée...

- | | | |
|----|------------|---|
| 1 | Espion | ... vous gagnez 1 point d'infiltration et 1 jeton de tromperie. Si vous tombez sur le maréchal, il est immédiatement neutralisé (tournez la carte horizontalement), que vous l'ayez deviné correctement ou pas. |
| 2 | Éclaireur | ... vous gagnez 2 points d'infiltration. Pour chaque soldat que vous identifiez correctement pendant ce tour après avoir utilisé votre éclaireur, vous gagnez 4 points d'infiltration au lieu de 2. |
| 3 | Démineur | ... vous gagnez 3 points d'infiltration. Si vous tombez sur la bombe ennemie, celle-ci est immédiatement neutralisée (tournez la carte horizontalement), que vous l'ayez deviné correctement ou pas. |
| 4 | Sergent | ... vous gagnez 4 points d'infiltration. À propos du sergent : pendant la phase de déploiement, le sergent peut être placé n'importe où sur le champ de bataille. Par exemple : 2- 7- 4- 10 est un ordre valide. Le sergent peut aussi fournir de faux renseignements pendant la phase de renseignements, que ce soit en ne FOURNISSANT aucunes informations quand il devrait le faire, ou en FOURNISSANT des renseignements quand il n'a pas le droit de le faire (avec le jeton de renseignements). |
| 5 | Lieutenant | ... avancez l'agent double d'une case en direction de la forteresse ennemie. Vous n'obtenez aucun des points d'infiltration. |
| 6 | Capitaine | ... vous gagnez 6 points d'infiltration ou, à la place, utilisez une carte du soldat qui est actuellement « épuisé ». Dans le cas de 2 soldats épuisé, vous pouvez choisir 1. Vous gagnez les points d'infiltration du soldat épuisé et ses compétences sont utilisées, s'il en a. Laissez les cartes à leur place. Remarque : si l'espion ou le démineur ont été utilisés, cela aura des conséquences sur la nouvelle carte choisie. |
| 7 | Bombe | ... la bombe explose ! La prochaine carte (de votre ennemi) que vous démasquez pendant ce tour sera automatiquement neutralisée (tournez-la horizontalement). Vous n'obtenez aucun des points d'infiltration. <i>Double dommage : si votre bombe est utilisée et que vous démasquez correctement l'identité de la prochaine carte ennemie pendant ce tour, vous pouvez choisir 2 cartes de soldat de votre adversaire au lieu d'une seule, qui seront neutralisées au prochain tour.</i> |
| 8 | Colonel | ... vous gagnez 8 points d'infiltration. Le colonel est le seul soldat qui peut comptabiliser les points d'infiltration en trop. Par exemple, si votre tour d'infiltration est placée sur la case 7 et votre colonel est utilisé, déplacez votre tour d'infiltration de 3 cases jusqu'à la case 10, avancez l'agent double et ensuite, après être revenue sur la case 0, déplacez votre tour d'infiltration sur les 5 cases restantes. |
| 9 | Général | ... avancez l'agent double de 2 cases en direction de la forteresse ennemie. Vous n'obtenez aucun des points d'infiltration. |
| 10 | Maréchal | ... vous gagnez soit 10 points d'infiltration*, soit 5 points d'infiltration en faisant perdre 5 points d'infiltration à votre adversaire. Si votre adversaire a moins de zéro point d'infiltration, il ne se passe rien : sa tour d'infiltration reste sur la case 0.
*Souvenez-vous que les points d'infiltration en trop ne peuvent pas être comptés. |



19739

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.
Game concept © Don Eskridge

Development by Jeremy Falger.

jumbo.eu

jumbostrategygames.com