

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



SPYWEB

RESEAU D'ESPIONNAGE
2 joueurs

**ACTION
MAN**

SPYWEB

● **MESSAGE:**

On a découvert un message codé dans la base de données de contrôle révélant que des fichiers informatiques, totalement indispensables à la sécurité nationale, ont été dérobés.

● **CONSEQUENCE:**

Ces informations de haut niveau sont maintenant entre les mains du Dr X qui a la ferme intention de prendre le contrôle intégral de la défense nationale.

● **MISSION:**

Ta mission est de retourner à la table de contrôle immédiatement, et de démasquer l'auteur de cette opération terrifiante.

TA PANOPLIE

- 2 tables de contrôle (comprenant 2 chevilles chacune) • 2 portes
- 4 connecteurs • 36 cartes • 2 cartes de zone de mission • 1 feuille d'autocollants

Pour l'assemblage, voir les instructions au dos.

OBJECTIF DE TA MISSION

Le commandant de réseau de ton adversaire a choisi sa cachette quelque part sur la planète, d'où il tente de prendre le contrôle des dossiers relatifs à la sécurité, qui ont été dérobés. Avant que Dr X ne découvre le code secret lui permettant d'accéder aux dossiers, Action Man doit démasquer le commandant de réseau manipulé par Dr X. Il doit faire preuve de bon sens et savoir utiliser les moindres indices qui lui sont communiqués. De son côté, le Dr X a la ferme intention de détruire Action Man et pour cela doit lui aussi démasquer son commandant de réseau.

Ta mission sera remplie lorsque tu seras en mesure d'identifier et de localiser le commandant de réseau de ton adversaire.

PRÉPARATION DE LA MISSION

1. Ton adversaire et toi choisissez le rôle que vous allez tenir : Action Man ou Dr X.
2. Installe-toi face à ton adversaire, en mettant la table de contrôle entre vous, le côté orange face au joueur qui joue le rôle d'Action Man, le côté violet face à celui qui joue le rôle de Dr X.
3. Place ta carte de zone de mission en face de la table de contrôle, hors de vue de ton adversaire.
4. Retourne toutes les cartes face cachée et sépare-les selon leur couleur : les cartes orange Action Man et les cartes violettes Dr X.
5. Retourne les cartes, face visible, puis sépare chaque paquet selon leur type : les cartes espion et les cartes suspect. Garde les cartes espion de ta couleur et remets les cartes suspect de ta couleur à ton adversaire. Celui-ci utilise ses cartes espion et tes cartes suspect et tu utilises les cartes espions de ta couleur et les cartes suspects de la couleur de ton adversaire.
6. Sélectionne ton commandant de réseau : étale tes cartes espion face cachée et choisis-en une pour la glisser derrière la porte de la table de contrôle, à l'abri du regard de ton adversaire.
7. Sélectionne une ville : choisis une ville qui sera la cachette de ton commandant de réseau. Puis fixe une cheville sur la table de contrôle à l'endroit correspondant à cette ville.
8. Fixe ensuite les autres cartes espion à la table de contrôle, en laissant une case vide : c'est la cachette de ton commandant de réseau. Tes espions ne bougeront pas durant toute la partie.

Remarque: le positionnement de tes espions ne dépend que de toi. Au fur et à mesure des parties, tu apprendras à mettre en place des réseaux d'espionnage de plus en plus sophistiqués.

DÉBUT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence la partie. A ton tour, pose des questions à ton adversaire au sujet de ses espions. Tes cartes suspect correspondent aux cartes espion de ton adversaire. Place-les sur ta carte de zone de mission en fonction des informations que tu recueilles, en veillant à garder cette carte hors de vue de ton adversaire.

Sur chacune des cartes suspect, le personnage fait au moins l'une des trois actions suivantes :



Regarder



Montrer



Ecouter

A ton tour, tu peux entreprendre l'une des deux actions suivantes :

1. Poser une question *ou*
2. Porter une accusation

1. POSER UNE QUESTION

Les questions que tu poses concernent uniquement les actions d'un suspect, à savoir regarder, montrer, ou écouter. Ton adversaire se limite à donner le nom d'un espion ou à désigner un véhicule, ou la réponse « rien » (voir paragraphe Réponse « Rien » ci-dessous).

Exemple :

Tu es Action Man et tu veux savoir ce qui suit :

Quelle personne **Battle Axe X** montre-t-il ?

Réponse de l'adversaire :

Battle Axe X montre **Pr Gangrene**.

Ton action :

Tu places ta carte suspect **Battle Axe X** à côté de la carte suspect **Pr Gangrene** de manière que **Battle Axe X** soit tourné vers **Pr Gangrene**.

Au fur et à mesure que tu reçois des informations, place tes cartes suspect sur ta carte de zone de mission, qui reflète de plus en plus la table de contrôle de ton adversaire.

Durant le tour suivant, tu peux par exemple demander :

Que regarde **Battle Axe X** ?

Réponse de l'adversaire :

Battle Axe X regarde la moto.



Ton action :

Tu places ta carte suspect **Battle Axe X** près de la moto de manière que **Battle Axe X** regarde la moto et déplaces Battle Axe X de manière qu'il montre **Pr Gangrene**.

Remarque : Après deux tours, tu as déjà placé Battle Axe X et Pr Gangrene en haut à gauche de ta carte de zone de mission.

Réponse « rien »

Lorsqu'on te répond « rien », cela implique que tu as besoin d'informations supplémentaires pour faire un choix final et placer ta carte suspect. Cela peut avoir plusieurs significations :

1. Le suspect se trouve sur l'un des bords de la table de contrôle et n'a donc rien à côté. *Ou*
2. Le suspect se trouve à côté de la case ville vide, qui correspond à la ville dans laquelle le commandant de réseau se cache. *Ou*
3. Le suspect se trouve être le commandant de réseau, dans sa cachette.

2. PORTER UNE ACCUSATION

Lorsque tu es sûr de connaître l'identité du commandant de réseau de ton adversaire ainsi que la ville dans laquelle il se cache, annonce à ton adversaire que tu souhaites porter une accusation. Tu ne peux porter qu'une accusation par tour. Si tu as les bonnes réponses, ton adversaire te montre le commandant de réseau qu'il avait sélectionné au début de la partie. Si l'une des réponses n'est pas correcte, la partie continue jusqu'à ce que l'un de vous parvienne à démasquer le commandant et à trouver sa cachette.

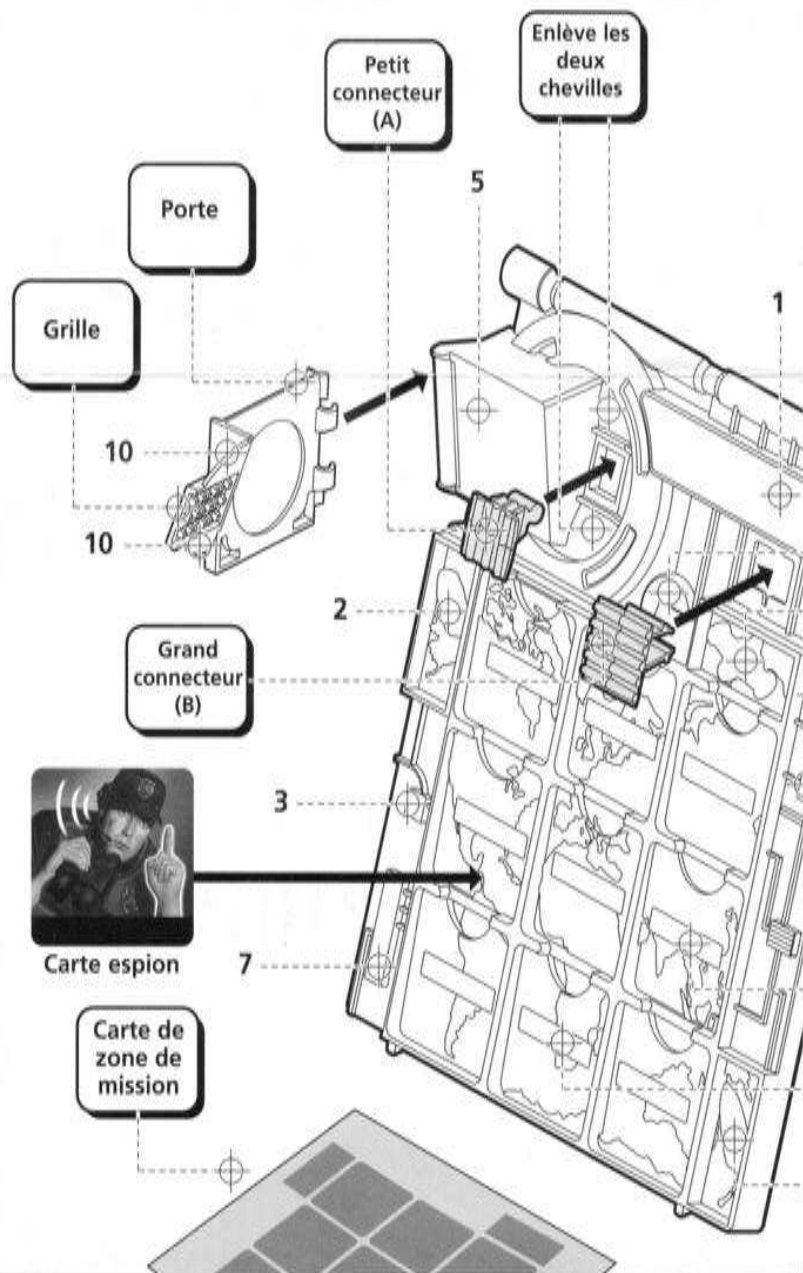
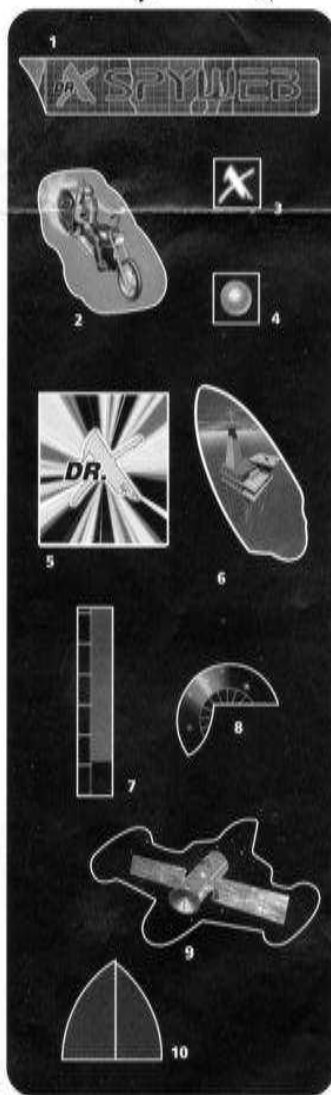
Ton tour est terminé après que tu aies posé une question ou porté une accusation.

ASSEMBLAGE

Suis ces instructions en te référant à la figure ci-dessous ainsi qu'à l'illustr

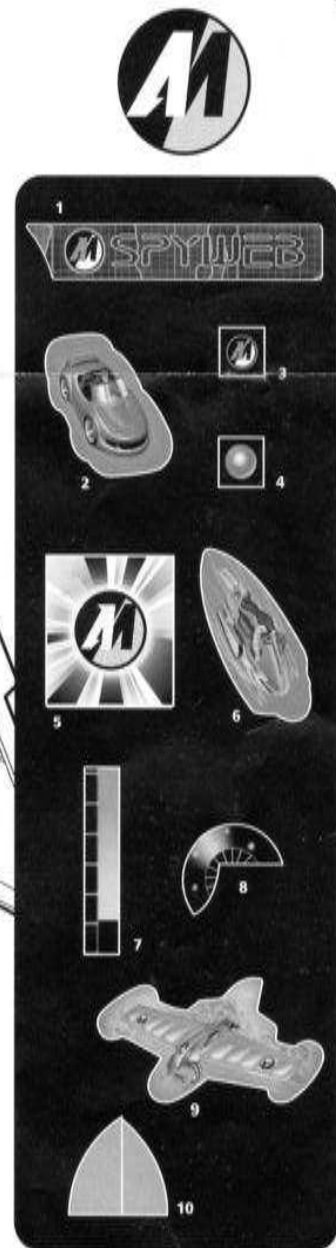
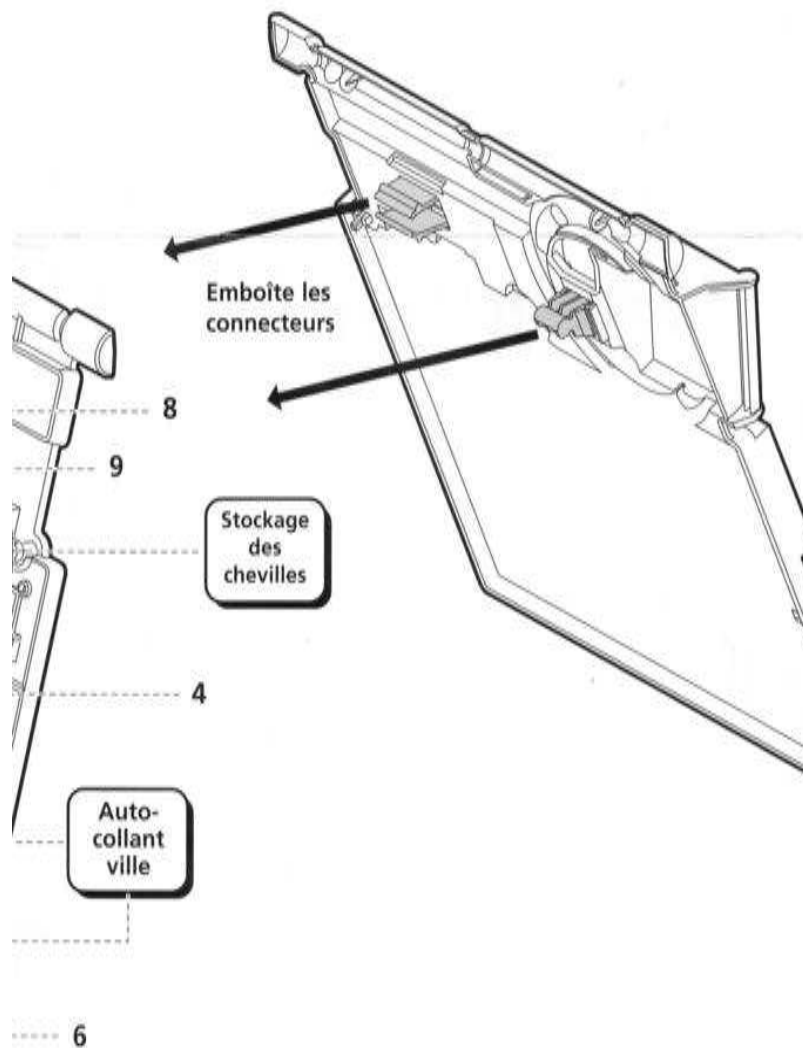
1. Applique les autocollants numérotés comme indiqué. Les autocollants orange Action Man vont sur la table de contrôle orange et les autocollants violets Dr X sur la table de contrôle violette.
2. Utilise la carte de zone de mission comme référence lorsque tu appliques les autocollants ville.
3. Détache les parties en plastique de leur support avec précaution.

DR. X



tion au dos de la boîte.

4. Sur chaque table de contrôle :
 - Fixe la porte.
 - Détache avec précaution les deux chevilles à droite de chaque porte et place l'une d'elles dans le lieu de stockage. Place les l'autre cheville sur la grille près de la porte.
 - Fixe ensuite les deux connecteurs (A) et (B) comme indiqué.
5. En alignant bien les bords supérieurs des deux tables, emboîte les quatre connecteurs deux par deux,
6. Détache les cartes de leur support.



GH&L 75369
SP-9854-56
56. TLM VCH

