

SPYFALL

Livret de règles

« L'indiscrétion fait couler des navires » : c'est une expression datant de la seconde guerre mondiale. Cela présente aussi un principe vital de guerre. Il y avait beaucoup de choses que les espions pouvaient laisser échapper – des trombones qui ne rouillaient pas dans leurs documents, des pointes à tête carrées dans les semelles de leurs chaussures, et ainsi de suite... Ce jeu offre à tout le monde l'opportunité de se glisser dans la peau d'un espion qui est sur le point de voir sa couverture tomber et dans celle de l'agent spécial qui est sur ses talons.

Contenu

208 cartes (26 piles de 8 cartes chacune)

26 sachets zip

1 livret de règles

Vous aurez aussi besoin d'un chronomètre à portée de main pour garder une trace du temps qui s'écoule pendant la partie. Un des joueurs aura probablement son téléphone portable.

Aperçu du Jeu

Une partie de Spyfall se joue en plusieurs manches assez courtes. Pendant chaque manche les joueurs se retrouvent dans un certain lieu avec un statut spécifique qui leur est assigné. Un des joueurs est toujours un espion qui ne sait pas où il se trouve. La mission de l'espion est de faire parler les autres joueurs pour identifier le lieu où il est, et surtout il doit aussi éviter de révéler sa couverture. Chaque joueur qui n'est pas un espion doit donner des informations indirectes pour suggérer qu'il connaît le nom du lieu où il est, prouvant ainsi qu'il n'est pas l'espion. Observation, concentration, nonchalance et astuce, c'est ce dont vous aurez besoin dans ce jeu. Restez sur vos gardes !

But du jeu

Le but du jeu de l'espion est d'éviter d'être découvert ou bien d'identifier le lieu où il est. L'objectif des joueurs qui ne sont pas des espions est d'arriver à un consensus sur l'identité de l'espion et de révéler son identité.

Mise en place pour la première manche

Avant le début de la première manche, triez toutes les cartes des tas de lieux. Chaque lieu doit posséder sept cartes avec des illustrations identiques et une carte espion. Chaque pile est placée dans un petit sachet zip. Toutes les cartes doivent être, face cachée, avec la carte espion sur le dessus de la pile.

Tous les lieux sont montrés sur la page du milieu du livret de règles. Nous conseillons aux joueurs de les étudier attentivement avant le début de la première manche. Cela donnera une idée aux « éventuels espions » du type de lieux parmi lesquels ils devront choisir. Nous conseillons aussi vivement aux espions de ne pas étudier la page du milieu pendant la partie – cela ressemblerait à un aveu.

Carte de lieu

Lieu

Statut

Carte Espion

Début de la manche

Chaque partie se compose d'une série de manches courtes. Au préalable, les joueurs se seront mis d'accord sur le nombre de manches qu'ils voudront jouer. Nous vous conseillons de jouer 5 manches pour votre première partie (cela devrait durer environ une heure).

On choisit un nouveau joueur qui distribue à chaque manche. Celui qui distribue prend part à la partie comme un joueur normal. Le joueur qui a l'air le plus suspect distribuera pour la première manche. Ce joueur sort tous les petits sachets de la boîte, les tourne, face cachée, les mélange et en choisit un au hasard. Celui qui distribue sort les cartes du sachet choisi en faisant attention à ne pas les retourner.

Celui qui distribue choisit un nombre de cartes qui correspond au nombre de joueurs à partir du haut de la pile. Il les mélange, et en donne une à chaque joueur. S'il y a cinq joueurs, cinq cartes seront distribuées. Les cartes restantes ne sont pas retournées. Mettez-les de côté – vous n'en n'aurez pas besoin. Chaque joueur regarde sa carte, sans que les autres puissent la voir, ensuite placez la carte devant vous.

Celui qui distribue pour chaque manche correspond à celui qui était l'espion pendant la manche précédente. Ce joueur choisit un nouveau sachet, et il distribue les cartes comme indiqué ci-dessus.

Tour de Jeu

Celui qui distribue lance le chronomètre et la partie commence. Il pose ensuite une question à un des joueurs en l'appelant par son prénom : "Dis-moi John..." En général la question concerne la pile de lieu. C'est prudent mais pas obligatoire. On pose les questions une seule fois ; les questions secondaires ne sont pas autorisées. Les réponses peuvent prendre n'importe quelle forme. Le joueur qui répond pose ensuite une question de son choix à un autre joueur, mais pas à celui qui vient de poser la dernière question (pour ne pas répondre à une question par une autre question). L'ordre dans lequel les questions sont posées est établi par les joueurs eux-mêmes et est souvent basé sur les soupçons que les joueurs ont après avoir entendu les questions et les réponses.

Remarque : Si vous n'êtes pas un espion, votre carte vous indiquera votre statut dans le lieu donné. Avant le début de la partie les joueurs doivent se mettre d'accord sur le fait ou pas, de savoir s'ils adhèrent à leur statut et s'ils veulent jouer le rôle correspondant ou pas. Nous vous conseillons vivement de faire ceci pour rendre le jeu encore plus intéressant. Par exemple si vous êtes un professeur d'université et que quelqu'un vous demande pourquoi vous avez manqué la fête de l'université, vous pouvez vous plaindre de votre grand âge et de votre arthrite ; si vous êtes étudiant, vous voudrez peut-être exprimer votre indignation de ne pas avoir été invité par le doyen de la faculté.

Les noms des statuts peuvent laisser entendre que vous jouez un rôle masculin, mais tous les personnages peuvent être masculins ou féminins. Donc l'agent de bord de la compagnie aérienne peut aussi être une hôtesse de l'air, ou l'acteur peut aussi être une actrice.

Exemple d'une Manche

Anne, Juan, Maria, et Isaac se retrouvent dans l'armée des croisés. Cependant, Anne n'est pas au courant de ceci car elle a la carte espion. Juan est le chevalier, Maria l'écuyère, et Isaac l'archer. Ils jouent tous leur rôle et essaie d'identifier l'espion. Le but d'Anne est d'identifier le lieu sans se révéler.

Marie l'écuyère pose la première question : "Isaac, te souviens-tu dans quelle mer nous sommes baignés hier ? » Isaac l'Archer annonce naturellement la Méditerranée, et Anne l'espionne en prend bonne note : le lieu pourrait tout à fait être la plage ou le bateau pirate. Isaac ne peut pas demander à Maria, il demande donc à Juan « Juan, quand sommes-nous payés – au début ou à la fin du mois ? » Tous les autres joueurs sont sur leurs gardes car cette question pourrait bien révéler qu'Isaac est l'espion. Cependant Isaac est juste en train de tester ses petits camarades. Étant donné que Juan est le chevalier et pas l'espion, il répond facilement à la question : « Qui sait ? Nous serons payés lorsque le commandant voudra bien nous payer. » Anna l'espionne est plus que confuse – elle suspecte maintenant le lieu d'être la base militaire ou le sous-marin. Juan lui pose la question suivante : « Hé Anne, qu'ont-ils servi pour le dîner hier soir ? Je n'arrive pas à m'en souvenir ? » Anne reste évasive : « Ben, tu sais bien, les trucs habituels – des pommes de terre, rien de spécial quoi. » C'est à ce moment que les autres joueurs commencent à suspecter Anne d'être l'espionne – en tant que croisés ils savent très bien que Christophe Colomb ne rapportera cette plante si spéciale que dans trois cent ans environ...

Fin de la Manche

Une manche est terminée lorsqu'une des trois conditions suivantes se produit :

1. Huit minutes se sont écoulées :

Lorsque le temps est terminé, les joueurs doivent annoncer leurs soupçons sur l'identité de l'espion. Celui qui a distribué les cartes demande à chaque joueur de voter, en commençant par lui-même et ensuite dans le sens horaire. S'il y a besoin, les joueurs peuvent discuter de leurs soupçons et ensuite ils votent. Si tout le monde, sauf le suspect, vote pour le suspect, l'espion perd. Dans tous les autres cas l'espion gagne.

Remarque : Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur une durée de manche différente. Assurez-vous juste de vous mettre d'accord sur la durée des manches avant de commencer la partie. Les joueurs qui jouent pour la première fois voudront peut-être jouer des manches plus longues – 12 à 15 minutes par exemple.

2. Quand un Joueur devient Suspect :

Un joueur peut à n'importe quel moment de la partie arrêter le jeu (mais seulement une fois par manche) pour annoncer qu'un joueur est suspect et demander aux autres de voter. Si tous les joueurs votent pour le même suspect, la manche est terminée (même s'il s'avère que le suspect contre lequel ils ont voté n'est pas l'espion). Ce n'est pas dans l'intérêt des joueurs d'arrêter la partie. Si l'espion est attrapé de cette manière, le joueur qui a demandé le vote recevra des points supplémentaires. Cependant cela peut aussi bénéficier à l'espion d'accuser un autre joueur pour détourner les soupçons.

Si celui qui est à l'initiative du vote ne réussit pas à obtenir le soutien de tous les joueurs, la manche continue comme d'habitude et le jeu reprend à l'endroit où il avait été arrêté.

Remarque : Nous conseillons aux joueurs de s'abstenir de discuter de l'identité de l'espion pendant le vote (c'est-à-dire : « Je pense que ce joueur est l'espion parce que son pyjama est rose alors qu'il devrait

être vert ! »). Les arguments des joueurs « pour » et « contre » l'identité de l'espion pourraient par inadvertance permettre à l'espion de deviner le lieu.

3. A la demande de l'Espion :

L'espion peut arrêter la partie à n'importe quel moment en révélant sa carte espion aux autres joueurs. L'espion est ensuite autorisé à consulter la liste des lieux dans la page centrale des règles pour identifier le lieu de cette manche. L'espion gagne s'il identifie le lieu correctement. Sinon ce sont les autres joueurs qui l'emportent.

Remarque : Dès que le jeu est arrêté par un des autres joueurs pour accuser l'espion, l'espion ne peut plus tenter d'identifier le lieu. L'espion a raté sa chance. Si les autres joueurs votent contre lui, l'espion perdra la manche.

Quand la manche est terminée, les cartes sont rendues à celui qui les a distribuées et elles ne seront plus jouées pendant le reste de la partie. Le sachet avec ce tas de cartes est remis dans la boîte.

Objectifs et Stratégies

Les objectifs des joueurs qui ne sont pas espions est de trouver l'identité de l'espion et de ne pas révéler le lieu où ils sont. Par conséquent, ceux qui ne sont pas espions doivent essayer de ne pas être trop explicites en posant leur question : (par exemple un caissier de banque demande à un agent de sécurité « Les voleurs ont dérobé quelle somme hier ? » L'espion identifiera directement que le lieu est la banque). Par contre, quand les questions et réponses d'un joueur sont trop vagues, les autres joueurs peuvent commencer à le suspecter d'être l'espion, ce qui pourrait permettre au vrai espion de gagner.

L'objectif de l'espion est d'écouter aussi attentivement que possible ce que les autres joueurs disent et faire de son mieux pour éviter que sa couverture ne soit révélée. Il doit aussi essayer d'identifier le lieu avant que les huit minutes ne soient écoulées. Un espion qui attend la fin de la manche prend un risque – il est tout à fait possible que les autres joueurs essayent de l'identifier après avoir discuté et voté.

Calcul des Scores

Additionnez les points gagnés par les joueurs à la fin de la manche en fonction des résultats.

Si l'espion gagne

Victoire : L'espion marque deux points

L'espion arrête la manche et identifie le lieu correctement : l'espion gagne deux points supplémentaires.

Tous les joueurs accusent un joueur innocent : l'espion gagne deux points supplémentaires.

Si ce sont ceux qui ne sont pas espion qui gagnent

Victoire : chaque joueur qui n'est pas un espion gagne un point.

Un vote réussit (avant la fin de la manche) : le joueur qui a arrêté le jeu et qui a nommé le suspect gagne un point supplémentaire.

Fin de la partie

Celui qui a le plus de points après le nombre de manches choisi, remporte la partie.

Crédits

Éditeur : Hobby World International

Créé par : Alexander Ushan

Développement du jeu : Hobby World

Illustration : Uildrim et Sergey Dulin

Directeurs : Mikhail Akulov and Ivan Popov

Correcteur en Chef : Vladimir Sergeyev

Copie du livret de règles et corrections : Alexander Kiselev et Valentin Matyusha

Conception et mise en Page : Ivan Sukhovey

Relecture : Olga Portugalova

Contact de l'éditeur : Nikolay Pegasov (nikolay@hobbyworld.ru)

Remerciements particuliers à Ilya Karpinsky.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Aucune reproduction totale ou partielle du livret de règles, de parties du jeu ou des illustrations n'est autorisée sans l'accord du détenteur des droits.

© 2014 Hobby World International. Tous droits réservés.