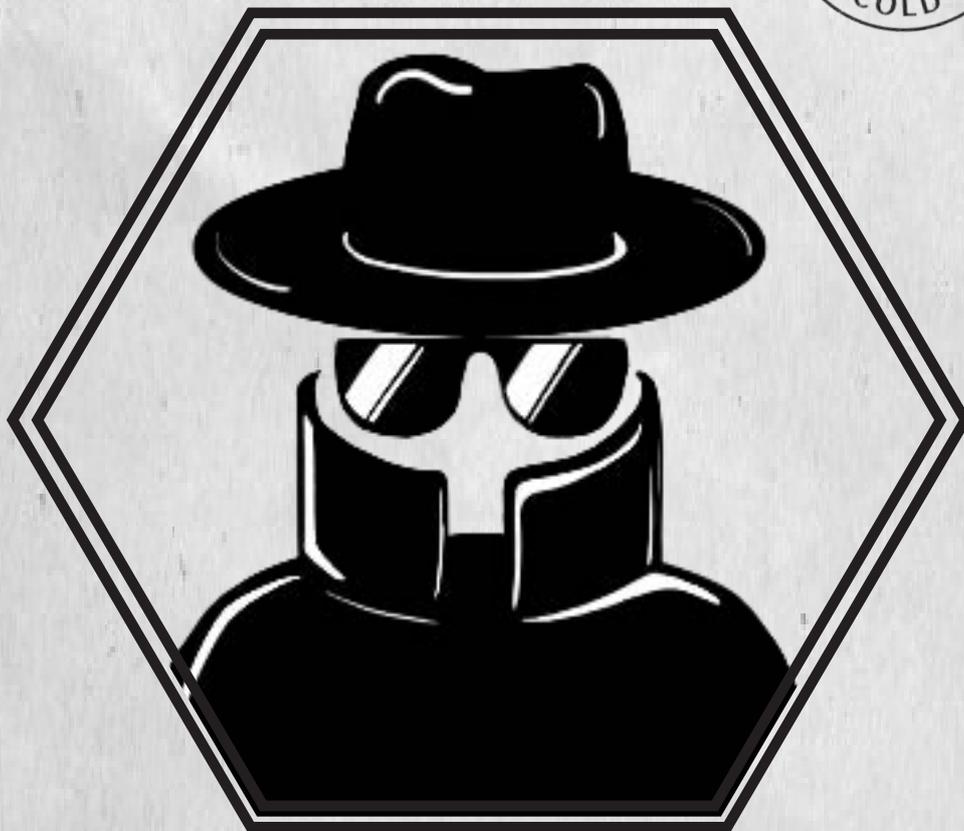


ESPION CONTRE ESPION

LIVRET DE RÈGLES



Plongez-vous dans l'univers de l'espionnage et échafaudez de multiples stratégies d'infiltration afin de dérober les documents ennemis ou de neutraliser l'espion adverse.

\\ RÈGLES DE JEU /

11+ Age

 2 Joueurs

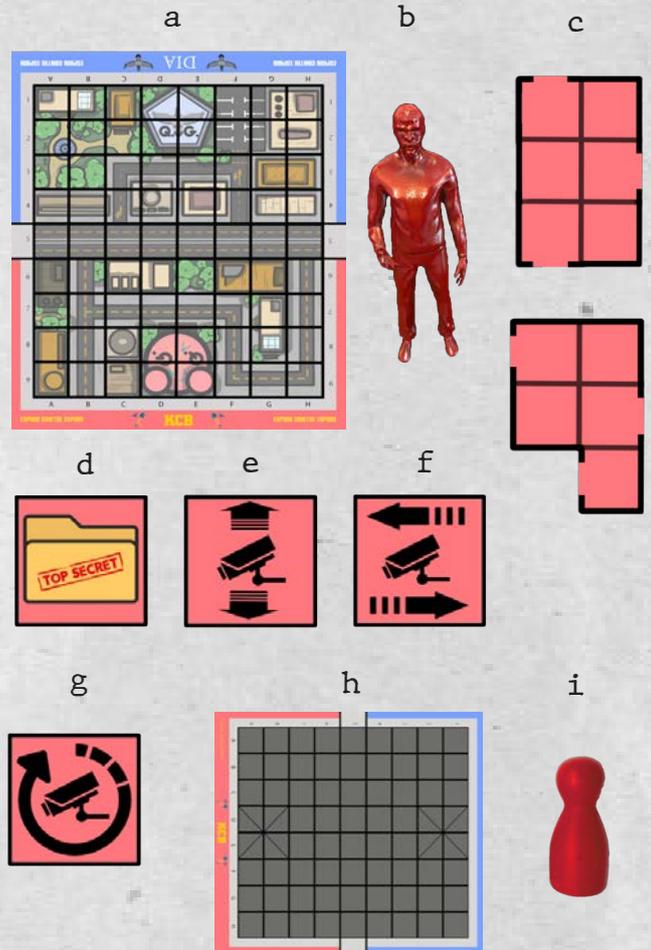
 15m environ

Matériel

Plateau de 8x9 cases (a)

Pour chacun des deux joueurs :

- 1 pion tueur à gages (b)
- 2 tuiles bâtiment (c)
- 2 tuiles document (d)
- 2 tuiles caméra colonne (e)
- 2 tuiles caméra ligne (f)
- 5 tuiles caméra panoramique (g)
- 1 pion espion (h)
- 1 petit plateau d'aide (i)



But : Engagé depuis peu en tant qu'agent secret, vous êtes demandé pour une mission de la plus haute importance :

« Volez un des précieux documents de la nation ennemie avec votre espion. Prenez garde ! Un espion ennemi en a après nos propres documents. Repérez le à l'aide de vos caméras et de votre tueur à gages avant qu'il ne soit trop tard. »

! A vos caméras !

MISE EN PLACE

\ **LE CAMP ROUGE REPRÉSENTE LE KCB** - **LE CAMP BLEU REPRÉSENTE LA DIA** /

Installez vous en face de votre adversaire. Chacun se voit assigner un coté du plateau, indiqué par une bordure de couleur (c'est votre camp). Placez à tour de rôle les deux tuiles bâtiments dans votre camp. Ils imposent des murs qui **ne peuvent pas** être franchis.

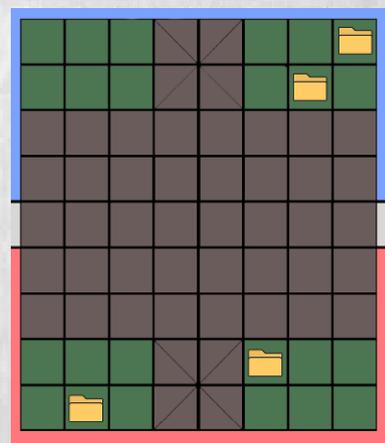
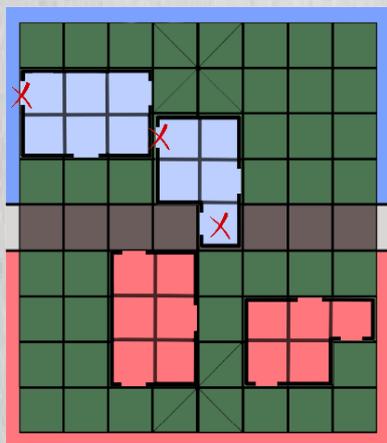
Note : La ligne 5 est neutre.

Attention : Aucune issue de salle doit être bloquée. On doit pouvoir sortir par toutes les portes.

Après avoir positionné les bâtiments, placez à tour de rôle vos deux tuiles document. Elles doivent être disposées **de part et d'autre** de votre QG. (Représenté par les cases rayées)

Le **KCB** place ses documents sur les lignes 8 et 9, en dehors du QG.

La **DIA** place ses documents sur les lignes 1 et 2, en dehors du QG.

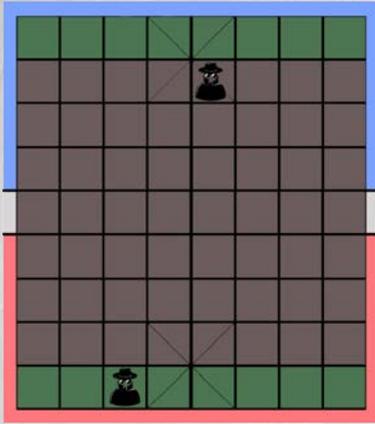


Ensuite, positionnez votre tueur à gages sur une des quatre cases de votre QG (*par la suite, il pourra se déplacer dans le camp adverse*). Vous devez aussi placer deux de vos caméras n'importe où sur le plateau (voir **I-Caméras**).

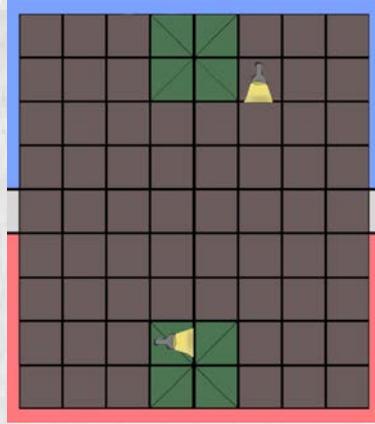
La mise en place se termine par le positionnement des espions invisibles. Chaque espion peut être placé n'importe où sur la ligne la plus au fond de son camp (*ligne 1 pour la **DIA**, ligne 9 pour le **KCB***).

Placez votre pion espion sur le petit plateau d'aide qui correspond au camp que vous avez choisi. Vous garderez une trace de la position de votre espion invisible sur ce petit plateau. L'adversaire **ne doit pas** voir cette aide.

1



2



Mise en place :

- 1- Espions
- 2- Tueurs à gages
- 3- Finale (exemple)

Celui de vous deux qui a assassiné le plus de personnes, jouera le premier.

Si vous ne vous rappelez pas le nombre de victimes que vous avez fait, tirez au sort celui qui engagera le jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Objectif :

\ Atteindre un des deux documents ennemis /
ou

\ Repérer la position exacte de l'espion ennemi /

L'adversaire ne doit ni atteindre vos documents, ni repérer votre espion.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU :

Lors d'un tour de jeu, vous devez jouer l'un après l'autre.

Vous aurez le choix entre deux actions, si vous en choisissez une, l'autre n'est plus disponible.

Pour chacun des choix, vous devez obligatoirement faire chacune des actions indiquées dans cet ordre.

CHOIX 1 :

- Placez une nouvelle caméra ou remplacez en une déjà positionnée.

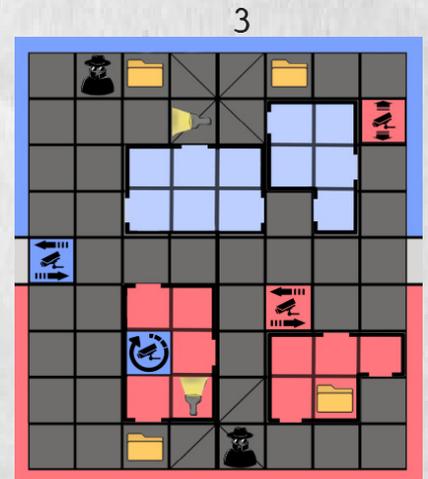
(I-Caméras)

- Déplacez votre tueur à gage. (II-Tueur à gages)

- Déplacez votre espion. (III-Espion)

- Indiquez le nombre de caméras qui voient votre espion.

L'adversaire doit aussi l'annoncer à ce moment là, même si ce n'est pas son tour. (I-Caméras)



CHOIX 2 :

- Indiquez à votre adversaire la case exacte où vous pensez que son espion se situe.

Si c'est la bonne case, vous remportez la partie.

Sinon, la main passe à votre adversaire.

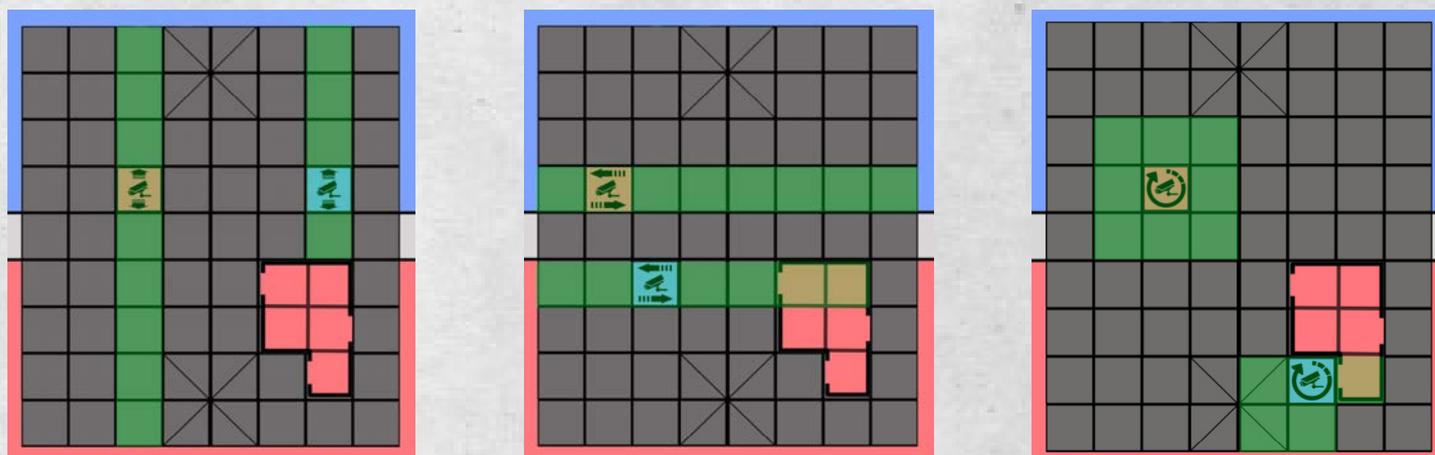
I-Caméras

Il y a trois différents types de caméra ;

Caméra colonne : Comme son nom l'indique, elle détecte la colonne sur laquelle elle est placée.

Caméra ligne : Comme son nom l'indique, elle détecte la ligne sur laquelle elle est placée.

Caméra panoramique : Elle détecte un carré de 3x3 cases centré sur elle.



- Les caméras **ne voient pas** à travers les murs des bâtiments mais elles **voient** à travers les portes de ceux-ci.

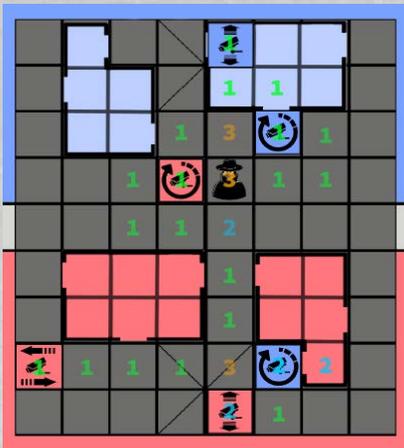
- Chacune voit la case sur laquelle elle est placée.

- Elles **ne doivent pas** être empilées les unes sur les autres.

- Si une caméra ne voit pas la totalité d'une case à cause d'un mur, on considère qu'elle **ne voit pas** la case.

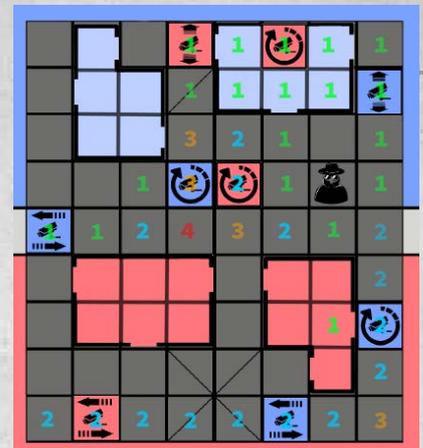
Pour dévoiler à l'adversaire le nombre de caméras qui voient votre espion, vous **devez** visualiser la zone de detection de chacune d'entre elles et compter celles qui voient la case sur laquelle votre espion se situe.

Bien évidemment, vous **devez** seulement indiquer le nombre total de caméras qui voient votre espion. Aucune autre indication **ne devra** être faite (**aucun renseignement sur l'emplacement, le camp qui l'a posé, le type ou autre**).



<- espion vu par 3 caméras

espion vu par 0 caméra ->



N'OUBLIEZ PAS DE PRENDRE EN COMPTE VOS CAMÉRAS

II-Tueur à gages

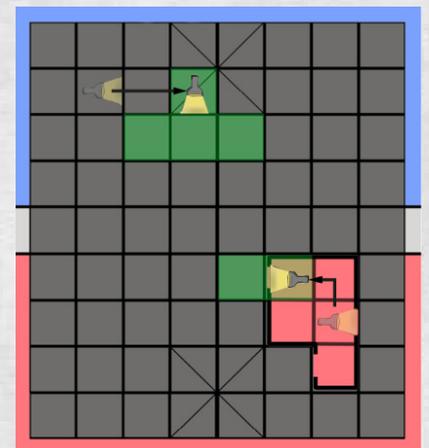
Il **doit** être déplacé de **deux** cases à chaque tour. Il se déplace orthogonalement et peut pivoter sur lui même librement. Il **ne doit pas** finir sur la case où il a commencé son tour.

Il voit la case sur laquelle il est, ainsi que les trois cases devant lui, en largeur.

Le tueur à gages possède quelques avantages :

Il **peut** se déplacer sur toutes les tuiles. Lorsque l'espion ennemi est dans son champ de vision, il est **automatiquement** repéré. L'adversaire **devra** le signaler, est donc, il perdra la partie.

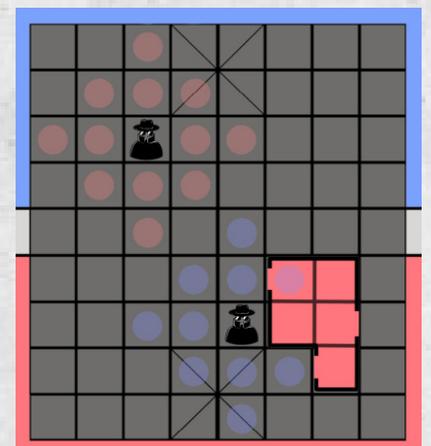
Déplacements possibles et visions des tueurs à gages.



III-Espion

L'espion ne **peut** se déplacer **que** d'une ou deux cases. Il se déplace orthogonalement et **doit** se déplacer à chaque tour.

Il **peut** se déplacer sur toutes les tuiles. Il peut aussi être sur la même case que le tueur à gage de **son** camp. Il **peut** entrer et sortir dans les bâtiments par les portes.



Déplacements possible pour les espions.

La première fois que votre espion sort de votre camp, vous **devez directement** le signaler à votre adversaire en disant « mon espion est sorti de mon camp ». Ce n'est pas nécessaire de le signaler une seconde fois si votre espion retourne dans votre camp et en sort à nouveau.

AIDES ET PRÉCISIONS :

- Les caméras **peuvent** être placées ou repositionnées n'importe où sur le plateau, y compris dans les bâtiments.
- Votre tueur à gage n'est pas considéré comme une caméra. Si votre espion se trouve dans son champ de vision, vous ne **devez** pas le compter.
- Le tueur à gages ne détecte rien lorsqu'il se déplace. Il voit seulement lorsqu'il est à l'arrêt.
- Si le tueur à gages ne voit pas la totalité d'une case à cause d'un mur, on considère qu'il ne la voit pas.
- Sur le plateau est représenté le QG de chaque camp ainsi que la ligne neutre. Le reste des illustrations ne doivent pas être prises en compte.
- L'espion ne **doit** pas se déplacer dans le champs de vision du tueur à gages, sinon il est automatiquement tué.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des espions a été trouvé ou lorsqu'un document a été atteint.

- Si vous trouvez l'espion du camp adverse, vous gagnez.
- Si vous avez réussi à déplacer votre espion jusqu'à l'un des documents adverses, vous gagnez.
- Si votre espion est repéré par le tueur à gages adverse, vous perdez **automatiquement**.



DIA

Julien

KCB

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Rogier".