

SPIES vs SPIES

Jeu de Frédéric Morard pour 3 ou 4 joueurs, 10 minutes environ, jouable absolument partout !

*Venise... Ses palais, ses masques, ses espions... Saurez-vous reconnaître votre partenaire et identifier votre cible avant que l'équipe adverse n'en fasse autant ? **SPIES vs SPIES** est un jeu où déduction, mémoire et bluff vous apporteront la victoire.*

Mise en place pour quatre joueurs

Mélangez les cartes et distribuez une carte accessoire, une carte véhicule et une carte objectif à chaque joueur. Chaque joueur récupère une carte d'aide de jeu.

Équipes

Chaque joueur appartient à l'équipe **rouge** ou **bleu**, en fonction de la couleur majoritaire de ses cartes. Cependant, si un (et un seul) joueur possède trois cartes de la même couleur, tous les joueurs appartiennent à l'équipe correspondant à la couleur de leurs objectifs.

Début de la partie

Déterminez le premier joueur comme bon vous semble. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour de jeu

À son tour, un joueur doit faire l'une des deux actions suivantes : **interroger un autre joueur** ou annoncer qu'il est temps de **partir en mission**.

Interroger un autre joueur

Le joueur actif choisit une catégorie de cartes (accessoire, véhicule ou objectif) et un autre joueur qui doit lui montrer, en secret, la carte désignée.

Si la demande concerne un objectif, le joueur actif doit montrer au préalable l'une de ses cartes au joueur interrogé. Cette carte est choisie librement par le joueur actif (y compris une carte déjà connue du joueur interrogé) mais les autres joueurs doivent avoir connaissance de sa catégorie. Il s'agit du seul moyen permettant de communiquer volontairement une carte à un autre joueur.

Partir en mission

Chaque joueur lève un doigt. Le joueur actif compte jusqu'à 3. À 3, tous les joueurs doivent pointer leur doigt vers leur cible.

Choix de la cible : la cible d'un joueur dépend de son équipe, de son objectif et de celui de son partenaire tel qu'indiqué sur la carte d'aide de jeu.

Conditions de victoire

Après avoir désigné leurs cibles, les joueurs révèlent leurs cartes afin de vérifier les équipes et les objectifs de chacun. **Si les deux membres d'une équipe désignent la bonne cible**, chaque joueur gagne 1 point de mission (PM). **Si l'équipe qui est partie en mission est victorieuse**, ses membres gagnent 2 PM de plus (pour un total de 3 PM). **Sinon**, c'est l'équipe adverse qui gagne 2 PM de plus (qu'elle ait réussi sa mission ou non).

Communication

Les joueurs ne doivent pas communiquer oralement les uns avec les autres en cours de partie (sauf pour interroger quelqu'un bien sûr). Il est cependant possible de communiquer de manière discrète avec un autre joueur pour tenter de lui transmettre des informations (gestes des doigts ou de la main, clin d'œil...) Vous pouvez en profiter pour bluffer en donnant de fausses informations à un adversaire pour l'induire en erreur.

Enchaîner les parties

Vous pouvez enchaîner les parties jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse un total fixé à l'avance (10 PM par exemple) ou jusqu'à ce que vous manquiez de temps. Le joueur ayant le plus de PM à la fin de la partie l'emporte.

Partie à trois joueurs

Distribuez trois cartes à chaque joueur. Les trois cartes restantes forment la main du quatrième joueur. Laissez-les de côté de manière à ce qu'elles soient accessibles à tous.

- Ce quatrième joueur virtuel ne joue pas mais il peut être interrogé normalement (il suffit de regarder en secret l'une de ses cartes). Il est cependant interdit de l'interroger sur son objectif.
- Au moment de partir en mission, le quatrième joueur ne se trompe jamais de cible. Il peut être ciblé normalement.
- Le quatrième joueur gagne normalement des points de mission. Honte aux joueurs qui laisseraient ce joueur virtuel gagner une partie !

Aide de jeu

Vous êtes dans l'équipe de la couleur majoritaire dans votre main **sauf si un (et un seul) joueur a trois cartes de la même couleur**. Dans ce cas, la couleur de votre équipe est celle de votre **objectif**.

Si vous êtes dans l'équipe rouge et que vous et votre partenaire avez :

- **Des objectifs différents** : ciblez le joueur de l'**équipe bleue** avec l'**objectif ★★★**.
- **Le même objectif** : ciblez le joueur de l'**équipe bleue** avec le **chapeau** ou, si cela n'est pas possible, celui avec la **trottinette**.

Si vous êtes dans l'équipe bleue et que vous et votre partenaire avez :

- **Des objectifs différents** : ciblez le joueur de l'**équipe rouge** avec l'**objectif Ω**.
- **Le même objectif** : ciblez le joueur de l'**équipe rouge** avec le **vélo** ou, si cela n'est pas possible, celui avec le **parapluie**.