

La règle du jeu

- de 4 à 8 joueurs,
- de 10 à 110 ans,
- 30 minutes en moyenne.

Conseil :

pour une première partie, ne dépassez pas 6 joueurs.

↑
Vérifiez que les
2 cartes Espions
ont le même
numéro !

Mise en place

Prenez dans chaque paquet les 5 cartes « Contre-espion » qui sont sur le dessus et mettez-les de côté. Mettez les jetons au milieu de la table.

Mettez les jetons au milieu de la table. ils forment la « banque ».

Donnez 3 points à chaque joueur. Vous pouvez jouer sans compter les points, juste pour le fun : dans ce cas ignorez simplement les phrases mentionnant les points.

Désignez le premier joueur, ce peut être, par exemple, le plus âgé ou celui qui connaît le mieux le jeu.

Il choisit un nombre entre 1 et 10 : ce sera le numéro du mot utilisé sur les cartes espions pour cette partie. Les mots numérotés de 1 à 5 sont plus simples et donc plus adaptés si vous jouez avec de jeunes joueurs ou des débutants. Les autres mots sur ces cartes seront ignorés.

Déroulement d'une manche :

Briefing

Piochez la carte du dessus de chacun des deux paquets. Elles sont normalement identiques : **vérifiez-le en regardant le numéro en haut à gauche de chaque carte.**

Ajoutez des cartes « Contre-espion » pour avoir autant de cartes que le nombre de joueurs puis mélangez-les. Donnez une carte à chaque joueur qui en prend connaissance secrètement.

Action !

Vous allez ensuite faire deux tours de table.

À chaque tour de table, chaque joueur, en commençant par celui désigné comme premier joueur, dit un mot. C'est grâce à ces mots que les espions vont essayer de se reconnaître et les contre-espions de les repérer ou de les bluffer. On peut dire n'importe quel mot (aussi loufoque soit-il) y compris un nom propre ou un verbe conjugué mais les espions n'ont pas le droit de dire le mot de passe lui-même, ni un mot qui le contient.

Lors du second tour de table, chaque joueur doit répéter le mot qu'il a dit au premier tour avant de dire son deuxième mot. N'importe qui peut à tout moment demander à un autre joueur de répéter son ou ses mots. Si vous êtes nombreux, il est conseillé de faire un tour de table récapitulatif où chacun répète ses deux mots.

Débriefing

Une fois les deux tours de table passés :

tous les joueurs lèvent les deux mains, comptent ensemble jusqu'à 3,

puis désignent simultanément, en les pointant du doigt, les deux personnes qu'ils pensent être les espions. (Si je suis espion, je me désigne d'une main et mon partenaire de l'autre).

On procède ensuite au **décompte** :

1 - Par équipe :

- Si les deux espions se sont trouvés mutuellement, chaque espion prend 3 points dans la banque.
- Si au moins un des deux espions s'est trompé, chaque contre-espion prend un point dans la banque.

2 - Pénalités pour les espions pas assez discrets :

- Chaque espion qui a désigné à tort un contre-espion doit lui donner un point.
- Chaque contre-espion qui a désigné les deux espions leur prend un point à chacun.

3 - Bonus pour les meilleurs contre-espions :

Tous les contre-espions qui ont correctement identifié les deux espions peuvent essayer de deviner le mot de passe (une seule proposition chacun, s'il y a plusieurs joueurs dans ce cas ils peuvent donner leur idée à l'oreille de leur voisin pour ne pas s'influencer mutuellement). Ceux qui ont deviné le mot exact prennent un point dans la banque.

Si un joueur doit donner plus de points qu'il n'en possède, il prend à la banque ce qu'il lui manque pour honorer ses dettes. Si la banque ne contient pas assez de points, chaque joueur donne 3 des siens (ou moins s'il n'en a pas 3) à la banque pour la renflouer.

Fin de la partie

Faites autant de manches qu'il y a de joueurs, le rôle de premier joueur se décalant, à chaque manche, d'un cran vers la gauche. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

En cas d'ex-æquo c'est le joueur qui a été espion le plus souvent qui l'emporte.



Oranithorynque