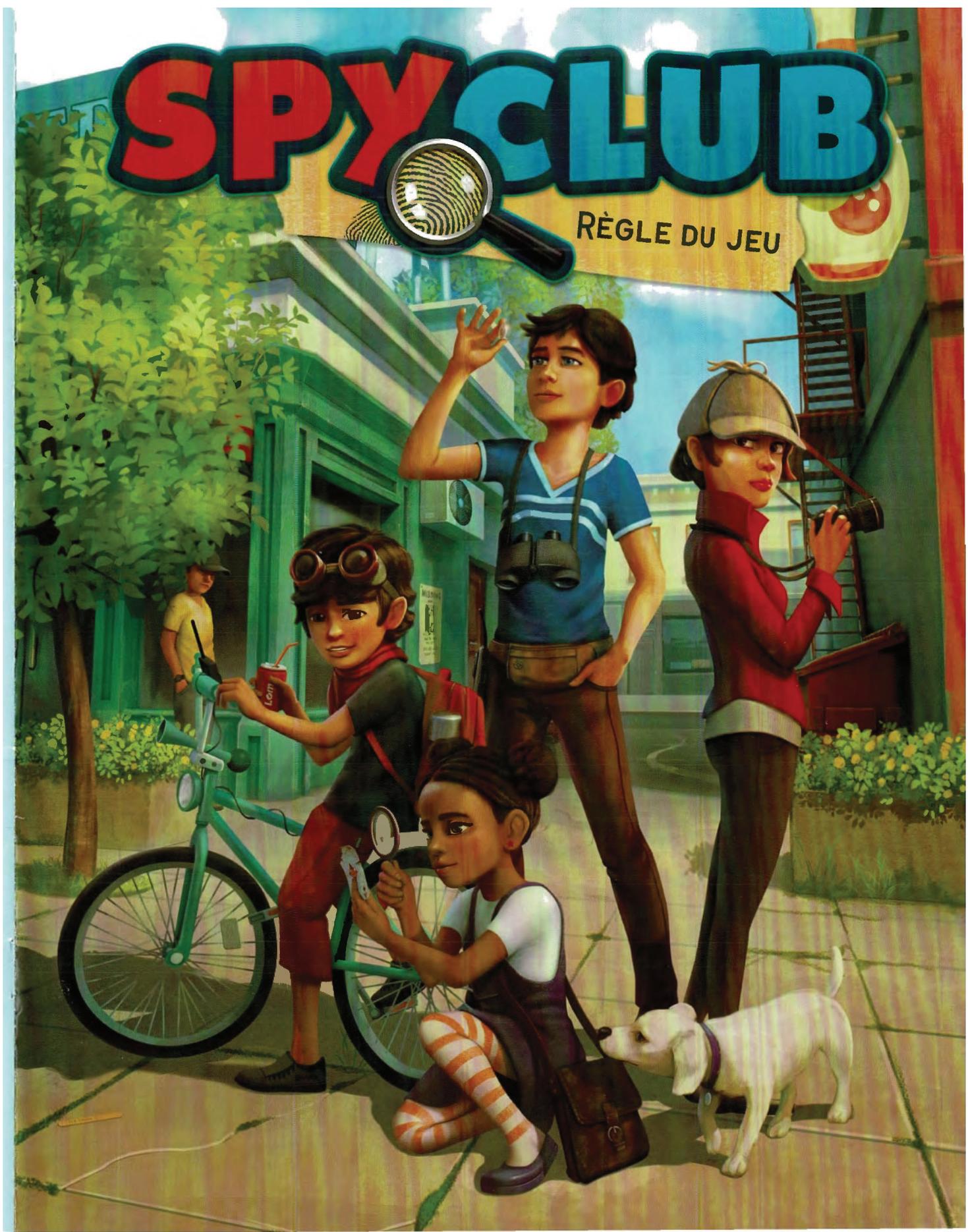


SPY CLUB

RÈGLE DU JEU



SPY CLUB



JASON D. KINGSLEY
RANDY HOYT

*“On pourrait créer un club de détectives,” suggéra Lucas.
“Pour chercher des indices et résoudre des énigmes!”
Et c’est ainsi que commencèrent leurs multiples aventures...*

Crédits

Auteurs

Jason D. Kingsley
Randy Hoyt

Développeurs

John Shulters
Sarah Graybill

Illustrations

Bartłomiej Kordowski

Rédacteur

Dustin Schwartz

Direction artistique

Keith Pishnery
Dan Blanchett

Illustrations supplémentaires

Malwina Kwiatkowska
Helen Zhu

Chef de projet Renegade France

Simon Gervasi

Traduction

Cécile Delaroue

Relecture

Dimitri Pawlowski

Maquette FR

Séverine Besnard

Spy Club n’aurait pas pu voir le jour sans nos formidables testeurs et supporters, parmi lesquels George et Grace Elaine Beecher, Laura Belser, Brian J. Blotie, Spencer Brown, Christina Brunelle, Eric Brunelle, les Butler, Dale et Kristin Cox, la famille Dancause, Jillianna Farieta, Talia Farieta, Tom et Karen Gadberry, JD Harper, Garret Hoyt, Lain Jiang, Brian et Cherie Kendl, Elizabeth Killelea, Zak Killelea, Gabrielle Kingsley, Janet et Mat Kruse, Nick Martinelli, Mark Nealley, Will Q. Nguyen, Casey O’Connor, Peter O’Regan, Andrew Plait, Tea Plait, Terra-Skye Plait, Trulia Plait, Aaron Reardon, Daniel Remine, Michael V. Shulters, Brandon Stees, Kevin Stees, Ryan Stees, Cristina et Zach Tarbox, Phill Trotter, Charles et Kristen Wallace, Tom Wetzell, Pearson Wright, et Jared et Kailyn Yarn.



Vue d'ensemble

Dans *Spy Club*, vous jouez une équipe de détectives qui mène l'enquête dans votre quartier. À vous de découvrir des indices pour réussir à démasquer le coupable. Il vous faudra coopérer pour vérifier vos intuitions et résoudre l'énigme. Une partie représente une enquête. Vous pouvez jouer une seule enquête ou une série d'enquêtes qui constituent une campagne.

Qu'est-ce qu'un jeu en mode campagne?

Spy Club est un jeu "évolutif", ce qui signifie qu'à chaque fois que vous jouez, vous pouvez débloquer de nouvelles règles et d'autres éléments qui modifient le jeu. Cela inclut un mode de jeu qui combine entre elles une série de 5 enquêtes pour constituer un scénario plus complexe, qu'on appelle **une campagne**.

Au cours d'une campagne, certains éléments ont des conséquences qui affectent les enquêtes suivantes. Après chaque enquête, vous pouvez sauvegarder votre progression et tout remettre dans la boîte jusqu'à la prochaine fois ; vous n'êtes pas obligés de jouer l'intégralité des 5 enquêtes en une seule fois.

**Vous trouvez ça trop compliqué ?
Pas d'inquiétude !**

*Vous pouvez commencer par jouer une seule enquête de *Spy Club* et décider par la suite si vous voulez enchaîner sur une campagne ou recommencer au début.*

Table des matières

Règle du jeu	4-13
Conseils stratégiques	14
Règle du mode campagne	15-23
Index des cartes Campagne	17

But du jeu

Chaque partie de *Spy Club* met en scène une enquête. Vous devez découvrir chacun des 5 aspects de cette enquête : **Mobile**, **Suspect**, **Lieu**, **Délit**, et **Objet**.

Chaque carte Indice correspond à l'un de ces 5 aspects, indiqués par la couleur et le symbole en bas de la carte. Pour résoudre un aspect, vous devez réunir collectivement 5 cartes Indice du même aspect (même couleur) sur la rangée centrale sous le plateau de jeu.



Pour résoudre l'enquête, vous devez découvrir les 5 aspects avant la fin de l'enquête (voir p. 13).

 **Le Mobile (rouge)**

 **Le Suspect (violet)**

 **Le Lieu (vert)**

 **Le Délit (bleu)**

 **L'Objet (jaune)**
lié à l'affaire

Note: certaines cartes Indice sont des **Diversions (gris)**.

Elles ne correspondent à aucun des aspects de l'enquête que les joueurs doivent résoudre.

Exemple A:



Par exemple: Collectivement, vous alignez 5 cartes Indice Lieu (📌) sur la rangée centrale, ce qui vous permet de résoudre le Lieu de cette affaire. Vous avez résolu 1 aspect. Plus que 4 et vous aurez la clé de l'enquête!



Contenu



1 pion Suspect



1 marqueur de Fuite



18 jetons Idée



54 cartes Indice



8 cartes Personnage



4 jetons Intuition



1 sabot



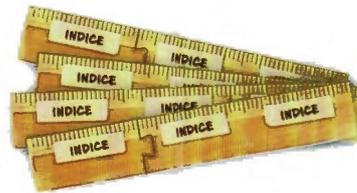
4 tuiles Indice(s) potentiel(s)



25 cartes Déplacement



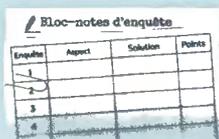
1 plateau de jeu



4 plateau joueur
(8 pièces à assembler)

Contenu spécifique au mode Campagne

Note: à laisser de côté jusqu'à ce qu'on vous le demande.



1 bloc-notes d'enquête



1 feuille d'étiquettes
autocollantes blanches



2 paquets Campagne
(174 cartes au total)



16 jetons Mosaïque



12 jetons Validation ✓ ou X



5 jetons Joueur



9 jetons Position



1 jeton Cercle



1 jeton Flèche



6 jetons Aspect

Mise en place

Important! Dans Spy Club, les cartes Indice n'ont ni "recto" ni "verso", elles ont deux faces différentes. Quand vous déplacez ou échangez des cartes, veillez à ne pas les retourner, pour ne pas révéler la face qui est cachée. Vous ne pourrez voir l'autre face que lorsque vous réaliserez une action spécifique qui permet de les retourner!

Installez le plateau et la réserve

1. Assemblez les 2 moitiés du **plateau de jeu** et placez-le au milieu de la table.
2. Choisissez à quel niveau de difficulté vous voulez jouer, et placez le plateau central avec la face correspondante visible. (Le niveau de difficulté est indiqué dans le coin inférieur gauche du plateau.)
 - **Standard**: accessible à tous les joueurs, et conseillé pour vos premières enquêtes.
 - **Avancé**: pour les joueurs qui maîtrisent le niveau Standard, avec des événements plus complexes et une fuite plus rapide.
3. Positionnez le **marqueur de Fuite** sur la case rouge "Standard/Avancé" de la piste de Fuite du plateau de jeu.
4. Formez la réserve en plaçant les 18 **jetons Idée** (💡) à portée de main de tous les joueurs.

Créez le paquet Déplacement

5. Triez les 25 **cartes Déplacement** en 3 paquets : Jour, Crépuscule, et Nuit.
6. Mélangez chaque paquet séparément.
7. Retirez 1 carte au hasard de chaque paquet. Remettez ces 3 cartes dans la boîte, face cachée.
8. Rassemblez les 3 paquets en une pile, face cachée : les cartes Nuit en dessous, Crépuscule au milieu, et Jour au-dessus, pour former un seul **paquet Déplacement** de 22 cartes.
9. Posez le paquet sur le plateau central, à l'emplacement prévu.

Créez le paquet Indices

10. Mélangez soigneusement les 54 **cartes Indice** (en coupant régulièrement le paquet et en retournant la moitié des cartes) pour former le paquet Indices. Placez **ce paquet** dans le sabot.
11. Placez le sabot à côté du plateau de jeu. Révélez un certain nombre de cartes Indice à droite du sabot, en fonction du nombre de joueurs :
 - **4 joueurs**: sabot + 1 carte Indice
 - **3 joueurs**: sabot + 2 cartes Indice
 - **2 joueurs**: sabot + 3 cartes Indice

Ces Indices, y compris celui qui figure sur la première carte du paquet dans le sabot, constituent la piste d'**Indices potentiels**.

12. Placez **une tuile** au-dessus de chacun des Indices potentiels, comme ceci :
 - Placez la tuile 0 💡 au-dessus de la carte la plus à droite.
 - Placez la tuile 2 💡 au-dessus du sabot.
 - Placez une tuile 1 💡 au-dessus de la ou des cartes qui se trouvent entre les deux (uniquement à 2 ou 3 joueurs).

Préparez la zone de jeu des joueurs

13. Distribuez à chaque joueur un **plateau** constitué de deux pièces à assembler qui dépendent du nombre de joueurs :
 - **pour 3 ou 4 joueurs**: 3 emplacements de cartes (grande pièce + petite pièce)
 - **pour 2 joueurs**: 4 emplacements de cartes (grande pièce + grande pièce)

- 14. Le premier joueur est désigné au hasard.
- 15. En commençant par le dessus du paquet dans le sabot, **piochez une par une des cartes Indice** que vous disposez au-dessus de chaque emplacement vide sur les plateaux des joueurs. Démarrez par l'emplacement le plus à droite du premier joueur et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. L'ensemble des cartes attribuées à chaque joueur constitue **sa zone de jeu**, visible de tous.
- 16. Chaque joueur place 1 **jeton Intuition** (Q) sur son plateau, sous la carte la plus à droite. Cette carte est appelée la **carte Intuition**.
- 17. Distribuez à chaque joueur 1 jeton Idée de la réserve.

Mise en place du Suspect

- 18. Le premier joueur place le **pion Suspect** au-dessus de sa carte Indice la plus à droite.

Sélectionnez et nommez les personnages

- 19. Chaque joueur choisit 1 des 8 **cartes Personnage** à incarner.
- 20. Chaque joueur donne un nom à son personnage. Il l'écrit sur une étiquette autocollante blanche qu'il colle en bas de sa carte Personnage.

Pour la première Enquête uniquement

- 21. Révélez les cartes 3 et 4 du **paquet Campagne** et posez-les à droite du plateau de jeu. Lisez les instructions qui indiquent à quel moment vous devrez les retourner.



(Mise en place pour 3 joueurs)

Déroulement d'une enquête

Une partie de *Spy Club* est constituée d'une série de tours, où chacun joue à tour de rôle. Le premier joueur commence puis les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à déclencher une condition de fin de partie.

(Voir "Fin de l'enquête" page 13 pour plus de détails.)

Chacun à votre tour, vous devrez effectuer les phases suivantes dans l'ordre :

1. Réaliser des Actions
2. Compléter votre zone de jeu + la piste des Indices potentiels
3. Déplacer le pion Suspect

Phase 1: Réaliser des Actions

(et des Actions Bonus d'Équipe)

Durant cette phase, vous pouvez réaliser jusqu'à 3 actions (ou moins) parmi les 4 de cette liste :

- ▶ Enquêter
- ▶ Confirmer
- ▶ Changer d'intuition
- ▶ Explorer

Note: Vous pouvez réaliser les 3 actions que vous avez choisies dans n'importe quel ordre, et vous pouvez aussi décider de réaliser la même action plusieurs fois de suite.

Enquêter

Retournez une fois autant de vos cartes Indice que vous le souhaitez, dans l'ordre que vous voulez. Retournez-les une par une, en décidant après chaque carte si vous souhaitez en retourner une autre.

Exemple B :

La première action que choisit de réaliser Elliot est d'enquêter. Il retourne sa carte Indice du milieu de son plateau, et révèle la Canaille. Il décide de continuer et retourne sa carte de droite, pour révéler le Lance-pierre. Puis il décide de laisser sa carte de gauche (le Bibliothécaire) telle quelle, sans la retourner.



Changer d'intuition

Déplacez votre jeton Intuition (Q) sous l'une de vos autres cartes Indice. Piochez 1 idée (💡) depuis la réserve (sauf si elle est vide) pour chacune de vos cartes Indice du même Aspect que votre nouvelle carte Intuition, celle-ci incluse.

Exception: Vous pouvez déplacer le jeton Intuition sur une carte Diversion, mais cela ne vous permet pas de piocher d'idées depuis la réserve.

Exemple C :

La deuxième action qu'Elliot réalise à son tour est de déplacer son jeton Intuition de sa position actuelle vers la carte Bibliothécaire (une carte Suspect). Il pioche donc 2 idées, puisqu'il a 2 cartes Suspect dans sa zone de jeu.



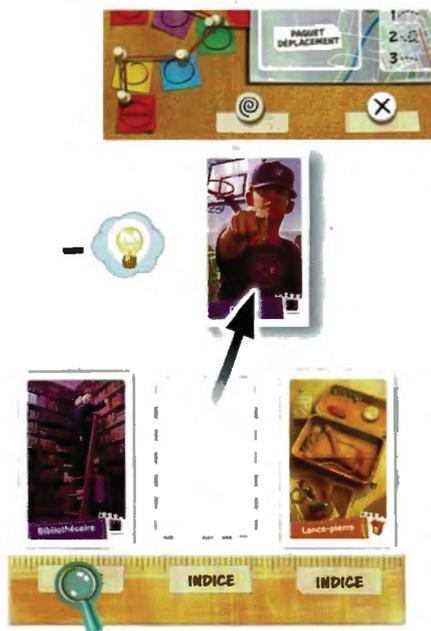
Confirmer

Choisissez 1 carte Indice de votre zone de jeu et placez-la sur la rangée centrale, soit en la posant sur un emplacement vide, soit en l'échangeant contre une carte de la rangée centrale. Pour Confirmer, vous devez dépenser un nombre de jetons Idée égal au nombre d'emplacements qui séparent cette carte de votre carte Intuition (Q). (Pour confirmer votre carte Intuition, vous n'avez pas besoin de dépenser d'idées.)

Quand vous **dépensez des idées**, vous les remettez dans la réserve.

Exemple D:

La troisième et dernière action que choisit Elliot est de confirmer un indice. Il sort la carte Canaille de sa zone de jeu et la pose sur un emplacement vide de la rangée centrale. Comme la carte Canaille est à 1 case de sa carte Intuition, il défausse une idée (Q).



Explorer

Piochez 1 carte Indice parmi les Indices potentiels.

Souvenez-vous: la première carte du paquet Indices dans le sabot est aussi un Indice potentiel!

Pour Explorer, vous devez dépenser le nombre d'idées (entre 0 et 2) indiqué sur la tuile placée au-dessus de la carte Indice que vous piochez. Vous pouvez soit poser la carte Indice que vous venez de piocher sur un emplacement libre dans votre zone de jeu, soit défausser 1 carte Indice de votre zone de jeu pour pouvoir la remplacer par celle que vous venez de piocher.

Exemple E:

Tara choisit d'explorer, elle dépense donc 1 idée pour piocher la carte Maman sur la piste des Indices potentiels. Elle défausse donc la carte Clé avant de placer la carte Maman sur l'emplacement qu'elle vient de libérer.



Actions Bonus d'Équipe

À votre tour, à condition que vous n'avez pas encore réalisé votre dernière action, vous pouvez réaliser 1 ou plusieurs Actions Bonus d'Équipe avec un autre joueur dont la carte Intuition (Q) appartient au même Aspect que le vôtre (sauf les Diversions.) Les Actions Bonus ne comptent pas comme une action !



Comparez vos notes : Échangez 1 carte de votre zone de jeu contre 1 carte d'un autre joueur. Chacun des deux joueurs pose la carte qu'il vient d'obtenir à la place de celle qu'il vient d'échanger. Note: Vous avez le droit d'échanger votre carte Intuition (Q).



Demandez un conseil : Prenez autant de jetons Idée (I) que vous voulez chez un autre joueur.

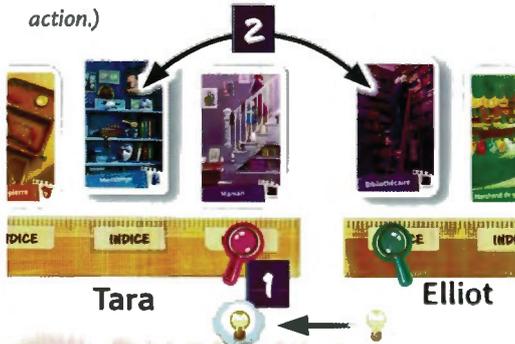
Vous pouvez réaliser des Actions Bonus plusieurs fois dans le même tour, et vous associer avec plusieurs autres joueurs. Il suffit pour cela que votre carte Intuition (Q) appartienne au même Aspect que celui de l'autre joueur lorsque vous réalisez l'Action Bonus.

Restriction : Si un joueur donne une carte ou un jeton au cours d'une Action Bonus, il ne peut pas les reprendre pendant le même tour.

Exemple F :

Tara et Elliot ont tous les deux une carte Intuition (Q) appartenant à l'Aspect Suspect, Tara peut donc effectuer des Actions Bonus avec Elliot.

1 Tara prend 1 idée à Elliot. **2** Ensuite, elle échange sa carte Mensonge contre la carte Bibliothécaire de la zone de jeu d'Elliot. (Comme il lui reste encore 2 actions à réaliser pendant son tour, elle pourrait confirmer sa carte Maman en 2^{ème} action et sa carte Bibliothécaire en 3^{ème} action.)



Phase 2: Compléter la zone de jeu et la piste des indices potentiels

Après avoir réalisé vos actions, vous devez vérifier s'il manque des cartes dans votre zone de jeu et/ou sur la piste des Indices potentiels.

Complétez votre zone de jeu

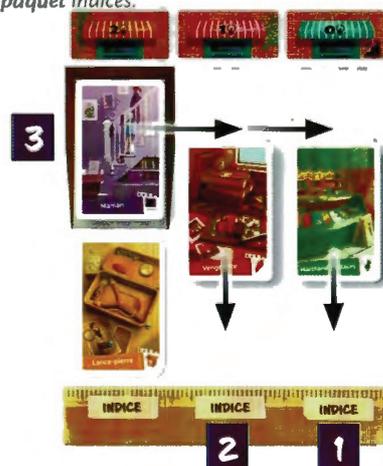
D'abord, remplissez les emplacements vides de votre zone de jeu, en piochant des cartes sur la piste des Indices potentiels, de droite à gauche. Si vous avez plusieurs emplacements vides dans votre zone de jeu, remplissez-les de droite à gauche.

Complétez la piste des Indices potentiels

Ensuite, remplissez les emplacements vides de la piste d'Indices potentiels, en faisant glisser les cartes Indices vers la droite et en piochant de nouvelles cartes Indices depuis le paquet Indices dans le sabot pour les poser une à une sur les emplacements vides (de droite à gauche).

Exemple G :

À la fin de son tour, Tara a 2 emplacements vides dans sa zone de jeu. Pour les remplir, **1** elle prend la carte la plus à droite sur la piste des Indices potentiels (Marchand de glaces) et la déplace sur l'emplacement vide le plus à droite dans sa zone de jeu. Ensuite, **2** elle recommence avec la carte suivante de la piste des Indices potentiels (Vengeance) pour remplir l'autre emplacement vide de sa zone de jeu. Enfin, **3** elle remplit les 2 emplacements vides de la piste des Indices potentiels avec des cartes piochées 1 par 1 depuis le paquet Indices.



Phase 3: Déplacer le pion Suspect

Après la phase 2, retournez la première carte du paquet Déplacement et posez-la face visible sur la piste de Déplacement, à droite de la carte Déplacement précédente (ou des chiffres imprimés sur le plateau de jeu, si c'est la première carte Déplacement que vous retournez dans cette enquête). La carte que vous venez de retourner détermine (1) si le marqueur de Fuite avance et (2) de combien d'emplacements le pion Suspect se déplace.

Avancez le marqueur de Fuite

Si la carte Déplacement que vous venez de retourner contient un symbole Fuite, avancez le marqueur de Fuite d'1 case. Si le marqueur de Fuite atteint la case grise "Évasion" au bout de la piste de Fuite, l'enquête prend fin immédiatement.



Déplacez le pion Suspect

Identifiez quel chiffre de la carte Déplacement précédente est relié au symbole Suspect, et déplacez le pion Suspect d'autant d'emplacements. Le pion Suspect se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre au-dessus des cartes des joueurs, de carte en carte, en passant dans la zone de jeu du joueur suivant si nécessaire.

Exemple H:

Pour démarrer la dernière phase de son tour de jeu, 1 Tara retourne la première carte du paquet Déplacement. Le symbole Suspect de la carte est aligné avec le chiffre 2 de la précédente carte Déplacement, 2 Tara déplace donc le pion Suspect de 2 emplacements dans le sens des aiguilles d'une montre. Le déplacement du suspect se termine au-dessus de la carte Vengeance (une carte Mobile rouge), ce qui déclenche l'événement **Fausse piste**.

Note: Avant de piocher une nouvelle carte Déplacement, formez un tas avec les cartes précédentes et placez-le à droite du paquet Déplacement, en mettant la dernière carte piochée sur le dessus du paquet, face visible. Alignez la nouvelle carte Déplacement avec la première carte du paquet.

En fonction de la carte Indice au-dessus de laquelle le pion Suspect termine son déplacement, un événement spécifique se déclenche, correspondant à l'Aspect de cette carte Indice. Appliquez immédiatement l'effet de cet événement tel qu'il est décrit sur le plateau central.



Objet: Fatigue

(varie en fonction du niveau de difficulté)
Retirez du jeu un nombre d'idées égal au nombre d'Aspects que vous avez déjà résolus dans cette enquête.



Délit: Perdre la trace

Défaussez les 2 Indices potentiels les plus à droite, puis complétez la piste des Indices potentiels immédiatement.



Lieu: Leurre

Avancez le marqueur de Fuite d'1 case.



Suspect: Sabotage

(varie en fonction du niveau de difficulté)
Retirez 3 (ou 4) idées du jeu.



Mobile: Fausse piste

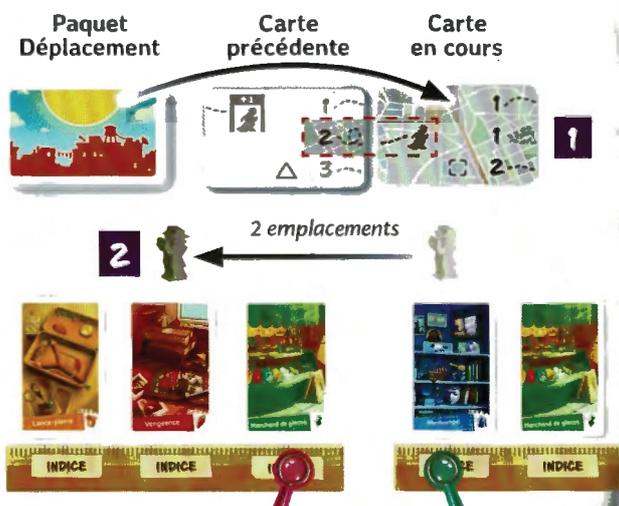
Tous les joueurs retournent toutes les cartes Indice de leur zone de jeu.

Diversion: Aucun effet.



(Vous avez détourné l'attention du suspect!)

Retirer des Idées: Certains événements impliquent de retirer des idées. Elles peuvent provenir de la réserve (sauf si elle est vide) et/ou du stock personnel d'1 ou plusieurs joueurs de votre choix. Elles sont retirées du jeu et placées dans la zone de défausse.



Résolvez des aspects de l'enquête

Dès que 5 cartes Indice du même Aspect sont alignées sur la rangée centrale, cela signifie que vous avez résolu cet Aspect de l'enquête ! Faites immédiatement une pause pour noter combien d'actions il reste sur ce tour au joueur qui vient de poser une carte sur la rangée centrale.

Important! Vous ne pouvez résoudre chaque Aspect qu'une fois par enquête. Vous ne pouvez pas résoudre le même Aspect une deuxième fois.

Pour identifier quelle carte Indice est la solution, repérez le symbole au centre de la dernière carte Déplacement qui a été retournée. Puis trouvez le même symbole sur le plateau de jeu, et repérez au-dessus de quelle carte de la rangée centrale il se situe. Cette carte Indice est la solution de cet Aspect de l'enquête.

Parlez de l'affaire !

À chaque fois que vous résolvez un nouvel aspect de l'enquête, nous vous conseillons de passer du temps à discuter entre vous de la manière dont les aspects de l'enquête sont reliés entre eux.

Après avoir identifié la carte solution, mettez-la de côté et défaussez les 4 autres cartes. Le joueur peut alors reprendre son tour de jeu exactement où il s'était arrêté.

(S'il lui restait des actions à réaliser, il les réalise. Sinon, il passe directement à la phase 2 Compléter sa zone de jeu.)

Exemple I :

5 cartes Lieu sont alignées sur la rangée centrale, vous avez donc résolu l'Aspect Lieu de cette enquête ! Le symbole Δ de la dernière carte Déplacement retournée correspond au symbole Δ situé au-dessus du troisième emplacement de la rangée centrale sur le plateau de jeu : le Lieu correspondant à cette enquête est le Restaurant.

Note : le paquet Campagne peut indiquer d'autres façons de résoudre les aspects. Si vous avez besoin d'aide pour identifier la solution, voir la Note 2 page 19 pour plus de détails.



Fin de l'enquête

L'enquête prend fin immédiatement dans l'un des cas suivants :

- **Mission accomplie:** *Vous avez résolu les 5 Aspects de l'enquête.**
- **Évasion:** *Le marqueur de Fuite atteint la case grise "Évasion" au bout de la piste de Fuite.*
- **À court d'idées:** *Il ne reste plus assez d'idées en jeu pour en retirer le nombre requis par un événement.*
- **Manque de temps:** *Vous n'avez plus de carte Déplacement à piocher à la fin du tour d'un joueur.*
- **Panne d'indices:** *Vous n'avez pas assez d'Indices potentiels pour compléter la zone de jeu de tous les joueurs.*

***Note:** Le paquet Campagne peut ajouter des objectifs supplémentaires qui modifient la condition de fin de partie "Mission accomplie". Voir la Note 3 page 19 pour plus de détails.



Répercussions

Nous vous conseillons de passer du temps ensemble pour créer un scénario qui relie les différents détails de l'enquête. Même si vous n'avez pas résolu les 5 Aspects, discutez de ceux que vous avez réussi à résoudre ; observez les cartes Indice qui restent dans la zone de jeu de chacun à la fin de l'enquête et essayez de combler les pièces manquantes de l'enquête.

Par exemple : Vous avez résolu 3 Aspects de l'enquête : Cambriolage (**Délit**), Marchand de glaces (**Lieu**), et Jalousie (**Mobile**). Qui est le voleur ? Et qu'a-t-il volé ? De l'argent dans la caisse ? Le sac à dos d'un client, pendant l'heure d'affluence de l'après-midi ? Une recette de glace mondialement convoitée dans le coffre-fort, en pleine nuit ? Pourquoi le voleur est-il jaloux ? Et de quoi ?

Faites preuve d'imagination !

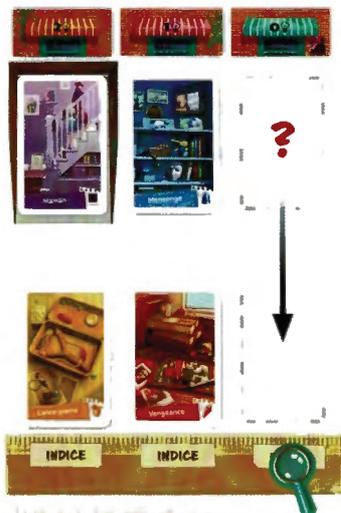


Conseils stratégiques

- La coopération entre joueurs est essentielle pour résoudre les 5 Aspects de l'enquête. Si vous élaborez vos zones de jeu collectivement pour pouvoir réaliser les Actions Bonus d'Équipe, vous pouvez réussir à résoudre un Aspect de l'affaire — et poser les bases de la résolution du suivant — quelques tours plus tôt.
- Soyez attentifs au prochain déplacement du pion Suspect. La dernière carte Déplacement qui a été retournée vous indique les options possibles : cette information peut vous permettre d'éviter des événements particulièrement défavorables.



- Quand vous confirmez une carte Indice en la plaçant sur la rangée centrale, soyez attentifs aux Indices potentiels qui viendront compléter votre zone de jeu. Ils pourraient créer des occasions d'Actions Bonus d'Équipe... ou déclencher certains événements que vous cherchez à éviter !



- Notez soigneusement le décompte des cartes Indice (voir répartition ci-dessous). Les **Mobiles** et les **Suspects** sont les plus rares. Il peut être judicieux d'attendre de savoir exactement où localiser 5 cartes de ces Aspects plus difficiles avant de commencer à les confirmer.

	Mobiles	14
	Suspects	16
	Lieux	18
	Délits	21
	Objets	24
	Diversions	15

- Sachez vous adapter. Par exemple, si vous aviez l'intention de Confirmer le Lieu mais que vous découvrez que collectivement, vous avez 5 cartes Objet dans vos zones de jeu respectifs, il peut être plus judicieux de changer de stratégie et de résoudre l'Objet à la place. (Rappelez-vous, vous pouvez échanger une carte Indice de votre zone de jeu contre une carte Indice de la rangée centrale en effectuant l'action Confirmer.)



Avancez le marqueur de Fuite d'1 case.

LIEU

Prendre la trace
Défaussez les 2 Indices potentiels les plus à droite (et reconstituez la piste).

2

DÉLIT

Retirez autant d'Idées que d'aspects résolus.

OBJET

Mode campagne

Spy Club est un jeu "évolutif", ce qui signifie qu'à chaque fois que vous jouez, vous pouvez débloquer de nouvelles règles et d'autres éléments qui modifient le jeu. Il inclut un mode de jeu qui combine entre elles **une série de 5 enquêtes** pour constituer un scénario plus complexe, qu'on appelle **une campagne**.

La suite de ce livret décrit la structure d'une campagne et les règles qui s'appliquent quand vous débloquez de nouveaux éléments.

Vous n'avez pas besoin de lire les pages suivantes avant que le paquet Campagne ne vous le dise, mais vous êtes libre de le faire quand même si vous le souhaitez. Les pages suivantes ne renferment ni spoilers ni secrets.



Chien



Clé

INDICE

INDICE

Règles du mode campagne

"Nous avons besoin de votre aide", commence l'agent Kingsley. "D'après les indices que nous avons récoltés, une série de 5 Délits va être commise, chacun préparant les bases d'un mystère plus grave encore. Le Spy Club a résolu de nombreuses affaires dans cette ville. Si vous ne parvenez pas à élucider ce mystère, personne ne le pourra."

Spy Club inclut un mode de jeu qui combine entre elles une série de 5 enquêtes pour constituer un scénario plus complexe, qu'on appelle **une campagne**. Vous pouvez sauvegarder votre progression à la fin de chaque enquête ; vous n'êtes pas obligés de mener l'intégralité des 5 enquêtes en une seule fois. Dans chacune des 5 enquêtes d'une campagne, vous effectuerez les 5 phases suivantes :

1. Débloquer de nouveaux éléments
2. Préparer l'enquête
3. Mener l'enquête
4. Enregistrer le résultat
5. Sauvegarder votre progression

Phase 1: Débloquer de nouveaux éléments

Le **paquet Campagne** contient de nouveaux éléments qui seront débloqués au fur et à mesure de la campagne. Au début des **enquêtes 2 à 5** de la campagne, vous débloquerez des éléments en fonction de l'aspect du mystère que vous avez enregistré pendant l'enquête précédente. (Si vous démarrez l'enquête 1, allez directement à la page 18.)

Reportez-vous au bloc-notes d'enquête pour vérifier quelle carte a été enregistrée, puis cherchez l'entrée correspondante à cette carte dans l'**index des cartes Campagne** (page 17). Par exemple, si vous avez enregistré le Restaurant au cours de l'enquête précédente, vous devez vous reporter à cette entrée dans l'Index :

Restaurant : 122

Note: Si vous n'avez pas enregistré de nouvel aspect dans l'enquête précédente, reportez-vous au point "Rien enregistré".

Toutes les cartes du paquet Campagne sont numérotées dans le coin supérieur gauche. Chaque carte a 2 faces, désignées par A et B. Pour débloquer une nouvelle carte, prenez-la dans le paquet Campagne et lisez-la. Quand vous débloquez une nouvelle carte, ne lisez que la face A, vous ne lisez la face B que lorsqu'on vous demandera de le faire ; de nombreuses cartes possèdent un symbole Cadenas (🔒) dans le coin inférieur droit pour vous le rappeler. Suivez les instructions de la carte. Si un symbole Flèche (↪) est

présent dans le coin inférieur droit de la carte, vous devez la retourner et suivre les instructions de la face B.

La carte que vous débloquez peut comporter des instructions pour débloquer des cartes supplémentaires. Prenez ces cartes dans le paquet Campagne et mettez-les de côté le temps de finir d'appliquer les instructions de la première carte. Ensuite, appliquez les instructions des nouvelles cartes, une par une, dans l'ordre où vous les avez débloquées.

Note: Certaines cartes que vous débloquez contiennent des règles générales, des éléments de jeu collectifs, etc. et peuvent être débloquées par plusieurs cartes. Dans ce cas, le numéro de la carte est suivi d'un astérisque, comme ceci : "Débloquez 46*." Si vous cherchez une carte spécifique marquée d'un astérisque dans le paquet Campagne et que vous ne la trouvez pas, c'est que vous l'avez probablement déjà débloquée!



Index des cartes Campagne

Au début des enquêtes 2 à 5, vous allez débloquer de nouveaux éléments dans le paquet Campagne. Cet index identifie quelle carte vous débloquent. Voir **Phase 1: Débloquer de nouveaux éléments** page 16 pour plus de détails.

Rien enregistré: 151



Mobile

- Amour: 125
- Argent: 16
- Défi: 124
- Faim: 24
- Gloire: 31
- Jalousie: 80
- Vengeance: 107



Suspect

- Bibliothécaire: 93
- Caissier: 134
- Canaille: 83
- Chien: 20
- Éboueur: 25
- Jumelles: 57
- Maman: 84
- Voisine: 59



Lieux

- Boutique de jeux: 103
- Chalet: 96
- École: 43
- Fête foraine: 81
- Manoir: 37
- Marchand de glaces: 73
- Musée: 94
- Parc: 17
- Restaurant: 122



Délit

- Cambriolage: 71
- Effraction: 8
- Espionnage: 26
- Farce: 137
- Harcèlement: 111
- Mensonge: 61
- Vandalisme: 12



Objet

- Chapeau: 42
- Clé: 22
- Éléments de jeu: 45
- Gâteau: 104
- Lance-pierre: 123
- Montre: 139
- Rouge à lèvres: 95
- Timbre: 18

Phase 2: Préparer l'enquête

Suivez les instructions de *Mise en place* pages 6-7. Si vous démarrez les enquêtes 2 à 5, notez les modifications et règles complémentaires suivantes :

A. Restauration de la progression sauvegardée

Si vous avez sauvegardé la progression de votre campagne à la fin de l'enquête précédente, vous allez devoir restaurer la campagne au point de la dernière sauvegarde. (Voir **Phase 5: Sauvegarder votre progression** page 22 pour plus de détails.)

- Prenez le sachet plastique contenant les cartes Campagne communes à tous les joueurs et sortez les cartes.
- Donnez à chaque joueur le sachet plastique correspondant à son personnage. Chaque joueur ouvre son sachet et en sort ses cartes.

Important! Quand vous les sortez des sachets, attention à bien conserver toutes les cartes dans le sens où elles étaient rangées, pour conserver sur le dessus la face qui était visible quand vous avez sauvegardé votre progression à la fin de l'enquête précédente.

B. Modifications des étapes 19 à 21

➤ Étapes 19 à 20 (Personnages)

Les joueurs qui ont déjà mené une enquête dans cette campagne n'ont pas besoin de choisir un nouveau personnage : ils doivent jouer le personnage qu'ils ont déjà sélectionné et nommé. Mais si un nouveau joueur se joint à la campagne, il choisit un personnage de façon tout à fait normale. Il n'est pas obligatoire de jouer toutes les enquêtes d'une campagne avec exactement les mêmes joueurs du début à la fin. Vous pouvez tout à fait changer le nombre de joueurs si vous le souhaitez.

➤ Ignorez l'étape 21

Ne débloquent pas de nouveau les cartes 3 et 4. Elles ne doivent être débloquentes qu'au début de l'enquête 1.

C. Mise en place supplémentaire

Certaines des cartes que vous avez débloquentes (à la fois celles que vous venez de débloquentes et celles qui étaient sauvegardées dans les sachets) peuvent comporter du texte précédé d'un symbole Engrenage (⚙️), qui indique une action à réaliser au début de chaque nouvelle enquête. Suivez ces instructions maintenant.



Phase 3: Mener l'enquête

Menez cette enquête à son terme comme d'habitude. Certaines nouvelles situations peuvent se présenter lorsque de nouvelles cartes sont débloquées dans le paquet Campagne :

Note 1: Compléter la zone de jeu de tous les joueurs

Après avoir réalisé toutes vos actions, il se peut qu'un autre joueur ait un emplacement vide dans sa zone de jeu. Complétez d'abord votre zone de jeu, comme d'habitude, puis complétez également la zone de jeu de tous les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. Après avoir complété la zone de jeu de tous les joueurs, complétez la piste des Indices potentiels comme d'habitude.

Note 2: Résolution d'un Aspect

Le paquet Campagne peut proposer des façons de résoudre les Aspects qui ne nécessitent pas forcément d'aligner 5 cartes du même Aspect sur la rangée centrale. Si la carte que désigne le symbole de la dernière carte Déplacement ne correspond pas à l'Aspect que vous résolvez, cherchez parmi les précédentes cartes Déplacement jusqu'à ce que vous en trouviez une avec un symbole qui désigne une solution valable. (Dans l'hypothèse très improbable où aucune des précédentes cartes Déplacement ne permette pas d'identifier une solution valable, vous pouvez choisir une solution parmi les cartes de la rangée centrale.)

Exemple J:

Le paquet Campagne peut introduire dans le jeu une carte Joker qui vous permet de résoudre l'Aspect Lieu avec 4 cartes Lieu et 1 carte Joker. Dans cet exemple, le symbole "X" sur la carte Déplacement en cours désigne la carte Joker, qui n'est pas une solution valable. En observant le symbole de la carte précédente, le carré, vous identifiez une solution valable: ce Délit a eu lieu au Musée.



Note 3: Fin de l'enquête

Le paquet Campagne peut proposer des objectifs supplémentaires, en plus de résoudre les 5 Aspects. Si vous résolvez les 5 Aspects d'une enquête et que vous souhaitez remplir un objectif supplémentaire, vous pouvez poursuivre la partie jusqu'à ce qu'une autre condition de fin de partie se déclenche.

Phase 4: Enregistrer le résultat

À la fin de chaque enquête, vous pouvez enregistrer 1 nouvel Aspect de la **grande enquête**.

La grande enquête a 1 Aspect en commun avec l'enquête que vous venez de terminer : le Délit a peut-être eu lieu dans le même Lieu, le même Suspect peut être impliqué, etc. Choisissez 1 des solutions de votre enquête et enregistrez-la. (Cela représente l'hypothèse du Spy Club au sujet du mystère.)

Exemple K:

Dans l'enquête 1, les joueurs ont résolu 3 aspects: Suspect (Canaille), Objet (Lance-pierre), et Lieu (Restaurant). Ils choisissent le Restaurant, qu'ils confirment comme leur hypothèse pour le Lieu du mystère.



Sur le bloc-notes d'enquête, notez quel Aspect et quelle solution vous avez choisis:

Important! L'Aspect que vous enregistrez pour la grande enquête doit correspondre à un Aspect que vous n'avez pas encore enregistré au cours de cette campagne.

À la fin de l'enquête 1, les joueurs de l'exemple K ont choisi d'enregistrer le Restaurant comme Lieu de la grande enquête. Ils ne pourront plus enregistrer un autre Lieu pendant cette campagne. Au cours de l'enquête 2, ils ne pourront enregistrer qu'1 des 4 autres Aspects.

Discussion

Avant de faire votre choix, nous vous conseillons de prendre le temps de discuter ensemble du scénario possible de la grande enquête, pour la relier à l'enquête que vous venez de terminer et aux autres enquêtes de cette campagne.

Par exemple, dans cette dernière enquête sont concernés la Canaille, le Lance-pierre et le Restaurant. Vous pourriez enregistrer la **Canaille**: il pourrait être en train de planifier le mystère. Ou vous pourriez enregistrer le **Lance-pierre**: la Canaille pourrait avoir volé le lance-pierre pour que le grand méchant (toujours dans la nature) s'en serve. Ou vous pourriez enregistrer le **Restaurant**: peut-être que la Canaille y est entré par effraction pour y cacher un objet utile dans l'accomplissement du mystère?

Utilisez l'espace libre sur le bloc-notes d'enquête pour écrire vos réflexions au sujet du scénario.

 Bloc-notes d'enquête

Enquête	Aspect	Solution	Points
1	Lieu	Restaurant	
2			
3			



Exemple de bloc-notes

Score

Vous allez aussi enregistrer un score lors de l'enquête. Sauf instruction contraire, il y a 2 façons de marquer des points au cours de l'enquête :



1. Enregistrer un nouvel aspect

Vous marquez 5 points si vous avez enregistré 1 nouvel aspect de la grande enquête.

Nouvel aspect enregistré	1
Points marqués	5

2. Résoudre des aspects

Vous marquez 3 points pour chaque aspect résolu dans l'enquête que vous venez de terminer.

Aspects résolus	1	2	3	4	5
Points marqués	3	6	9	12	15

Enquête	Aspect	Solution	Points
1	Lieu	Restaurant	14
2			

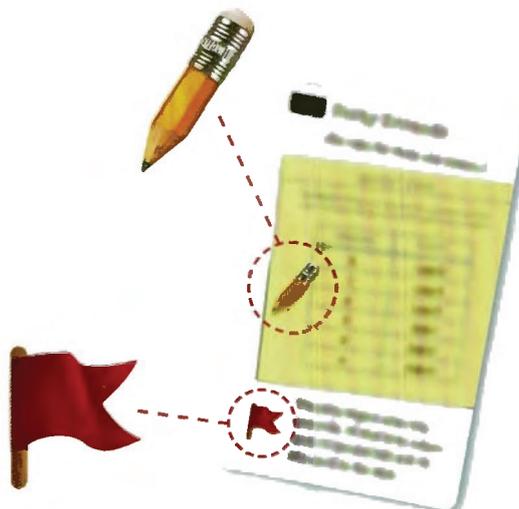
Dans l'enquête 1, les joueurs ont marqué 14 points :
5 points (Enregistrer un nouvel aspect) + 9 points (3 aspects × 3 points chacun)

Instructions supplémentaires

Certaines des cartes que vous débloquent peuvent comporter du texte précédé d'un **symbole Crayon** (✎), qui indique une action à réaliser quand vous enregistrez le résultat de chaque enquête. Suivez ces instructions lorsque vous enregistrerez le résultat de votre enquête.

Certaines des cartes que vous débloquent peuvent comporter du texte précédé d'un **symbole Drapeau** (🚩), qui indique une action à réaliser à la fin de chaque enquête. Suivez ces instructions après avoir enregistré le résultat de votre enquête.

Si vous avez terminé l'enquête 5, vous avez fini la totalité de la campagne ! Passez directement au chapitre **Fin de la campagne** page 23. Sinon, continuez page 22.



Phase 5 : Sauvegarder votre progression

Réinitialisation des éléments du plateau de jeu

À la fin de l'enquête, remettez normalement en place tous les éléments du jeu. Sauf instructions contraires, remettez tous les jetons Idée dans la réserve, récupérez et mélangez toutes les cartes Indice, et récupérez toutes les cartes Déplacement.



Remettez



Mélangez



Récupérez

En revanche, *ne touchez pas* au paquet Campagne. Sauf dans le cas où il est spécifiquement indiqué de remettre une carte Campagne dans le paquet, les cartes débloquées restent en jeu jusqu'à la fin de la campagne.

Si vous voulez jouer immédiatement l'enquête suivante de la campagne, recommencez à la **Phase 1 : Débloquer de nouveaux éléments** page 16.

Sauvegarder votre progression

Vous n'êtes pas obligés de jouer les 5 enquêtes en une seule fois. *Spy Club* inclut 5 sachets plastique dans lesquels vous pouvez ranger tous les éléments du jeu pour sauvegarder votre progression entre deux sessions de jeu :

- **Sachets individuels :** Chaque joueur prend un sachet plastique et y range sa carte Personnage ainsi que les cartes Campagne débloquées qui sont associées à son personnage.
- **Sachet collectif :** Rangez toutes les autres cartes Campagne débloquées (celles qui ne sont pas associées à un joueur spécifique) dans un sachet plastique séparé.

Important ! En mettant les cartes dans les sachets plastique et en rangeant les sachets plastique dans la boîte, attention à bien les déposer dans le sens où elles étaient sur le plateau de jeu à la fin de l'enquête. De cette façon, vous saurez quelle face doit être visible quand vous réinstallerez les éléments du jeu pour l'enquête suivante.

Certaines des cartes que vous débloquez peuvent comporter du texte précédé d'un **symbole Enveloppe** (), qui indique une action à réaliser quand vous sauvegardez votre progression. Suivez ces instructions maintenant.

Lorsque vous serez prêts à démarrer l'enquête suivante, recommencez à la **Phase 1 : Débloquer de nouveaux éléments** page 16.



Fin de la campagne

Terminer la campagne

Faites le total de vos scores sur les 5 enquêtes. Attribuez à votre équipe une note sous forme de lettre en fonction de ce score total.

Nous vous conseillons de prendre le temps de discuter ensemble de la conclusion de votre scénario. Nous serions ravis de lire votre scénario unique ! Partagez-le sur www.renegade-france.fr/SpyClub

97-100	A+	<i>"Waouh ! Votre hypothèse était la bonne, et vous avez réussi à empêcher le mystère de se produire. Le Spy Club a accompli sa mission!"</i>
93-96	A	
90-92	A-	
87-89	B+	<i>"Bon travail. Un détail ou deux étaient faux dans votre hypothèse, et même si le grand méchant a réussi à commettre son Délit, la police a pu l'arrêter juste après grâce à votre travail."</i>
83-86	B	
80-82	B-	
77-79	C+	<i>"Pas mal. La police a arrêté certains des suspects dans les enquêtes mineures, grâce aux indices que vous avez fournis. Peut-être que le grand méchant pourra tout de même être arrêté."</i>
73-76	C	
70-72	C-	
67-69	D+	<i>"Même le Spy Club peut avoir un jour sans. Malheureusement, le grand méchant a réussi à commettre son Délit et à s'enfuir sans être arrêté."</i>
63-66	D	
60-62	D-	
0-59	F	

Réinitialiser le paquet Campagne

À la fin de la campagne, triez le paquet Campagne dans l'ordre initial.

- Retirez les étiquettes blanches que vous avez collées pendant cette campagne. (Ou collez de nouvelles étiquettes par-dessus.)

Remettez toutes les cartes débloquées dans

- le paquet Campagne et classez-les par ordre croissant, la face A visible.



Guide de références pour le mode campagne

Vue d'ensemble

Dans chacune des 5 enquêtes d'une campagne, vous suivrez ces 5 phases :



1. Débloquer de nouveaux éléments

Référez-vous à l'*Index des cartes Campagne* page 17 pour déterminer quelle carte vous devez débloquer.



2. Préparer l'enquête

Restaurez la progression sauvegardée et remettez en place les éléments de l'enquête, en tenant compte des instructions précédées d'un symbole Engrenage.



3. Mener l'enquête

Référez-vous à la page 19 si vous avez des questions au sujet d'une nouvelle situation occasionnée par une carte débloquée.

4. Enregistrer le résultat

Servez-vous du bloc-notes d'enquête pour enregistrer un Aspect, une solution, et votre score.



Suivez les instructions précédées d'un symbole Crayon pendant l'enregistrement du résultat et celles précédées d'un symbole Drapeau après l'enregistrement.



5. Sauvegarder votre progression

Vous n'êtes pas obligés de jouer l'intégralité des 5 enquêtes en une seule fois. Servez-vous des sachets plastique pour sauvegarder votre campagne entre deux enquêtes.



Score

Quand vous *enregistrez le résultat* (Phase 4), calculez les points que vous avez marqués :

1. Enregistrement d'un nouvel aspect

Vous marquez 5 points si vous avez enregistré 1 nouvel aspect de la grande enquête.

Nouvel aspect enregistré	1
Points marqués	5

2. Résoudre des aspects

Vous marquez 3 points pour chaque aspect résolu dans l'enquête que vous venez de terminer.

Aspects résolus	1	2	3	4	5
Points marqués	3	6	9	12	15

Principaux symboles



Retourner: Continuez à lire les instructions qui figurent de l'autre côté de la carte.



Bloquée: Ne retournez la carte que quand cela vous est explicitement demandé.



Intersection: Les instructions varient selon votre choix ou les circonstances.



RDV sur notre site pour des informations complémentaires et d'autres ressources à propos du jeu !

www.renegade-france.fr/SpyClub

- Visionnez des tutos en vidéo
- Lisez les scénarios d'autres équipes
- Trouvez des réponses aux questions fréquemment posées
- Partagez vos propres scénarios
- Obtenez des conseils stratégiques
- Découvrez de nouvelles astuces

