



*Après des années à accumuler des richesses et à asseoir
votre autorité, vous rêvez de diriger le monde.*

Et c'est bien normal, vous le méritez !

*Malheureusement, d'autres pensent qu'ils peuvent vous voler la vedette.
À vous de protéger les secrets de votre réussite en bâtissant votre repaire,
en y installant des pièges et en recrutant des gardiens.*

*Il vous faudra également déjouer les plans de vos adversaires
en dérochant leurs secrets.*

*Mais attention ! Eux aussi auront pensé à les protéger,
alors préparez-vous bien avant de les infiltrer.*

APERÇU

Chaque joueur joue simultanément en choisissant à chaque tour une carte pour créer son repaire en y plaçant des Murs, des Pièges, des Gardiens et des Secrets. Chacun devra consacrer dans le même temps une partie de ses ressources à entraîner son agent afin de préparer son infiltration.

À la fin de la phase de Planification, les agents seront envoyés en mission dans le repaire d'un adversaire lors de la phase d'Exploration. Chaque joueur gagnera alors des liasses () pour les Secrets récupérés, mais également pour ceux qu'il aura réussi à garder dans son repaire.

Il faudra donc trouver le juste équilibre entre défense de ses Secrets et attaque de l'adversaire.

MATÉRIEL

Recto

Verso



108 cartes
Planification



9 cartes
Agent



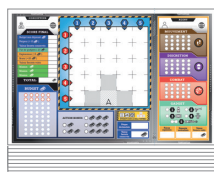
9 cartes
Mission



5 cartes
Gadget



3 x 2 **plateaux de repaire**
recto-verso



1 bloc de
feuilles de jeu



1 livret
règles de jeu

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

1/ LES CARTES PLANIFICATION

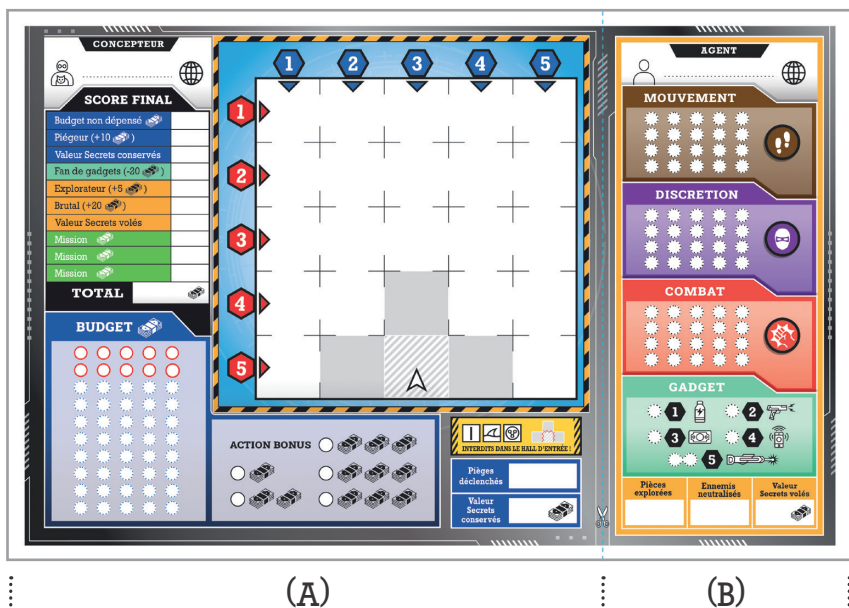
Les cartes Planification possèdent un dos avec un numéro de couleur **rouge** ou **bleu**. Une carte **rouge** désigne une ligne de la grille de 5 par 5 alors qu'une carte **bleu** désigne une colonne. Le numéro, au sein d'un hexagone sur les cartes, varie de 1 à 5.

Un dos de carte  **bleu** désigne donc la colonne centrale  de la grille tandis qu'un dos de carte  **rouge** désigne la ligne  de la grille. Les faces des cartes désignent des Murs, des **Aménagements de repaire** (Pièges, Gardiens ou Secrets), des points d'**Entraînement** pour l'agent ou encore des **Gadgets** pour équiper votre agent. Le symbole en haut au centre de la carte est celui que vous devrez dessiner dans la grille de votre feuille de jeu.

Note : les dos des cartes sont volontairement tête-bêche pour pouvoir être manipulées plus facilement lors de la phase de Planification (voir page 5).



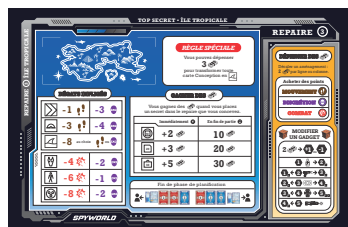
2/ LA FEUILLE DE JEU



La feuille de jeu est divisée en 2 parties. Celle de gauche (A) concerne votre repaire, son budget et votre fiche de score. Celle de droite (B) est dédiée aux points d'Entraînement de votre agent et ses succès lors de l'Exploration. La grille de 5 par 5 représente votre repaire et chacune des cases correspond à une pièce. La case avec une flèche est le point de départ des agents lors de la phase d'infiltration : elle n'est pas aménageable. Les 3 autres cases grisées représentent l'entrée du repaire et subissent des restrictions lors de l'aménagement de celui-ci.

3/ LES PLATEAUX DE REPAIRE

Les plateaux de repaire rassemblent les informations sur la partie en cours. Les valeurs des Pièges, des Gardiens et des Secrets changent d'un repaire à l'autre, référez-vous au tableau de chaque plateau de repaire pour connaître ces valeurs. Les plateaux sont numérotés de ① à ④, par ordre de difficulté de partie croissante.



4/ LES CARTES MISSION

Chaque carte Mission offre 2 récompenses au choix (voir page 7).

5/ LES CARTES GADGET

Ces 5 cartes possèdent un recto **Mode Normal** que vous pourrez utiliser lors de vos premières parties et un verso **Mode Expert** pour les joueurs plus expérimentés.



6/ LES CARTES AGENT

Chaque agent possède un bonus de points d'Entraînement à rajouter sur votre feuille de jeu à la fin de la phase de Planification. L'agent possède en outre un pouvoir spécial décrit sur la carte.



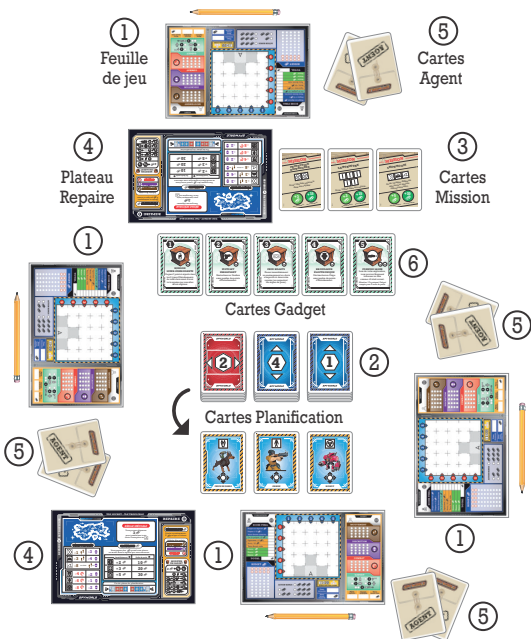
MISE EN PLACE

Distribuez une **feuille de jeu** ① et un crayon à chacun des joueurs.

Séparez les paquets de **cartes Agent**, **Mission**, **Planification** et **Gadget**.

Mélangez l'ensemble des **cartes Planification** ② et séparez-les en 3 pioches de 36 cartes que vous poserez côte à côte sur la table.

Mélangez l'ensemble des **cartes Mission** ③ et piochez-en 3 que vous disposerez face visible au centre de la table. Vous pouvez ranger le reste des cartes Mission dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.



Choisissez un **plateau de repaire** ④ et placez-le au centre de la table, visible de tous. Si vous êtes nombreux, vous pouvez utiliser les autres exemplaires des plateaux Repaire, tant qu'ils sont identiques à celui choisi.

Le mode de jeu par défaut utilise le **repaire Base polaire**, mais pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec le **repaire Super-yacht**. Dans tous les cas, lisez bien les règles du repaire avant de poursuivre la mise en place. Vous pouvez ranger les autres cartes de plateau de repaire dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Jusqu'à 4 joueurs, et si vous n'utilisez pas le **repaire Super-yacht**, distribuez 2 cartes **Agent** ⑤ à chaque joueur qui les consulte en secret et en choisit une qu'il pose face cachée devant lui. Les cartes qui n'ont pas été choisies peuvent être rangées.

Note : Si vous jouez de 4 à 9 joueurs, distribuez une carte par joueur. Si vous jouez à plus de 9, placez un exemplaire de chaque agent sur la table, pour que chaque joueur puisse sélectionner mentalement son agent et le noter sur la partie (B) de sa feuille. Si d'un commun accord chacun souhaite choisir son agent préféré, c'est possible !

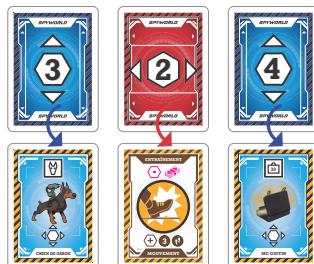
Placez les 5 cartes **Gadget** ⑥ à côté du plateau de repaire, face **Mode Normal** visible. Une fois le jeu maîtrisé, vous pourrez placer tout ou partie de ces cartes sur leur face **Mode Expert**.

Vous êtes prêts à jouer !

PHASE DE PLANIFICATION



À chaque tour, l'un des joueurs retourne la carte **Planification** située au sommet de chacune des pioches et pose les 3 cartes obtenues, côté recto visible, sous leurs pioches respectives comme dans l'exemple ci-dessous.



Simultanément, les joueurs sélectionnent mentalement l'une des 3 cartes face visible. Plusieurs joueurs peuvent sélectionner la même carte, et il est même possible de payer pour acheter une ou plusieurs autres cartes comme détaillé plus loin.

Lors de cette phase, vous avez le droit de jeter des coups d'œil furtifs sur la feuille de votre voisin, mais concentrez-vous surtout sur la vôtre !

IMPORTANT N°1 : PASSER SON TOUR

Un joueur qui ne peut pas (parce qu'il ne dispose pas des ressources suffisantes par exemple) ou qui ne veut pas sélectionner une carte peut choisir de passer son tour. Dans ce cas, il reçoit en compensation 1

IMPORTANT N°2 : VOUS VOUS ÊTES TROMPÉ...

Vous n'êtes normalement pas autorisés à revenir en arrière lors de cette phase. Joué, c'est joué ! Soyez toutefois indulgents avec les joueurs débutants !

IMPORTANT N°3 : ACTION BONUS

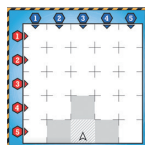


Si plusieurs cartes vous intéressent lors d'un tour, il vous est possible de payer un coût supplémentaire pour acheter une ou plusieurs autres cartes. Pour cela, cochez une case d'**action bonus** sur votre feuille et payez le coût en indiqué pour sélectionner une carte

supplémentaire. Vous pouvez payer pour cocher 2 cases lors du même tour et ainsi sélectionner les 3 cartes disponibles (mais vous ne pouvez sélectionner qu'une fois chacune de ces cartes). Vous êtes limités à 5 actions bonus par partie.

SI L'ÉLÉMENT SÉLECTIONNÉ EST UN AMÉNAGEMENT DE REPAIRE

PIÈGES **GARDIENS** **SECRETS**



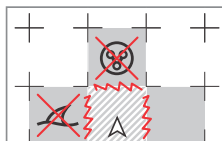
Le joueur dessine l'icône de cet élément dans une case vide de la grille de jeu située dans la ligne ou la colonne désignée par la carte située au-dessus de la carte choisie.

Il est possible de décaler l'Aménagement sur la grille d'une ou plusieurs lignes ou colonnes en payant 2 par déplacement pour faire varier le numéro de la carte (note : cette règle n'est pas la même pour le **repaire Super-yacht**).

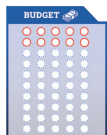


CASE DE DÉPART ET HALL D'ENTRÉE

Les cases du hall d'entrée (cases grisées) ne peuvent jamais être choisies pour placer une Piscine à requins ou un Robot. La case de départ marquée d'une flèche ne peut jamais être aménagée (ni Mur, ni Piège, ni Gardien).



~~~~~ = Murs interdits



## SECRETS ET BUDGET

Chaque joueur commence avec un budget de 10 sur sa feuille de jeu (les 10 ronds rouges de la zone « Budget »). À chaque fois qu'un joueur choisit de placer un Secret dans son repaire (selon les mêmes règles que pour les Pièges et les Gardiens), il gagne autant de qu'indiqué sur le **plateau de repaire** pour le Secret correspondant. Notez les gagnées sur votre feuille en complétant les cercles en pointillés dans la zone budget. Les gagnées ainsi peuvent être utilisées pour décaler le Secret dans le repaire avant de le dessiner. Un joueur ne peut pas gagner plus de 40 en cours de partie. Il peut placer davantage de Secrets mais les en excès sont perdues.

## VARIANTE DÉBUTANT

Vous pouvez accorder 5 supplémentaires en début de partie pour les joueurs débutants. Vous pouvez également accorder ce bonus aux plus jeunes.

## SI L'ÉLÉMENT SÉLECTIONNÉ EST UN MUR



Le joueur dessine une cloison sur l'un des 4 côtés d'une case de la ligne ou colonne désignée par la carte au sommet de la pioche correspondante. Il n'est pas possible de construire de murs autour de la case de départ dont toutes les sorties doivent rester ouvertes.



Exemple : Théo place son Mur dans la colonne 1 comme indiqué par la pioche. Cela n'empêche pas de placer un garde dans la case adjacente à ce Mur.

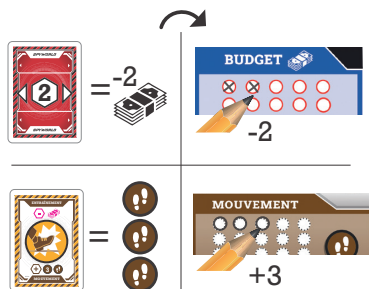
*Note : vous pourriez être tenté d'emmurer définitivement vos Secrets pour les rendre imprenables, mais ce n'est pas une bonne idée ! Voir plus loin le paragraphe « Secrets emmurés » de la section Score final (voir page 11).*

## SI L'ÉLÉMENT SÉLECTIONNÉ EST UN ENTRAÎNEMENT DE L'AGENT



Le joueur doit tout d'abord payer cet Entraînement en dépensant autant de que la valeur indiquée par la carte au sommet de la pioche correspondante.

La couleur de la carte n'a dans ce cas pas d'importance.



Chaque carte d'Entraînement indique le type d'Entraînement et le nombre de points gagnés. Le joueur entoure alors autant de ronds en pointillés que le nombre de points d'Entraînement obtenus dans la partie droite de sa feuille de jeu. Aucun type d'Entraînement ne peut dépasser 20 points.

Les **cartes Agent** offrent à chaque joueur un bonus variable dans chacun des 3 types d'Entraînements (voir ci-contre).



Ces bonus sont ajoutés au début de la phase d'Exploration (voir page 8), après que chaque joueur a révélé sa **carte Agent**, et ne permettent pas de dépasser 20 points. Tenez-en compte lors de vos achats !

## SI L'ÉLÉMENT SÉLECTIONNÉ EST UN GADGET



Les **Gadgets** sont gratuits, mais leur obtention ne sera pas sans conséquences ! Quand vous obtenez un Gadget, cochez l'objet acheté en fonction du numéro visible au sommet de la pioche correspondante (quelle que soit la couleur). La Foreuse laser compte pour 2 gadgets dans l'attribution de la pénalité « Fan de gadgets » (voir page 11), cochez ses 2 cases lors de son obtention.

Vous pouvez dépenser 2 pour augmenter ou diminuer d'un point cette valeur afin de modifier le gadget récupéré. Vous pouvez modifier cette valeur plusieurs fois en payant les nécessaires (note : cette règle n'est pas la même pour le **repaire Super-yacht**).

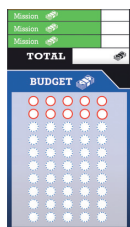
Les **Gadgets** seront utiles lors de la phase d'Exploration du repaire et sont tous utilisables une seule fois par partie. Vous ne pouvez pas acheter plusieurs fois le même Gadget. Les cartes disposent d'une face **Mode Normal** et d'une autre **Mode Expert**.



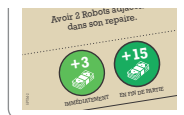
=



## MISSIONS



À la fin de chaque tour, un joueur peut déclarer avoir rempli l'une des 3 missions disponibles. Chaque carte Mission offre 2 récompenses au choix :



La 1<sup>re</sup> valeur est un nombre de immédiatement gagnées par le joueur qui les note sur la partie budget de sa feuille (et qui pourra donc les utiliser par la suite pour acheter des Entraînements ou décaler des Aménagements). La 2<sup>e</sup>, bien plus élevée, est un nombre de qui seront gagnées en fin de partie si le joueur choisit cette option. Le joueur ayant accompli une mission

doit choisir l'une ou l'autre de ces récompenses, pas les 2 ! S'il choisit la première option, il ajoute les à son budget. S'il choisit la seconde, il note le bonus obtenu en fin de partie sur sa feuille de score. La carte est alors retournée face cachée, plus personne ne pourra réaliser cette mission. Si plusieurs joueurs remplissent les objectifs d'une même mission en même temps, tous remportent la récompense de leur choix.

## FIN DE LA PHASE DE PLANIFICATION

La fin de la phase de Planification intervient quand l'un des joueurs vient de remplir la dernière case de son repaire, auquel cas un dernier tour de jeu est joué pour permettre à tout le monde de finaliser son repaire.

La phase de Planification se termine également à la fin du tour s'il ne reste qu'une seule carte dans chacune des trois pioches. On jouera donc au maximum 35 tours de jeu lors de cette phase. Chaque joueur découpe alors sa feuille en suivant les pointillés et conserve la partie (B), puis ajoute les points d'Entraînement de sa carte Agent le cas échéant.

**Regardez les 3 dernières cartes de la pioche. S'il y a une majorité de rouge dans les cartes qui restent, passez la partie (A) de votre feuille à votre voisin de gauche.**

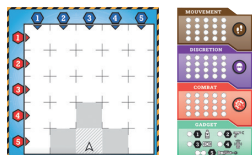


**S'il y a une majorité de bleu dans les cartes qui restent, passez la partie (A) de votre feuille à votre voisin de droite.**



Si vous jouez à deux, contentez-vous d'échanger votre repaire avec votre adversaire. L'Exploration d'un repaire adverse peut commencer !

## PHASE D'EXPLORATION DU REPAIRE



- Chaque agent commence dans la Case de départ indiquée d'une flèche.
- Se déplacer ensuite vers une autre pièce coûte un point de Mouvement (cochez un rond « complété » sur votre feuille de jeu).
- L'agent doit passer par les ouvertures : il doit se déplacer orthogonalement et non en diagonale. Il ne peut pas passer à travers un Mur.
- Si l'agent traverse une pièce contenant quelque chose, il faut appliquer les effets qui y sont liés. Voir ci-contre pour plus de détails.
- S'il ne reste plus assez de points au joueur pour entrer dans une pièce, l'accès y est impossible. Il est donc possible de se retrouver bloqué au cours de l'Exploration. Il est par contre possible (et sans conséquences) que cette perte fasse tomber l'un des types d'Entraînement de l'agent à 0 (mais pas en dessous).
- N'oubliez pas d'utiliser le pouvoir spécial de votre agent au cours de l'Exploration !

## PIÈGES



Si l'agent entre dans une pièce contenant un **Piège** (Lasers, Scie géante et Piscine à requins), le joueur doit dépenser des points de Discrétion et de Mouvement. Ces valeurs sont indiquées sur le **tableau de repaire**.

Si l'agent entre dans une case occupée par une **Piscine à requins**, le joueur doit dépenser des points d'Entraînement, répartis comme bon lui semble entre le Mouvement et la Discrétion (sauf dans le cas du repaire Super-yacht).

## GARDIENS



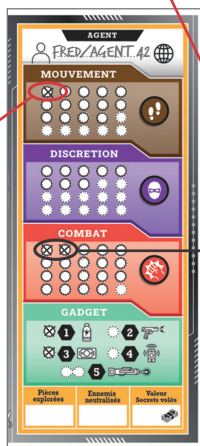
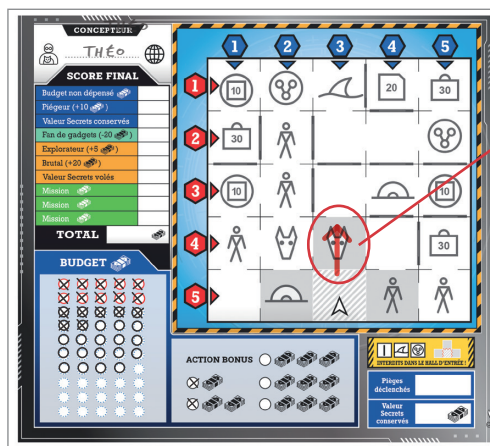
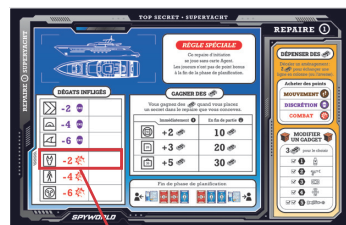
Si l'agent entre dans une case contenant un **Gardien** (Chien de garde, Garde ou Robot), le joueur doit dépenser les points de Discrétion et de Combat indiqués sur le **tableau de repaire**.

## SECRETS



Si l'agent entre dans une pièce contenant un **Secret**, le joueur ajoute sa valeur en volées dans la case « Secrets volés ». Se référer à la colonne « En fin de partie » de la fiche de repaire utilisée.

Fred commence l'Exploration du repaire de Théo. Pour entrer dans la case qu'il a choisie, il coche 1 point de Mouvement et 2 points de Combat correspondant aux dégâts infligés par le Chien de garde dans le repaire Super-yacht.



## SUITE DE L'EXPLORATION

S'il dispose de suffisamment de points d'Entraînement, l'agent peut ensuite poursuivre l'Exploration du repaire en entrant dans une nouvelle pièce. Il est possible de revenir sur ses pas en dépensant un point de Mouvement **mais sans tenir compte des Pièges, Gardiens ou Secrets déjà rencontrés**.

Indiquez les pièces explorées par votre agent par un trait représentant son déplacement sur les pièces concernées et/ou numérotez-les afin de pouvoir plus facilement vérifier votre trajet. L'agent doit cesser son Exploration quand il ne peut plus se déplacer. Notez que l'agent n'a pas besoin de sortir du repaire. Son extraction est offerte par la maison !



## FIN DE LA PARTIE

### RÉCOMPENSES ET PÉNALITÉ

1 pénalité et 3 récompenses sont attribuées en fin de partie :

- **PIÉGEUR** : le joueur dont le repaire contient le plus de Pièges qui ont été déclenchés gagne 10 .
- **FAN DE GADGETS** : le joueur qui a obtenu le plus de gadgets perd 20 . La Foreuse laser compte pour 2 gadgets.
- **EXPLORATEUR** : le joueur ayant exploré le plus de pièces gagne 5 . Comptez la case de départ.
- **BRUTAL** : le joueur qui a neutralisé le plus de Gardiens gagne 20 .

|                                                                                                         |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Piégeur (+10  )        |  |
| Valeur Secrets conservés                                                                                |  |
| Fan de gadgets (-20  ) |  |
| Explorateur (+5  )     |  |
| Brutal (+20  )         |  |

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour une récompense, ils la gagnent tous !  
Si tous les joueurs sont ex aequo pour une récompense, ignorez-la.

### SCORE FINAL

|                                                                                                         |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Budget non dépensé     |  |
| Piégeur (+10  )        |  |
| Valeur Secrets conservés                                                                                |  |
| Fan de gadgets (-20  ) |  |
| Explorateur (+5  )     |  |
| Brutal (+20  )         |  |
| Valeur Secrets volés                                                                                    |  |
| Mission                |  |
| Mission                |  |
| Mission                |  |
| <b>TOTAL</b>                                                                                            |  |

Le score final d'un joueur correspond à sa richesse en .

Faites la somme des éléments suivants :

- La valeur de tous les Secrets conservés avec succès dans son repaire (les Secrets emmurés ne comptent pas).
- La valeur de tous les Secrets volés dans le repaire exploré.
- Le nombre de  économisées à l'issue de la phase de Planification.
- Les  gagnées (ou perdues) grâce aux récompenses.
- Les  gagnées grâce aux missions remplies.

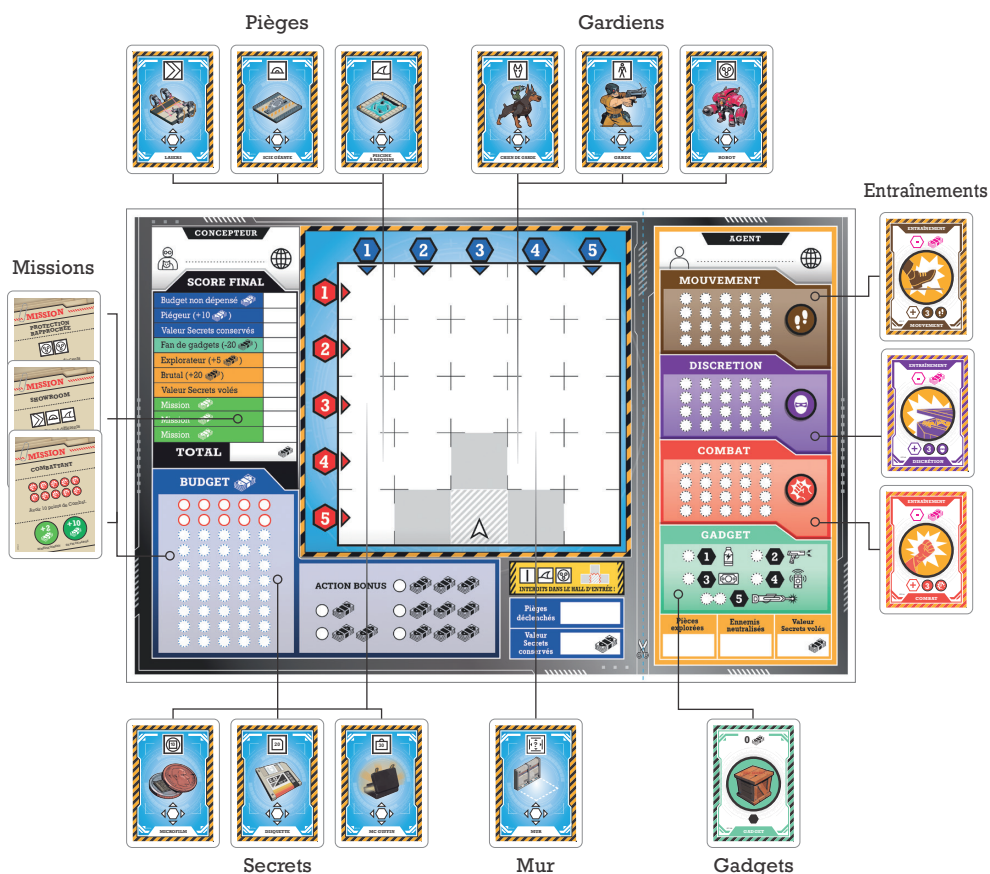
Faites alors le total des richesses en votre possession, le joueur le plus riche gagne la partie !

En cas d'égalité, faites une nouvelle partie pour vous départager !

**En fin de partie, vous pouvez comparer votre score au tableau ci-dessous pour savoir si vous êtes le plus fort du monde :**

- Maître du monde : 250+
- Apprenti despote : 220+
- Autocrate de seconde zone : 180+
- Tyran local : 130+
- Roitelet municipal : 70+

# RAPPEL DE LA PHASE DE PLANIFICATION



Auteur : Frédéric Morard  
 Illustrations : Emanuele Arnaldi  
 Président : Cedric Littardi  
 Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de Projet : Paul Malairan  
 Maquette : Franck Ferrandis  
 Correction : Julien Picquart  
 Responsable de fabrication : Nicolas Aubry 

DON'T PANIC GAMES : 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

Rejoignez-nous sur : [www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

 dontpanicgames  @DontPanicGames  Don't Panic Games  @DontPanicGames1

Téléchargez notre fichier PDF « feuille de jeu » à imprimer sur notre site internet :  
[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com) (page du jeu SPYWORLD)



FR  
 DONNEZ  
 OU  
 RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU  
 DÉCHÈTERIE



FR  
 LE TRI  
 + FACILE



ÉLÉMENTS  
 D'EMBALLAGE



BAC  
 À TRI

Adresses sur [quefairede mesdechets.fr](http://quefairede mesdechets.fr)

Séparez les éléments avant de trier.

