

# Totally Spies!

## Les Missions Secretes du WOOHP



2 à 6 joueurs

**La boîte contient :**

- 1 plateau de jeu
- 1 tableau des scores
- 28 cartes « Spies »
- 28 cartes « Mission »
- 6 personnages

Le but du jeu est d'accumuler le plus grand nombre de points en réussissant à compléter toutes les missions illustrées sur le plateau de jeu.

Le joueur peut choisir parmi 7 missions différentes, chacune composée de 4 cartes correspondant à 4 différents types d'activités chacune identifiée par une couleur particulière :

1. un gadget ou une arme
2. un déguisement ou un vêtement
3. un mouvement d'arts martiaux
4. un moyen de transport



carte 1



carte 2



carte 3



carte 4

## Préparation du jeu :

Diviser les 28 cartes « Mission » en 4 groupes, chacun appartenant au même type et ayant le dos de la même couleur. Mélanger, l'un après l'autre, chacun des 4 groupes de cartes « Mission » et préparer le plateau en disposant au hasard une carte de chaque groupe sur les 7 cases ayant la même couleur. Les cartes sur le plateau de jeu doivent rester découvertes.

Une fois toutes les cartes « Mission » disposées sur le plateau, toutes les missions seront bien visibles.

Ensuite, les cartes « Spies » peuvent être distribuées ; la quantité des cartes « Spies » doit toujours être la même pour chaque joueur et varie selon le nombre des participants au jeu :



Figure 2

2 joueurs : 10 cartes « Spies » chacun

3 joueurs : 7 cartes « Spies » chacun

4 joueurs : 5 cartes « Spies » chacun

5 joueurs : 4 cartes « Spies » chacun

6 joueurs : 4 cartes « Spies » chacun

Les cartes « Spies » qui restent doivent être disposées (cette fois couvertes) sur les cases situées à droite du plateau de jeu, comme indiqué sur la figure 3.

Le joueur le plus jeune commence à jouer, puis le jeu se poursuit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le but du jeu est de réussir à accomplir le plus grand nombre de missions, c'est-à-dire obtenir les 4 différentes cartes « Spies » qui correspondent aux 4 cartes d'une mission présente sur le plateau de jeu.

Chaque joueur choisit secrètement une des 7 missions. À tour de rôle les joueurs demandent une carte « Spies » à l'un des autres participants en indiquant la carte « Mission » correspondante



figure 3

qui se trouve sur le plateau de jeu. Si l'adversaire possède cette carte, il est obligé de la lui donner et le joueur qui a obtenu la carte peut continuer à jouer en demandant une deuxième carte à un autre joueur ; par contre, si le joueur adverse ne possède pas la carte demandée par le premier joueur, ce dernier a le droit de regarder secrètement une des cartes « Spies » disposées sur le plateau de jeu. Si la carte vue correspond à celle qu'il vient de demander, celui-ci doit la montrer aux autres participants et la garder ; dans le cas contraire, la carte doit rester face cachée et le tour passe au joueur suivant.

Quand un des joueurs réussit à obtenir les 4 cartes « Spies » représentant la mission précédemment choisie, il doit les rendre

visibles aux autres joueurs et prendre les 4 cartes « Mission » correspondantes sur le plateau de jeu.

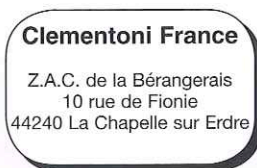
Le joueur compte les points illustrés sur les cartes et fait avancer son personnage sur le tableau des scores.

Quand toutes les missions seront accomplies, le joueur qui aura accumulé le plus grand nombre de points sera déclaré vainqueur.

### **REMARQUES :**

- Si un joueur atteint le score maximal de 32 points avant que toutes les missions ne soient accomplies, il sera automatiquement déclaré vainqueur. Les autres joueurs peuvent décider de continuer à jouer pour obtenir la seconde et la troisième place. Si deux joueurs obtiennent le même nombre de points, le joueur le plus jeune sera déclaré vainqueur.
- Si un joueur se trouve, au cours du jeu, en possession de 0 à 4 cartes, il peut continuer toutefois à jouer normalement et demander des cartes à ses adversaires pour compléter les missions.

© 2007 Marathon – Mystery Animation, Inc.



Instructions à conserver

[www.clementoni.fr](http://www.clementoni.fr)