Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

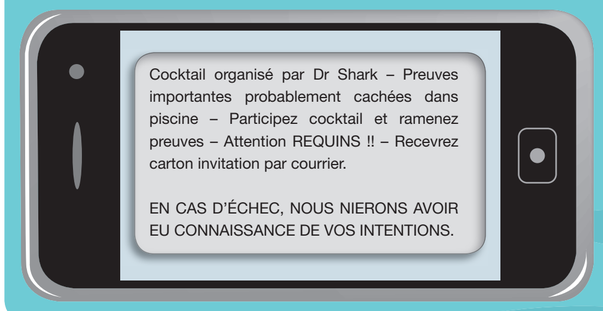
Dr. SHARK

Un jeu d'Antoine Bauza et Bruno Cathala
pour 2 à 6 espions à partir de 10 ans.

Pacifique Sud

Le célèbre Docteur Shark organise un cocktail mondain sur son île privée.
Ce mystérieux personnage est fortement suspecté d'être le cerveau d'une organisation criminelle secrète.

Un SMS crypté vient de vous parvenir:



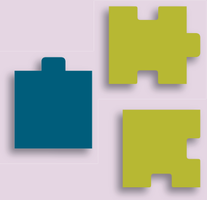
A la demande des services de contre-espionnage de votre pays, vous allez vous mêler aux autres convives de la réception pour plonger discrètement dans la piscine.

Votre mission
Reconstituer des **preuves** à partir des **indices** récupérés au fond le piscine, pour constituer le plus gros **dossier** possible à charge contre le Dr. Shark.

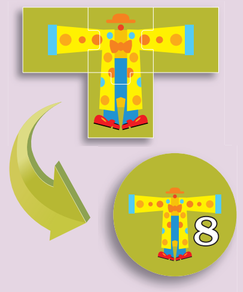
Quelques définitions de vocabulaire

Espion
Joueur participant à la partie

Indice
Pièce de puzzle.



Preuve
Ensemble d'indices formant un objet complet.

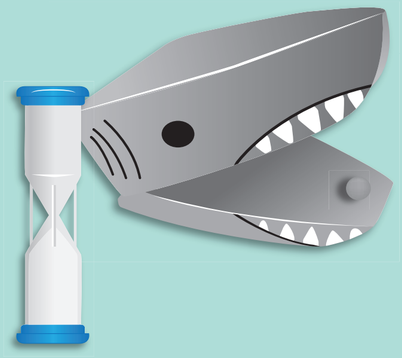


Dossier
Ensemble de preuves
et d'indices réunis par un espion.
Le dossier complet est placé devant l'espion.

L'organisation du cocktail

Les **espions** reçoivent chacun un badge d'entrée.
Chacun son tour les **espions** placent le jeton personnage correspondant sur le plateau de jeu.
Les badges et les jetons non utilisés sont rangés dans la boîte.

Placez le CLAP et le sablier à côté du plateau de jeu.



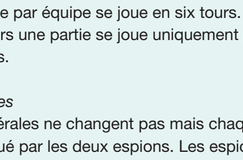
Exemple de mise en place

Espion N°4

Espion N°5

Placez tous les **indices** dans le sac en prenant garde que toutes les pièces soient bien séparées les unes des autres.

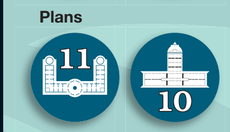
Espion N°3



Espion N°6

Faux documents

Plans



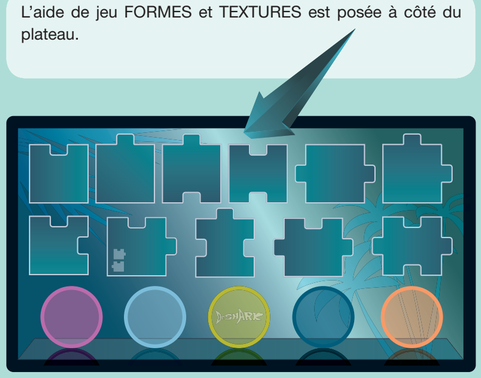
Déguisements

Gadgets

Armes

Triez les jetons **preuves** par couleur et numéros, et disposez-les à côté du plateau de jeu.

L'aide de jeu FORMES et TEXTURES est posée à côté du plateau.



Avant la première partie
vous devez coller les autocollants en respectant la correspondance des textures avec les couleurs.
Pour vous aider à trouver les correspondances, utilisez les pièces de puzzles.
Le deuxième set d'autocollants est fourni en réserve.

Le jeu se joue dans le sens horaire.

Espion N°2

Les secteurs de fouille
Au fond de la piscine, il y a cinq secteurs. A chaque secteur correspond une méthode de fouille. Les pictogrammes sont des aide-mémoires indiquant la méthode de fouille du secteur. Les méthodes sont expliquées plus loin.

Certains secteurs comportent deux cases, une claire et une foncée.
A deux ou trois espions, seules les cases claires sont utilisées.
De quatre à six **espions**, toutes les cases sont utilisées.

Espion N°1

Une fois qu'ils ont reçu leur badge d'entrée, les **espions** se répartissent comme ils le souhaitent autour de la piscine.

⚠ L'**espion** assis à cet endroit du plateau est le premier joueur.

Il est responsable d'avancer le jeton compte-tours d'une case à chacun de ses tours de jeu.

La piste compte-tours
Combien de joueurs – Combien de tours ?

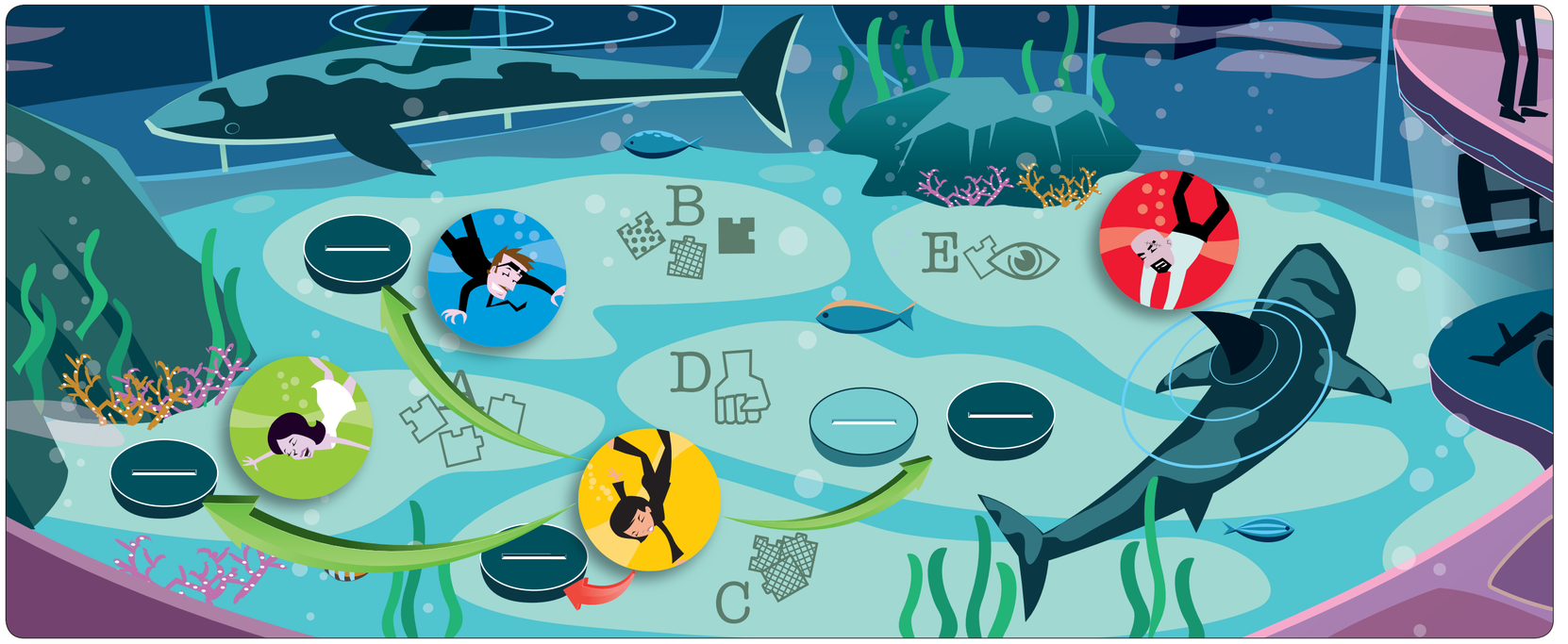
- A deux, trois et cinq joueurs, une partie se joue uniquement en mode individuel.
  – A deux et trois joueurs une partie se joue en dix tours.
  – A cinq joueurs une partie se joue en huit tours.
- A quatre joueurs, on peut décider si l'on veut jouer individuellement ou par équipe de deux **espions**.
  – Une partie individuelle se joue en huit tours.
  – Une partie par équipe se joue en six tours.
- A six joueurs une partie se joue uniquement par équipe de deux **espions**, en six tours.

Jeux par équipes
Les règles générales ne changent pas mais chaque équipe possède un seul dossier constitué par les deux espions. Les espions de chaque équipe sont placés en alternance autour de la table.
Jouer par équipe donne plus de piment à la partie.

Le Cocktail peut maintenant commencer !

Chacun leur tour, les **espions** doivent

1. **Plonger dans la piscine**
2. **Fouiller le secteur**
3. **Organiser leur dossier**



1 Plonger dans la piscine

Dès le premier tour, vous **devez** déplacer votre personnage vers une case libre **d'un autre secteur**.
Pour mémoire, chaque secteur propose un système de fouille différent.

Dans l'exemple ci-contre, Yoko peut se déplacer vers les cases indiquées par les flèches vertes, car elles sont situées dans des secteurs différents de celui de départ et elles sont libres. Elle ne peut pas se déplacer vers la case indiquée par la flèche rouge, car elle fait partie du même secteur de fouille.

Rappel
A deux ou trois joueurs, les cases sombres ne sont pas utilisées. Aucun personnage ne peut y être placé.

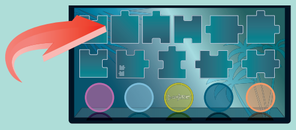
2 Fouiller le secteur

Placez devant vous l'aide de jeu FORMES et TEXTURES.
L'**espion** à votre gauche s'empare du sablier et du CLAP et les pose devant lui. Il met le sablier en route et surveille l'écoulement du temps.
Lorsque le sablier arrive à son terme, il frappe sur le CLAP et vous devrez immédiatement sortir les mains du sac. Votre tour est terminé.
Vous disposez du temps d'un sablier (environ 30 secondes) pour effectuer une fouille en respectant le système de recherche de votre secteur.

Pour les trois méthodes de fouille A, B, C ci-contre, le principe est de plonger les deux mains dans le sac (qui symbolise la piscine), pour y rechercher les **indices** souhaités. Cela se fait uniquement par reconnaissance tactile, en palpant les **indices** avec les doigts. Il est strictement interdit de regarder à l'intérieur du sac (sauf pour la méthode du secteur E).

Secteur A — Fouille par formes différentes

L'**espion** doit sortir un **indice** du sac et le placer aussitôt face illustrée visible sur l'aide de jeu à l'emplacement des FORMES.



Dès que l'**indice** est correctement placé sur la forme correspondante, l'**espion** peut sortir un nouvel **indice** du sac. Les **indices** doivent **tous être de FORMES différentes** et doivent être sortis du sac un par un. Les autres **espion**s surveillent le bon déroulement des opérations.

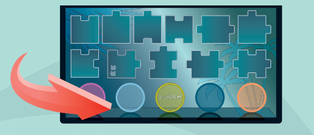
A la fin du sablier, l'**espion** acquiert les **indices** placés sur l'aide de jeu et les ajoute à son **dossier**.

Si pendant un tour de jeu l'**espion** sort un indice de forme identique à celle d'un indice déjà présent sur l'aide de jeu, il le remet dans le sac et son tour s'arrête immédiatement sans attendre la fin du sablier.

Les **indices** précédemment sortis du sac et placés sur l'aide de jeu restent acquis.

Secteur B — Fouille par textures différentes

L'**espion** doit sortir un **indice** du sac et le placer aussitôt, face illustrée visible, sur l'aide de jeu à l'emplacement des TEXTURES.



Dès que l'**indice** est correctement placé sur le symbole Textures correspondant, l'**espion** peut sortir un nouvel **indice** du sac. Les **indices** doivent **tous être de TEXTURES différentes** et doivent être sortis du sac un par un. Les autres **espion**s surveillent le bon déroulement des opérations.

A la fin du sablier, l'**espion** acquiert les **indices** placés sur l'aide de jeu et les ajoute à son **dossier**.

Si pendant un tour de jeu l'**espion** sort un indice de texture identique à celle d'un indice déjà présent sur l'aide de jeu, il le remet dans le sac et son tour s'arrête immédiatement sans attendre la fin du sablier.

Les **indices** précédemment sortis du sac et placés sur l'aide de jeu restent acquis.

Secteur C — Fouille par textures identiques

L'**espion** doit sortir un **indice** du sac et le placer aussitôt face illustrée visible sur l'aide de jeu à l'emplacement des TEXTURES.

Dès que l'**indice** est correctement placé sur le symbole Texture correspondant, il peut sortir un nouvel **indice** du sac et l'empiler sur le précédent. Les **indices** doivent **tous être de TEXTURES identiques** et doivent être sortis du sac un par un. Les autres **espion**s surveillent le bon déroulement des opérations.

A la fin du sablier, l'**espion** acquiert les **indices** placés sur l'aide de jeu et les ajoute à son **dossier**.

Si pendant son tour l'**espion** sort un **indice** d'une texture différente, il le remet dans le sac et son tour s'arrête immédiatement sans attendre la fin du sablier.

Les **indices** précédemment sortis du sac et placés sur l'aide de jeu restent acquis.

Secteur D — Fouille par poignée

Cette fouille s'effectue de manière méthodique en respectant obligatoirement dans l'ordre, les étapes suivantes:

1. Plongez **une** main dans le sac, prélevez **une** poignée d'**indices**, **d'un seul tenant**.
2. Les **indices** sont étalés (avec les deux mains) faces illustrées visibles sur la table et doivent être triés et répartis par couleur de fond.
3. Si des requins sont révélés, tous les **indices** de même couleur que le ou les requins sont perdus et remis dans le sac (les requins aussi).
4. Dès que les trois étapes ci-dessus sont complètement terminées, l'**espion** peut choisir **un indice** pour chaque couleur restante.

Tous les **indices** sélectionnés avant la fin du sablier s'ajoutent à votre **dossier**.

Conseil
Prendre une grosse poignée peut s'avérer risqué. Ne sous-estimez pas le temps de tri. De plus, la probabilité de piocher des requins est d'autant plus grande !

Secteur E — Fouille par observation

Ouvrez le sac, regardez à l'intérieur, cherchez et prélevez un unique **indice** de votre choix. Ajoutez-le ensuite à votre **dossier**.

Conseil
Il est prudent de savoir ce que vous cherchez avant de commencer ce type de fouille… le temps s'écoule vite.

Attention Requin!
Lorsque durant une fouille selon les méthodes A, B, C un **espion** sort un requin du sac son tour se termine immédiatement, car cela indique que les requins se rapprochent bien trop près. Il faut donc sortir de la piscine en vitesse… Les **indices** précédemment sortis du sac et placés sur l'aide de jeu restent acquis. Le requin est remis dans le sac avant de passer au tour de l'**espion** suivant.

Fin de fouille
Une fouille peut se terminer de trois manières
a. Le temps est terminé et le CLAP a refermé bruyamment ses mâchoires.
b. L'**espion** a fait une erreur.
c. Un requin a été sorti du sac (méthode A,B,C).

3 Organisation du dossier

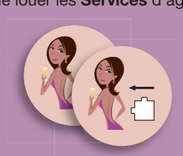
Dès que la fouille est terminée, l'**espion** organise son **dossier** en y ajoutant les **indices** qu'il a collecté.

Il vérifie s'il peut reconstituer ou une plusieurs **preuves** en assemblant ses **indices**. S'il peut constituer une **preuve** complète, il prend le jeton « **preuve** » correspondant et le pose face visible devant lui. Les **indices** utilisés pour cette **preuve** sont rangés dans la boite de jeu et ne seront plus utilisés durant la partie. Cette **preuve** est définitivement acquise et aucun **espion** ne peut plus la lui voler.
Le chiffre indiqué sur le jeton indique le nombre de points que rapporte cette **preuve**.

Important
*Au cours d'une partie, les preuves existent en plusieurs exemplaires et peuvent être donc reconstituées, y compris par un même **espion** (comme par exemple la montre-satellite).*

Preuves ARMES et GADGETS – Cas particuliers
Les points gagnés pour la reconstitution des **preuves** «Armes» et «Gadgets» sont moins importants que pour les **preuves** «Déguisements», «Plans» et «Faux documents».
En revanche, les «Armes» et «Gadgets» permettent de louer les **Services** d'agents spéciaux indépendants prêt à travailler pour n'importe qui.

Paoletta, Charmeuse
L'**espion** qui vient de reconstituer cette preuve fait immédiatement appel au charme de la belle italienne pour récupérer l'**indice** de son choix dans le **dossier** d'un adversaire.



Babanipoulos, Négociateur
L'**espion** qui vient de reconstituer cette preuve fait immédiatement appel au talent de négociation de ce richissime armateur. Il s'empare de l'**indice** de son choix dans le **dossier** d'un autre **espion**, mais lui donne en échange deux **indices** de son propre **dossier**. Eh oui… on ne peut pas tout avoir.

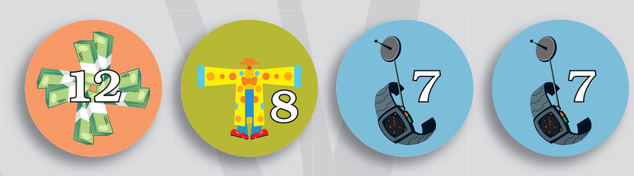
Enchaînement de Services
Il est interdit d'utiliser plusieurs **Services** à la suite. Si l'utilisation d'un **Service** permet de compléter une nouvelle preuve donnant aussi droit à un **Service**, celui-ci est tout simplement ignoré.

4 Fin de la partie

Lorsque tous les tours de jeu ont été réalisés, la partie prend fin et on procède au décompte des points.
Chaque **espion** additionne tous ses jetons **preuves** ainsi que le total des **indices** supplémentaires se trouvant dans son **dossier**.

L'**espion** totalisant le plus de points remporte la partie ! Il monte sans attendre dans l'hélicoptère et s'envole avec son **dossier** pour le remettre à ses supérieurs. Les autres **espions** sont découverts et jeté dans la piscine aux requins…

Exemple
Yoko a réunit le **dossier** suivant



Score final du dossier de Yoko

- Une preuve «Faux documents» ..... 12 points
- Une preuve «Déguisement» ..... 8 points
- Deux **preuves** «Gadgets» ..... 14 points
- Huit **indices** isolés ..... 8 points

Total du **dossier** ..... 42 points