

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PASSAGES

S E C R E T S

RÈGLES DU JEU

# PASSAGES

## SECRETS

Jeu créé par J. Alex Kevern



2 joueurs



25 Minutes



Age 12+

Une ville exubérante. La quasi-totalité des richesses de la région y sont entreposées, sans aucun moyen pour ceux se trouvant à l'extérieur d'y accéder... ou du moins est-ce ce qu'on y dit. En réalité, quand les gens se promènent le nez en l'air pour admirer les merveilles qui les entourent...

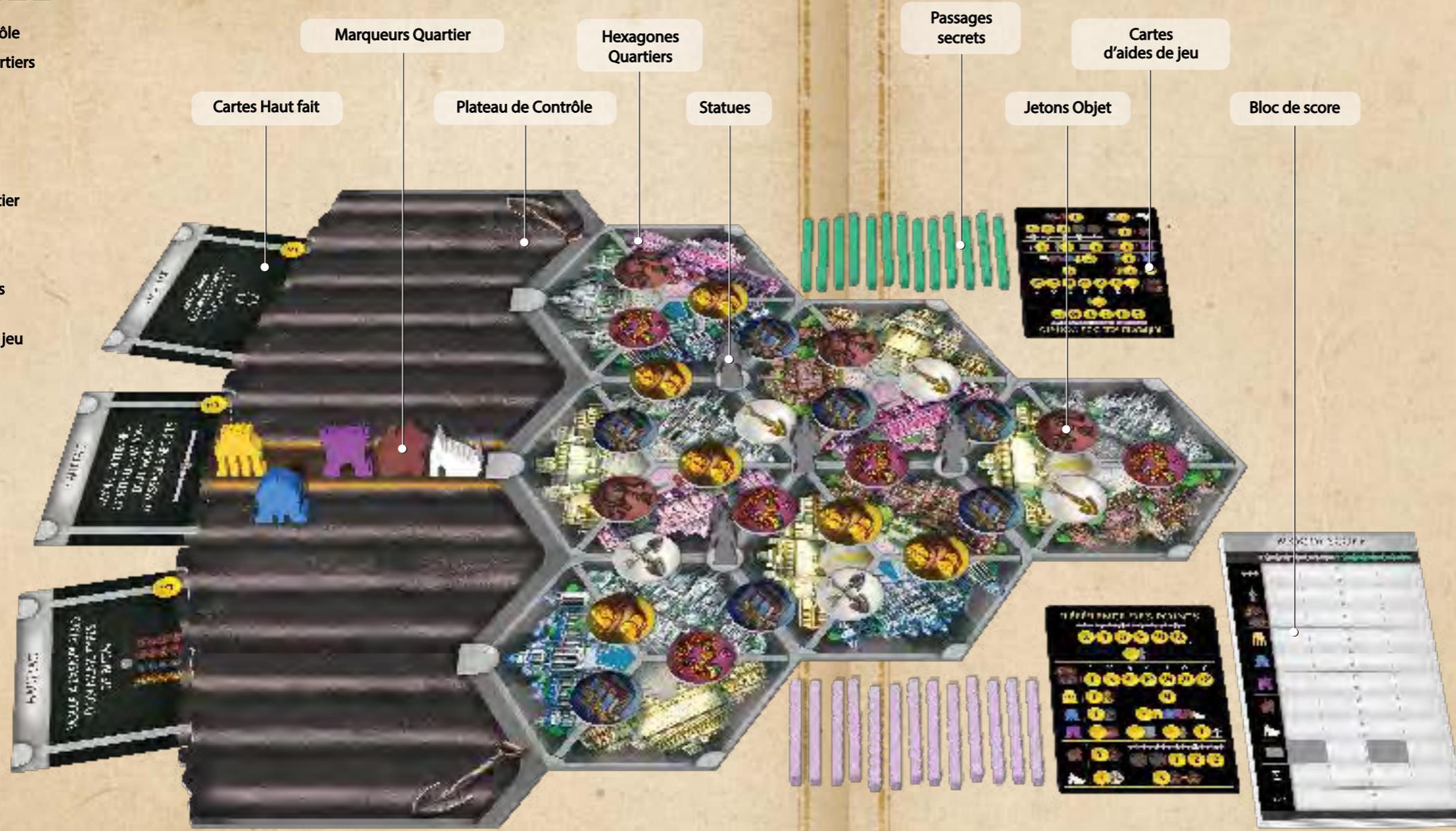
ils ratent souvent ce qui se passe sous leurs pieds.



RENEGADE  
GAME STUDIOS

# MATÉRIEL

- 1 plateau de Contrôle
- 10 hexagones Quartiers
- 27 jetons Objet (recto-verso)
  - 22 jetons Butin
  - 5 jetons Pelle
- 5 marqueurs Quartier
- 4 Statues
- 15 cartes Haut fait
- 26 Passages secrets (13 par joueur)
- 2 cartes d'aides de jeu
- 1 bloc de score (et un crayon)



# MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de Contrôle** au milieu de la zone de jeu, chaque extrémité face à un joueur. Placez les 5 **marqueurs Quartier** sur la zone centrale du plateau.
2. Prenez 6 **hexagones Quartiers** au hasard (remettez les autres dans la boîte). Positionnez-les, face visible, pour former un triangle dont l'un des côtés est adjacent au plateau de contrôle.
3. Chaque hexagone de terrain possède trois angles présentant une portion de cercle ; faites tourner les hexagones pour former des cercles entiers, appelés **plates-formes**, au niveau des intersections.
4. Vingt-sept lignes intérieures, appelées **chemins**, se trouvent sur le plateau. Chaque chemin longe deux Quartiers ; placez au hasard un **jeton Objet** sur chaque chemin. Les jetons Objet sont recto-verso, positionnez-les donc sur une face au hasard.
5. Placez les 4 **Statues** sur le plateau ; une au centre, là où six chemins convergent, les trois autres sur les trois plates-formes.
6. Mélangez les cartes **Haut fait** face cachée, puis piochez-en trois (remettez les autres dans la boîte). Placez ces 3 cartes face visible à côté du Plateau de Contrôle.
7. Chaque joueur prend les 13 **Passages secrets** de la couleur de son choix.
8. Désignez le premier joueur au hasard. Le second joueur peut alors déplacer un marqueur Quartier de 1 zone vers lui sur le Plateau de Contrôle.

# COMMENT JOUER

Votre adversaire et vous-même êtes des voleurs rivaux travaillant à construire un réseau de passages secrets souterrains afin de pouvoir dépouiller la ville de l'intérieur. Celle-ci est formée de cinq Quartiers différents, qui vous offrent chacun des avantages spécifiques à exploiter.

Construisez votre réseau pour réunir des Objets et cumuler de la Richesse à l'aide des Quartiers sous votre contrôle. Obtenez encore plus de Richesses en construisant une longue série de passages connectés, en réunissant des Butins identiques, en volant des Statues, ou encore en accomplissant des Hauts faits. Et, surtout, accumulez plus de Richesses que votre rival pour voler le bien le plus précieux de tous : la victoire.

## VOTRE TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, vous devez (1) **placer un Passage secret**, puis (2) **recupérer le jeton**, et (3) **déplacer les marqueurs Quartier**. À la fin de votre tour, vérifiez si vous venez de déclencher le décompte de mi-partie.

**1. Placer un Passage secret :** prenez un Passage secret de votre réserve et positionnez-le sur n'importe quel chemin du plateau qui a un jeton Objet (*il n'a pas besoin d'être connecté à un autre ou de commencer sur un bord du plateau*).

**2. Récupérer le jeton :** prenez le jeton (*Butin ou Pelle*) du chemin sur lequel vous avez posé votre Passage. Posez-le devant vous, en faisant bien attention à ne pas le retourner.

**3. Déplacer les marqueurs Quartier :** le Passage secret que vous avez placé est adjacent à deux Quartiers. Déplacez le marqueur de ces Quartiers d'une zone vers vous sur le Plateau de Contrôle (*si les deux Quartiers adjacents sont les mêmes, déplacez le marqueur de deux zones supplémentaires*).

Si le jeton que vous avez récupéré représente une ou deux Pelles, faite également les déplacements suivants :



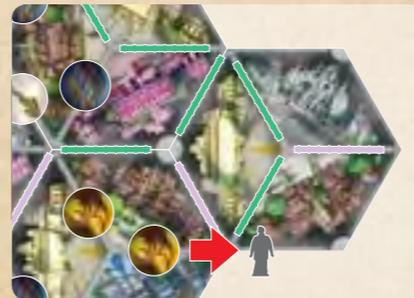
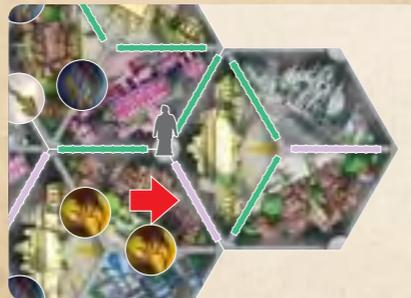
Déplacez les deux marqueurs Quartier que vous venez de déplacer d'une zone supplémentaire vers vous (*si les deux Quartiers adjacents sont les mêmes, déplacez le marqueur Quartier de deux zones supplémentaires*).



Déplacez n'importe quel marqueur Quartier d'une zone vers vous (*que ce soit ou non celui d'un Quartier adjacent*).

### Voler des Statues

Si, lorsque vous placez votre Passage secret, une Statue se retrouve entièrement entourée de Passages secrets (que ce soit les vôtres ou ceux de votre adversaire), vous la volez : prenez-la et placez-la devant vous. Les Statues rapportent de la Richesse et peuvent déclencher une phase de décompte des scores.



### Obtenir un Haut fait

Si vous réunissez les conditions d'une carte Haut fait durant votre tour, prenez aussitôt la carte et placez-la devant vous. Votre adversaire ne peut plus la récupérer ; chaque Haut fait ne peut être obtenu que par un seul joueur. Il est possible d'en obtenir plusieurs dans un même tour. Les Hauts faits rapportent des points uniquement durant la phase de décompte de fin de partie.

## EXEMPLE DE TOUR

**(1)** Gabrielle examine le plateau et voit un chemin qui lui plaît, avec un Butin (violet) qui va lui permettre d'enrichir sa collection.



**(2)** Gabrielle positionne un de ses Passages sur le chemin, puis prend le jeton Butin et le range sur la même face avec ses autres Objets.



**(3)** Enfin, Gabrielle déplace les marqueurs correspondant aux Quartiers adjacents (bleu et blanc) d'une zone vers elle sur le Plateau de Contrôle.



## PHASES DE DÉCOMPTE

Deux phases de décompte des scores ont lieu durant la partie. **La phase de décompte de mi-partie** a lieu quand deux des quatre Statues ont été volées OU que chaque joueur n'a plus que cinq Passages secrets dans sa réserve.

**La phase de décompte de fin de partie** démarre quand le second joueur a placé son dernier Passage.

Le joueur qui déclenche une phase de décompte finit son tour de jeu avant de passer à celle-ci.

La même procédure est suivie pendant les deux phases de décompte.

À l'aide du bloc de score, notez vos scores dans les cinq catégories suivantes (résumées dans les aides de jeu) :

- TUNNEL** > Gagnez 2 points de Richesse pour chaque Passage secret qui compose votre plus long Tunnel continu. Il ne peut pas être coupé ni revenir sur ses pas (mais il peut traverser la même intersection plusieurs fois).
- STATUES** > Gagnez 1 point de Richesse par Statue volée.
- BUTINS** > Gagnez pour chaque type de Butin des points de Richesse en fonction du nombre de *Butins identiques* de ce type que vous possédez, en vous référant à la table ci-dessous. Vous ne marquez PAS de points pour les Pelles, qui ne sont pas des Butins.

Butins	1	2	3	4	5	6	7
Richesse	1	3	6	10	15	21	28

- QUARTIERS** > pour chaque Quartier que vous contrôlez (c'est-à-dire pour lesquels le marqueur Quartier est de votre côté sur le Plateau de Contrôle), vous gagnez la récompense liée. Si vous êtes à égalité pour le contrôle, personne ne gagne la récompense.

 **Quartier bancaire** : Gagnez 1 point de Richesse par Butin jaune en votre possession, plus 5 points de Richesse.

 **Quartier politique** : Gagnez 1 point de Richesse par Butin bleu en votre possession, plus 2 points de Richesse par Quartier que vous contrôlez.

 **Quartier marchand** : Gagnez 1 point de Richesse par Butin violet en votre possession, 1 point de Richesse par Haut fait acquis, 1 point de Richesse par Statue en votre possession, plus une valeur de Richesse égale à la position du marqueur Quartier du Quartier marchand sur le Plateau de Contrôle (c'est-à-dire le nombre de zones depuis le centre).

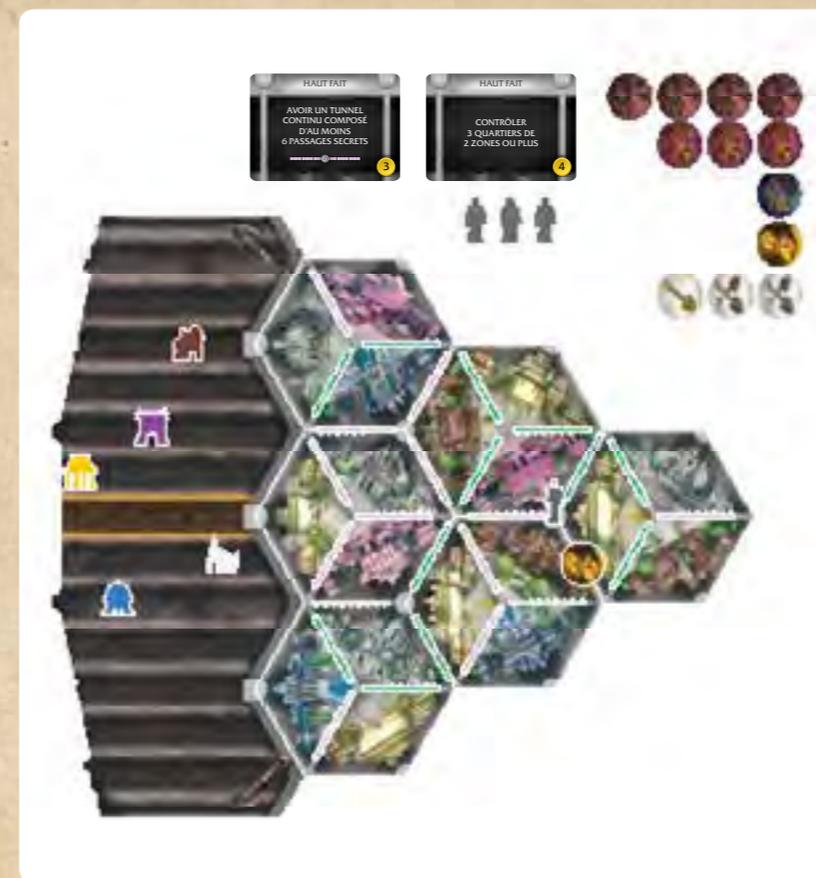
 **Quartier résidentiel** : Gagnez 1 point de Richesse par Butin marron en votre possession, ainsi que 1/2/3/... points de Richesse pour les 3/4/5/... Passages secrets du plus long Tunnel continu que vous avez (chaque Passage secret à partir du troisième rapporte 1 point de Richesse).

 **Quartier noble** : Perdez 1 point de Richesse par jeton Pelle que vous avez, et gagnez 3 points de Richesse par paire de Butins en votre possession (les Pelles ne comptent pas).

- HAUTS FAITS** > Gagnez la Richesse indiquée sur les cartes Haut fait que vous avez accomplis (attention ! cette étape n'est pas réalisée durant le décompte de mi-partie).

Et voilà, le décompte est terminé !

À la fin du décompte de mi-partie, la partie reprend avec le joueur suivant. Rien n'est défaussé ou remis en place : conservez vos jetons Objet et vos Statues, qui serviront à marquer des points de Richesse également durant le décompte final.



## EXEMPLE DE PHASE DE DÉCOMPTE DES SCORES

Dans l'exemple suivant, Gabrielle est la joueuse rose, installée à l'extrémité Haute de la table. Elle s'apprête à compter sa Richesse durant la phase de décompte de fin de partie.

### PASSAGES :

Le Tunnel continu le plus long de Gabrielle est composé de sept Passages secrets, qui lui apportent **14 points de Richesse**.

### STATUES :

Gabrielle a volé 3 Statues, gagnant ainsi **3 points de Richesse**.

### BUTINS :

Gabrielle possède 4 Butins marron (10 points de Richesse), 3 Butins violets (6 points de Richesse), 1 Butin bleu (1 point de Richesse), et 1 Butin jaune (1 point de Richesse). Elle marque donc :  $10 + 6 + 1 + 1 =$  **18 points de Richesse**.

### QUARTIERS :

Gabrielle contrôle les Quartiers bancaire, marchand et résidentiel, et gagne donc les récompenses de ces Quartiers.

- Quartier bancaire** : Elle marque 5 points de Richesse, et 1 point supplémentaire grâce à son Butin jaune.
- Quartier marchand** : Elle a accompli deux Hauts faits (2 points de Richesse), volé trois Statues (3 points de Richesse), et le marqueur du Quartier marchand (violet) est sur la zone « 2 » de son côté sur le Plateau de Contrôle (2 points de Richesse). Ce à quoi elle ajoute 3 points de Richesse grâce à ses trois Butins violets.
- Quartier résidentiel** : le Tunnel continu le plus long de Gabrielle étant composé de 7 Passages secrets, elle marque 5 points de Richesse. Elle y ajoute 4 points de Richesse grâce à ses quatre Butins marron.

Au total, Gabrielle marque  $6 + 10 + 9 =$  **25 points de Richesse** grâce aux récompenses de Quartiers.

**HAUTS FAITS** : Gabrielle a accompli deux Hauts faits, et marque grâce à eux **7 points de Richesse**.

Gabrielle cumule ainsi 14 points de ses Passages, 3 de ses Statues, 18 de ses Butins, 25 de ses Quartiers, et 7 de ses Hauts faits, pour un total de **67 points de Richesse** pour cette phase de décompte (le total pour la partie étant la somme de ces points à ceux gagnés lors du décompte de mi-partie).

# FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève une fois le décompte final réalisé. Additionnez les points gagnés pendant les deux décomptes, le joueur avec le plus haut total de Richesse l'emporte ! En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus long Tunnel continu. Et si l'égalité se maintient encore, le joueur qui contrôle le plus de Quartiers est désigné vainqueur.

# GUIDE DES HAUTS FAITS

**Voler 2 Statues**  
(3 points de Richesse)

**Avoir un Tunnel continu composé d'au moins 6 Passages secrets**  
(3 points de Richesse)

**Avoir deux Tunnels non connectés composés d'au moins 3 Passages secrets chacun**  
Ces deux Tunnels doivent tous deux être continus, mais pas connectés l'un à l'autre.  
(5 points de Richesse)

**Entourer complètement un Quartier**  
Les 4 Passages secrets entourant le Quartier doivent tous vous appartenir. (5 points de Richesse)

**Voler 1 exemplaire de chaque type de Butin**  
Les Pelles ne sont pas considérées comme des Butins.  
(5 points de Richesse)

**Voler 2 exemplaires de 3 types de Butin différents**  
Les Pelles ne sont pas considérées comme des Butins.  
(5 points de Richesse)

**Voler 3 exemplaires de 2 types de Butin différents**  
Les Pelles ne sont pas considérées comme des Butins.  
(4 points de Richesse)

**Voler 4 exemplaires d'un même type de Butin**  
Les Pelles ne sont pas considérées comme des Butins.  
(4 points de Richesse)

**Contrôler 4 Quartiers**  
(4 points de Richesse)

**Contrôler 1 Quartier de 5 zones ou plus**  
Il faut pour cela que le marqueur Quartier d'un Quartier soit de votre côté du Plateau de Contrôle d'au moins 5 zones. (6 points de Richesse)

**Contrôler 2 Quartiers de 3 zones ou plus**  
Il faut pour cela que le marqueur Quartier de 2 Quartiers soit de votre côté du Plateau de Contrôle d'au moins 3 zones. (4 points de Richesse)

**Contrôler 3 Quartiers de 2 zones ou plus**  
Il faut pour cela que le marqueur Quartier de 3 Quartiers soit de votre côté du Plateau de Contrôle d'au moins 2 zones. (4 points de Richesse)

**Contrôler 3 Quartiers et avoir 1 Butin correspondant à chacun de ces Quartiers**  
Le Quartier noble et les Pelles ne servent pas à réaliser ce Haut fait. (4 points de Richesse)

**Avoir le plus long Tunnel continu au décompte de mi-partie**  
En cas d'égalité, aucun des joueurs ne réalise ce Haut fait. (3 points de Richesse)

**Contrôler le plus de Quartiers au décompte de mi-partie**  
En cas d'égalité, aucun des joueurs ne réalise ce Haut fait. (3 points de Richesse)

# CRÉDITS

**Auteur du jeu** : J. Alex Kevern  
**Développement** : Stephanie Straw  
**Illustrateur** : Pedro Henrique Cardoso  
**Design graphique** : Anita Osburn  
**Éditeur** : Dustin Schwartz  
**Direction artistique** : Cold Castle Studios

## RENEGADE GAME STUDIOS

**Président & éditeur** : Scott Gaeta  
**Coordinatrice** : Robyn Gaeta  
**Directrice de l'exploitation** : Leisha Cummins  
**Directrice des ventes & marketing** : Sara Erickson  
**Directrice de création** : Anita Osburn  
**Chef de projet** : Dan Bojanowski  
**Coordinateur marketing** : Steph Hodge  
**Service clients** : Jenni Kingma

## RENEGADE FRANCE - ORIGAMES

**Directeur de développement** : Rodolphe Gilbert  
**Chef de projet** : Simon Gervasi  
**Traduction** : Dimitri Pawlowski  
**SAV** : SAV@renegade-france.fr

## — Remerciements —

Le créateur du jeu aimerait remercier Michael Davis, qui l'a aidé à mettre en place des centaines de parties tests et a mis son esprit brillant à contribution pour permettre de tirer la quintessence de ce jeu.

Merci à l'équipe Renegade, ainsi qu'à Stephanie Straw pour ses nombreuses parties tests et ses conseils en matière de thématique. Et, évidemment, rien de tout cela n'aurait été possible sans sa merveilleuse femme Sara et le soutien de sa famille.

Renegade Game Studios aimerait remercier tous les joueurs adeptes de la pose de tuiles, du lancer de dés, des paquets de cartes à mélanger, des scores à compter, et des livrets de règles à lire !

© 2018 Renegade Game Studios.  
Tous droits réservés.



# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## STRUCTURE DU TOUR

1. Placer un Passage
2. Récupérer le jeton
3. Déplacer les marqueurs Quartier

## PHASES DE DÉCOMPTE DES SCORES

1. Tunnel : 2 points de Richesse par Passage secret qui compose votre plus long Tunnel continu.
2. Statues : 1 point de Richesse par Statue.
3. Butin : points de Richesse en fonction du nombre de Butins de même type (hors Pelles) :

Butins	1	2	3	4	5	6	7
Richesse	1	3	6	10	15	21	28

4. Quartiers : la récompense dépend du Quartier contrôlé.
5. Hauts faits : (uniquement durant la phase de décompte final).

## DÉCLENCHEURS DE PHASES DE DÉCOMPTE DES SCORES

Le décompte de mi-partie est lancé quand :

- 2 Statues ont été volées, OU
- Les deux joueurs n'ont plus que 5 Passages secrets chacun

Le décompte de fin de partie est lancé quand tous les Passages ont été placés.

## RÉCOMPENSES DES QUARTIERS



Bancaire : 1 point de Richesse par Butin jaune, plus 5 points de Richesse.



Politique : 1 point de Richesse par Butin bleu, 2 points de Richesse par Quartier sous votre contrôle.



Marchand : 1 point de Richesse par Butin violet, 1 point de Richesse par Haut fait, 1 point de Richesse par Statue, plus un nombre de points de Richesse équivalent à la position du marqueur Quartier du Quartier marchand.



Résidentiel : 1 point de Richesse par Butin marron, plus 1/2/3/... points de Richesse pour 3/4/5... Passages secrets qui composent votre plus long Tunnel continu.



Noble : perdez 1 point de Richesse par jeton Pelle, gagnez 3 points de Richesse par paire de Butins identiques (sans compter les Pelles).