

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





LES RÈGLES DU JEU

Vous êtes des agents infiltrés à l'étranger et devez vous faire connaître discrètement de vos contacts sur place. Quoi de mieux que la semaine de Carnaval, son défilé international, sa foule colorée et ses déguisements du monde entier pour opérer sous couverture ? On vous a donné le descriptif de vos correspondants, la tâche semble simple... mais attention à ne pas être repéré par les services de contre-espionnage adverses, ils sont sur le qui-vive !

Contenu de la boîte



2 X 36 CARTES AGENT
AVEC 2 DOS DIFFÉRENTS



32 CARTES
CONTRE-ESPIONNAGE



8 CARTES INFILTRÉ DE
COULEURS DIFFÉRENTES



8 PIONS INFILTRÉ DE
COULEURS DIFFÉRENTES

1 - But du jeu

Voir sans être vu et communiquer sans être intercepté. Votre but est de parvenir à chaque tour à identifier votre nouveau complice et à vous faire reconnaître par lui à l'aide de clin d'oeils, sans jamais vous faire remarquer par les autres.

A chaque fois que vous et votre complice parvenez à vous reconnaître par un clin d'oeil discret, vous marquez chacun un point. Mais à chaque fois que vous révélez le lien caché entre deux autres complices en interceptant un clin d'oeil, vous marquez les deux points qu'ils auraient dû marquer.

Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.

2 - Mise en place

Distribuez une carte **Infiltré** et un pion de la même couleur à chaque joueur.
La carte **Infiltré** restera toujours devant lui pour l'identifier.

Séparez les deux paquets de cartes **Agent** en fonction de leur dos.

Lors d'une partie à **4 ou 6 joueurs** mettez toutes les cartes en jeu, mais à **5 ou 7 joueurs** retirez des deux paquets la carte ayant le symbole, et à **8 joueurs** retirez des deux paquets les quatre cartes ayant le symbole.



Les cartes retirées sont rangées dans la boîte, elles ne serviront pas pendant la partie.

Mélangez l'un des deux paquets de cartes **Agent** restantes et disposez les cartes sur la table, face visible, sans ordre particulier, de façon à former un plateau de jeu.

Mélangez ensuite le second paquet de cartes **Agent** et distribuez les toutes aux joueurs qui les prennent en main sans les montrer aux autres.

Distribuez à chaque joueur 4 cartes **Contre-espionnage**.

3 - Déroulement

Dès la mise en place finie, le dernier joueur à s'être déguisé commence (en cas de désaccord, déterminez le premier joueur au hasard). Puis les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

APPEL

Le joueur dont c'est le tour doit placer son pion sur la carte **Agent** visible de son choix sur le plateau.

Mais il lui est interdit de :

- placer son pion sur une carte dont il a la carte jumelle en main.
- placer son pion sur une carte occupée par le pion d'un autre joueur.

En même temps, il appelle à voix haute le numéro de la carte sur laquelle il s'est placé.

*Exemple : Matthieu place son pion sur la carte **Agent n°25** et dit « j'appelle l'agent 25 ».*

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



COMPLICE

Le joueur qui a en main la carte appelée est « le complice ». A partir de ce moment, il doit essayer de se faire connaître du joueur qui l'a appelé avant que celui-ci ne rejoue un autre tour. Pour cela il doit lui faire un **clin d'œil**, mais sans se faire surprendre par les autres joueurs.

Ainsi, les deux joueurs sont **complices** le temps d'un tour de table et ils doivent se découvrir l'un l'autre.

Lorsque reviendra le tour du joueur qui a posé le pion, et qu'il devra par conséquent placer son pion sur une autre carte **Agent**, il sera définitivement trop tard...

*Exemple : C'est Aïcha qui a en main la carte **Agent n°25** appelée par Matthieu. Elle et Matthieu sont donc complices mais Matthieu ne le sait pas encore. Aïcha doit se faire repérer par Matthieu par un clin d'œil avant que le prochain tour de Matthieu ne commence.*

Note : il est interdit de faire des clins d'œil à un joueur qui n'est pas votre partenaire.

PRISE DE CONTACT

Au début de son tour de jeu, le joueur **peut désigner celui** dont il pense être complice avant de placer son pion sur une autre carte.

*Exemple : le pion de Matthieu est sur la carte **Agent n°25**, il désigne Aïcha et dit « c'est Aïcha qui a le n°25. ».*

Deux cas sont alors possibles :

- **C'est vrai** : la personne a bien en main la carte **Agent** portant le numéro appelé. Elle la montre et la place **face visible** devant elle (elle lui rapportera 1 point en fin de partie). Le joueur qui avait posé son pion sur la carte jumelle prend cette carte du plateau et la pose également devant lui face visible (elle lui rapportera également 1 point en fin de partie).
- **C'est faux** : la personne désignée n'a pas la carte **Agent** correspondante en main. Alors le joueur qui avait placé son pion dessus retourne la carte **Agent** en question face cachée et la laisse ainsi retournée sur le plateau. Elle ne rapportera de point à personne. Le joueur qui avait effectivement la carte **Agent** appelé la place devant lui – **face cachée**. Elle ne rapportera pas de point en fin de partie mais permettra de départager les joueurs en cas d'égalité.

Puis le joueur dont c'est le tour place son pion sur une nouvelle carte sur le plateau et appelle le numéro correspondant.

CONTRE-ESPIONNAGE

En permanence, tous les joueurs doivent se surveiller les uns les autres pour suprendre des clins d'œil. Car si un joueur en surprend un autre en train de faire un clin d'œil qui ne lui est pas destiné, il peut l'accuser. Pour cela, il le désigne et indique à haute voix la carte qu'il l'accuse d'avoir en main.

*Exemple : Agustina repère Aïcha qui fait un clin d'œil à Matthieu. Comme le pion de Matthieu est sur la carte **Agent 25**, elle désigne Aïcha et dit « Aïcha a la carte **Agent 25** ».*

Deux cas sont alors possibles :

- **C'est vrai :** le joueur désigné a effectivement la carte nommée en main. L'accusateur pose une de ses cartes **Contre-espionnage** devant lui (qu'il ne pourra pas réutiliser).

Le joueur accusé à juste titre donne la carte **Agent** nommée à son accusateur. Celui-ci prend également la carte jumelle du plateau. Il place les deux cartes reçues **face visible** devant lui. Elles lui rapporteront chacune 1 point en fin de partie.

Remarque : Le joueur qui avait initialement appelé cette carte n'a alors plus de complice. Il doit attendre que son tour revienne pour placer son pion sur une autre carte et l'appeler. En attendant il peut toujours se consacrer au contre-espionnage...

- **C'est faux :** le joueur désigné ne possède pas la carte nommée. L'accusateur perd une de ses cartes **Contre-espionnage** qu'il défause dans la boîte du jeu.

Le jeu reprend ensuite son cours normal.

Remarques : Chaque joueur ne possède que 4 cartes Contre-espionnage, il ne peut donc faire que 4 accusations. Lors d'une partie à 4 joueurs, après une accusation qui s'est révélée fausse, il n'est plus possible de lancer une nouvelle accusation concernant la même carte Agent.

4 - Fin de la partie

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de carte **Agent** en main ou quand il n'y a plus de carte **Agent** jouable sur le plateau.

On compte alors les points : chaque joueur marque **1 point par carte Agent face visible** devant lui, ainsi qu'**1 point par carte Contre-espionnage encore en main**.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui a le plus de cartes **Contre-espionnage** posées devant lui gagne la partie (car c'est un bon espion !).

S'il y a encore égalité entre au moins deux joueurs, celui qui a le plus de carte **Agent** posée **face cachée** devant lui l'emporte (car WINK récompense le fair-play !).

VARIANTE : les joueurs peuvent décider **tous ensemble**, avant de commencer à jouer, d'un autre signe à utiliser que le clin d'œil, comme un signe de la main, un mouvement de la tête, etc.



WINK

Les règles du jeu

Contenu de la boîte

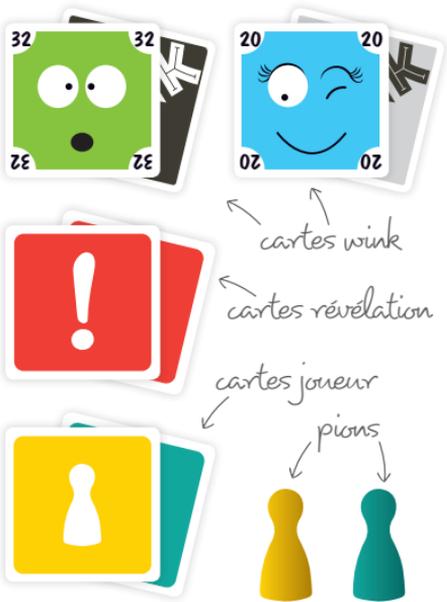
- 2 x 36 cartes WINK avec 2 dos différents
- 32 cartes Révélation
- 8 cartes Joueur de couleurs différentes
- 8 pions Joueur de couleurs différentes

But du jeu

Voir sans être vu et communiquer sans être intercepté. Votre but est de parvenir à chaque tour à identifier votre nouveau partenaire et à vous faire reconnaître par lui à l'aide de clins d'œil, sans vous faire remarquer par les autres.

À chaque fois que vous et votre partenaire parvenez à vous reconnaître par un clin d'œil discret, vous marquez chacun un point. À chaque fois que vous révélez le lien caché entre deux autres partenaires en interceptant un clin d'œil, vous marquez les deux points qu'ils auraient dû marquer.

Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.



Mise en place

Distribuez une carte joueur et un pion de la même couleur à chaque joueur. La carte joueur restera toujours devant lui pour l'identifier.

Séparez les deux paquets de cartes WINK en fonction de leurs dos. Mélangez le premier des deux paquets de 36 cartes WINK et disposez les cartes sur la table, face visible, sans ordre particulier, de façon à former un plateau de jeu.

Mélangez ensuite le second paquet de cartes WINK et distribuez face cachée :

- 8 cartes par joueur dans une partie à 4 joueurs,
- 6 cartes par joueur dans une partie à 5 joueurs,
- 5 cartes par joueur dans une partie à 6 joueurs,
- 4 cartes par joueur dans une partie à 7 ou 8 joueurs.

Les éventuelles cartes WINK restantes sont rangées face cachée dans la boîte de jeu. Elles ne servent pas pendant la partie et ne doivent pas être connues des joueurs.

Distribuez à chaque joueur 4 cartes Révélation.

Déroulement

Dès la mise en place finie, le premier joueur à cligner des yeux commence (en cas de désaccord, déterminez le premier joueur au hasard). Puis les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Appel

Le joueur dont c'est le tour doit placer son pion sur la carte WINK visible de son choix sur le plateau.

Mais il lui est interdit de :

- placer son pion sur une carte dont il a la carte jumelle en main.
- placer son pion sur une carte occupée par le pion d'un autre joueur.

En même temps, il appelle à voix haute le numéro de la carte sur laquelle il s'est placé.

Exemple : *Matthieu place son pion sur la carte WINK n°25 et dit « j'appelle le 25 ».*

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Partenaire

Le joueur qui a en main la carte appelée est « l'appelé ». À partir de ce moment, il doit essayer de se faire connaître du joueur qui

l'a appelé avant que celui-ci ne rejoue un autre tour. Pour cela il doit lui faire un clin d'œil, mais sans se faire surprendre par les autres joueurs.

Ainsi, les deux joueurs sont partenaires le temps d'un tour de table et ils doivent se découvrir l'un l'autre.

Lorsque reviendra le tour du joueur qui a posé le pion, et qu'il devra par conséquent placer son pion sur une autre carte WINK, il sera définitivement trop tard...

Exemple : *C'est Gabriel qui a en main la carte WINK n°25 appelée par Matthieu. Lui et Matthieu sont donc partenaires, mais Matthieu ne le sait pas encore. Gabriel doit se faire repérer par Matthieu par un clin d'œil avant que le prochain tour de Matthieu ne commence.*

Note : il est interdit de faire des clin d'œil à un joueur qui n'est pas votre partenaire.

Retrouvaille

Au début de son tour de jeu, le joueur doit désigner celui dont il pense être partenaire avant de placer son pion sur une autre carte.

Exemple : *le pion de Matthieu est sur la carte WINK n°25, il désigne Gabriel et dit « c'est Gabriel qui a le n°25. ».*

Deux cas sont alors possibles :

C'est vrai : le joueur a bien en main la carte WINK portant le numéro appelé. Il la montre et la place face visible devant lui (elle lui rapportera 1 point en fin de partie). Le joueur qui avait posé son pion sur la carte jumelle prend cette carte du plateau et la pose également devant lui face visible (elle lui rapportera également 1 point en fin de partie).

C'est faux : le joueur désigné n'a pas la carte WINK correspondante en main. Alors le joueur qui avait placé son pion dessus retourne la carte WINK en question face cachée et la laisse ainsi retournée sur le plateau. Elle ne rapportera de point à personne.

Le joueur qui avait effectivement la carte WINK appelée la place devant lui – face cachée. Elle ne rapportera pas de point en fin de partie, mais permettra de départager les joueurs en cas d'égalité.

Puis le joueur dont c'est le tour place son pion sur une nouvelle carte sur le plateau et appelle le numéro correspondant.

Accusation

En permanence, tous les joueurs doivent se surveiller les uns les autres pour surprendre des clin d'œil. Car si un joueur en surprend un autre en train de faire un clin d'œil qui ne lui est pas destiné, il peut

l'accuser. Pour cela, il le désigne et indique à haute voix la carte qu'il l'accuse d'avoir en main.

Exemple : *Stéphanie repère Gabriel qui fait un clin d'œil à Matthieu. Comme le pion de Matthieu est sur la carte WINK 25, elle désigne Gabriel et dit « Gabriel a la carte WINK 25 ».*

Deux cas sont alors possibles :

C'est vrai : le joueur désigné a effectivement la carte nommée en main. L'accusateur pose une de ses cartes Révélation devant lui (qu'il ne pourra pas réutiliser).

Le joueur accusé à juste titre donne la carte WINK nommée à son accusateur. Celui-ci prend également la carte jumelle du plateau. Il place les deux cartes reçues face visible devant lui. Elles lui rapporteront chacune 1 point en fin de partie.

Note : Le joueur qui avait initialement appelé cette carte n'a alors plus de partenaire. Il doit attendre que son tour revienne pour placer son pion sur une autre carte et l'appeler. En attendant, il peut toujours se consacrer à l'espionnage...

C'est faux : le joueur désigné ne possède pas la carte nommée. L'accusateur perd une de ses cartes Révélation qu'il défusse

dans la boîte du jeu.

Le jeu reprend ensuite son cours normal.

Note : Chaque joueur ne possède que 4 cartes Révélation. Il ne peut donc faire que 4 accusations dans toute la partie.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de carte WINK en main ou quand il n'y a plus de carte WINK jouable sur le plateau.

On compte alors les points : chaque joueur marque 1 point par carte WINK face visible devant lui, ainsi qu'1 point par carte Révélation encore en main.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui a le plus de cartes Révélation posées devant lui gagne la partie (car c'est un bon espion!).

S'il y a encore égalité entre au moins deux joueurs, celui qui a le plus de cartes WINK posées face cachée devant lui l'emporte (car WINK récompense le fair-play!).

Variante : les joueurs peuvent décider tous ensemble, avant de commencer à jouer, d'un autre signe à utiliser que le clin d'œil, comme un signe de la main, un mouvement de la tête...

ZWINKERN – CLIN D'ŒIL

Nous sommes tous espions et espionnés !

Que font tous ces joueurs à se faire des clin d'œil, à s'observer, se surveiller les uns les autres ? Qu'est ce qui les faire rire ainsi.

Ah, je comprends : chaque joueur semble avoir un certain nombre de cartes en main et d'autres qui sont exposées sur la table. Si un partenaire pose un pion sur une carte que j'ai en main, je dois secrètement lui faire un clin d'œil, afin qu'il sache que c'est moi qui ai sa carte. Et les autres nous surveillent pour essayer de nous surprendre.

Il faut à la fois chercher son partenaire, essayer de faire signe à son autre partenaire, et tenter de surprendre les signaux des autres.

Allez ! Regarde moi dans les yeux ! N'ai pas peur...

Le gagnant est celui qui à la fin aura réunit le plus de cartes.

Contenu

- 2 x 36 cartes personnages
- 18 cartes espion
- 6 cartes colorées
- 6 pions

Préparation

- Les cartes personnages sont triées, selon leur dos, en deux paquets :
 - Le premier paquet est disposé face visible sur la table en un carré de 6 x 6 cartes. Les cartes sont déposées au hasard.
 - Les cartes du deuxième paquet sont bien mélangées et distribuées :
 - pour 3 joueurs : 9 cartes par joueur
 - pour 4 joueurs : 8 cartes par joueur
 - pour 5 joueurs : 6 cartes par joueur
 - pour 6 joueurs : 5 cartes par joueur

Les cartes qui restent sont remises dans la boîte face cachée. Elles ne servent pas pendant cette manche et ne doivent pas être connues des joueurs.

Chaque joueur prend en main les cartes personnages qui lui ont été distribuées et les toiens de telle sorte qu'elles ne puissent être visibles des adversaires.
- Chaque joueur reçoit également :
 - un pion de jeu ainsi que la carte de même couleur qu'il place visible devant lui, afin que chacun sache qui joue avec quelle couleur ;
 - des cartes Espion :
 - 4 cartes pour 3 ou 4 joueurs,
 - 3 cartes pour 5 ou 6 joueurs,qu'il prend également sur la main.

Attention les yeux !

- Le joueur qui voit le plus mal joue le premier. Il pose son pion sur une carte de son choix au milieu de la table et annonce clairement et à haute voix le nombre correspondant.
- C'est ensuite au tour du prochain joueur. Il pose également son pion sur une autre carte et annonce son nombre, etc.

Les seules restrictions sont :

 - on ne place pas son pion sur une carte qu'on a soi même en main ;
 - on ne pose pas deux pions sur une même carte.
- Dès qu'un joueur a posé son pion sur une carte, celui qui possède en main la carte identique essaye de le prévenir en lui faisant discrètement un clin d'œil. Les deux joueurs sont en effet partenaire le temps d'un tour de table et ont tout intérêt à se découvrir l'un l'autre.

Lorsque le tour reviendra au joueur qui a posé le pion, il devra alors déplacer son pion vers une autre carte et il sera trop tard.

Avant de déplacer son pion, le joueur pourra désigner un des joueurs et dire : "C'est lui qui a la carte jumelle" ou une phrase équivalente.

Il y a maintenant deux possibilités :

- C'est vrai : le partenaire désigné est le bon et montre la carte :
 - Le joueur qui avait posé son pion sur la carte le déplace sur une autre carte. Il prend la carte découverte et la pose à côté de sa carte colorée. Cette carte lui rapportera un point en fin de partie.
 - Le "partenaire" prend la carte jumelle de sa main et la pose à côté de sa propre carte colorée. Lui aussi gagnera un point en fin de partie.
- C'est faux : le "partenaire" n'a pas la carte jumelle en main :
 - Le joueur déplace son pion sur une autre carte et défausse la carte qui n'a pas été trouvée : elle ne rapportera de point à personne.
 - Le prétendu "partenaire" n'a aucune conséquence ! Tout au plus, il hausse les épaules et s'étonne de cette soudaine et infructueuse affection à son égard !

Lorsqu'un faux "partenaire" a été désigné, la carte jumelle se trouve soit dans les cartes non distribuées, soit chez un autre joueur qui n'est pas parvenu à se faire reconnaître. Peut être n'a-t-il pas réussi à envoyer le signal, ou peut être le joueur ne l'a-t-il pas vu. Toujours est-il qu'il doit conserver la carte jumelle en main sans rien dévoiler, bien qu'il ne puisse plus gagner de point grâce à elle.

Les espions surveillent

Tandis que le joueur qui a posé le pion cherche son partenaire et que celui-ci essaye de lui envoyer un signal, les autres participants ne restent pas inactifs. Ils observent également pour essayer de saisir des signaux entre les autres joueurs.

- A tout moment, un joueur peut stopper le jeu s'il pense avoir intercepté un signal entre deux joueurs qui possèdent des cartes jumelles, même si ce n'est pas son tour de jouer. La partie est suspendue et le dénonciateur pose devant lui une de ses cartes espions et annonce : "le joueur X a la carte numéro Y" ! Comme lors d'une désignation, il existe deux possibilités :
 - La dénonciation s'avère exacte :
 - Le joueur dénoncé donne sa carte au dénonciateur qui prend également la carte de la table, laissant le pion qui s'y trouvait sur une case vide. L'espion, ou dénonciateur met les deux cartes à côté de sa carte colorée. Il a gagné deux points. Le joueur qui possédait le pion n'a plus besoin de chercher son partenaire et devra attendre son tour pour poser à nouveau son pion sur une carte. Il peut se consacrer à l'espionnage en attendant !
 - La dénonciation est fautive :
 - Rien ne se passe. Le jeu continue simplement.
- Dans tous les cas, la carte espion est défaussée, que la dénonciation ait réussi ou non.
- Il ne faut donc pas dénoncer sans être sûr, car les cartes espions sont en nombre limité.
- Lors d'une dénonciation, la partie est momentanément interrompue. Ensuite, elle reprend normalement avec le joueur dont c'était le tour.

Tout a une fin !

- La partie peut s'arrêter de deux manières :
 - un joueur n'a plus de cartes personnages en main ;
 - toutes les 36 cartes personnages de la table ont été enlevées.
- Chaque joueur marque un point par carte personnage gagnée au cours du jeu, ainsi qu'un point par carte espion inutilisée qui lui reste en main. Les autres cartes ne rapportent rien.
- Le joueur qui a le plus de points est le gagnant. En cas d'ex aequo, c'est le joueur qui a le moins de carte espion en main.

Pas d'entourloupes

ZWINKERN est avant tout un jeu pour s'amuser, dans lequel gagner n'est pas ce qui est le plus important. En jouant à ZWINKERN, il faut particulièrement éviter de tricher, même par amusement, car le jeu se trouve totalement faussé. En particulier, les comportements suivants sont particulièrement déplacés :

- Faire un clin d'œil ou un signe alors qu'on a pas du tout la carte recherchée ;
 - Utiliser de manière convenue ou non d'autres signes que des clin d'œil avec son "partenaire" momentanément.
- Toutefois, les joueurs peuvent convenir avant la partie d'utiliser un autre signal, ou plusieurs autres signaux.

© 1994 F.X. Schmid
D-83209 Prien
Made in Germany
No. 71310.5

Mat. No 7371