

Objectif

- Marquer le plus de points (en se reconnaissant entre espions, ou en reconnaissant les espions)

Mise en place

1. Mettre de côté les 5 cartes « Contre-espion » de chaque paquet
2. Mettre les jetons au milieu (banque)
3. Donner 3 points à chaque joueur
4. Ne pas mélanger les 2 paquets de carte (même ordre)

Déroulement d'un tour

1. Briefing

- Un joueur choisit un nombre entre 1 et 10 (1 à 5 = plus simple) → mot utilisé sur les cartes espion
- Piocher la carte du dessus de chaque tas (2 cartes)
- Ajouter autant de cartes « Contre-espion » - 2
- Mélanger ce tas et distribuer

2. Tours de table

- Tour 1 : chaque joueur dit 1 mot (nom propre et verbe conjugué accepté)
- Tour 2 : chaque joueur répète son mot et dit un second mot
- Tour 3 (si nombreux joueurs) : chaque jour répète les 2 mots

3. Désignation des espions → Tous les joueurs

- Lèvent les 2 mains
- Comptent jusqu'à 3
- Désignent simultanément les 2 personnes qu'ils pensent être les espions (on peut donc se désigner)

Fin de tour

1. Débriefing

- Les espions lèvent la main se désignant
- Les mains ne désignant pas des espions se baissent

2. Décompte des points

- Les espions se sont trouvés mutuellement
 - Chaque espion = 3 points de la banque
- Un des 2 espions s'est trompé
 - Chaque contre-espion = 1 point de la banque
 - Chaque espion ayant désigné à tort un contre-espion lui donne 1 point
- Un contre-espion désigne les 2 espions
 - Chaque espion lui donne 1 point
 - Tentative de trouver le mot de passe :
 - 1 seul essai
 - Si trouvé = 1 point de la banque
- Si un joueur doit donner plus de points qu'il n'en possède, le complément se fait par la banque
- Si la banque n'a plus assez de points : chaque joueur renfloue avec 3 points (ou moins s'il n'en a pas assez)

Fin de partie

Condition

- Autant de manche qu'il y a de joueurs, le joueur actif change à chaque manche

Décompte

- Vainqueur = celui qui a le + de points

Égalité

- Vainqueur = celui qui a été espion le plus souvent

Variante 7 ou 8 joueurs

- Au lieu de prendre 2 cartes espions, en prendre 4 (soit 2 couples d'espions indépendants).
- Comptage des points séparé pour chaque couple d'espions.
- Si un espion désigne un espion de l'autre couple, il perd un point, mais ce point va à la banque et non à l'espion désigné.

Linq

