

Spy express

Spy Express est un jeu de dés, de **Felbrigg Herriot**, pour 2 joueurs, inspiré du génial « **Hour of Glory** »..

Les joueurs y incarnent des espions qui vont devoir, en moins d'une heure, voler, le maximum de dossiers secrets que cachent une forteresse ennemie. Mais l'affaire ne sera pas simple : Ils devront éviter de se faire attraper par les gardes, comme ils devront éviter de déclencher l'alerte.

Sans compter que, pire que tout, en plus de l'ennemi, il faudra aussi vaincre l'autre espion !

Matériel : Ce jeu se joue avec des dés de 2 types :

■ un **dé Grenade**, qui sert de compteur et vous sera utile pour éviter de nombreuses complications.

■ des **dés d'Aventure** dont les faces donnent différentes indications : Temps, Secret (dossier Top Secret), Garde, Balle ou Haut-Parleur.

Pour jouer, il vous faudra fabriquer les dés spéciaux, à savoir un set par joueur comprenant 1 dé grenade et 4 dés Aventure. (en bas de page, les 2 sets de dés à fabriquer : 1 colonne = 1 dé).

De plus, une feuille de score pour noter votre évolution sera utile. Vous y ferez 3 colonnes où vous noterez Alerte, Secret et Minute.

Le jeu : Chaque joueur prend 1 set de dés et met de coté, sur la face possédant 5 grenades, le dé Grenade. Les autres dés (Aventure) sont directement jetés pour jouer.

Tour de jeu : Les joueurs jettent en même temps, mais

chacun de son côté, ses dés d'Aventure. On regarde alors ce qu'ils indiquent pour chaque joueur.

Si le dé montre...

■ un **rouleau** : vous trouvez un dossier secret. Notez-le sur votre feuille de score.

■ un **haut-parleur** : augmentez votre score d'Alerte d'1.

■ 2 ou 4 minutes : enregistrez ce temps sur votre feuille de score.

■ un **casque** : vous croisez un garde. Mettez ce dé, en conservant sa face, de côté : Vous ne pourrez plus l'utiliser pour l'instant.

■ une **balle** : vous pouvez tirer sur un garde. Reprenez un dé Garde que vous aviez mis de côté. Vous pourrez le jeter lors du prochain tour.

Le dé de grenade : À n'importe quel moment, vous pouvez utiliser une grenade pour baisser le compteur d'alerte de 1 point ou pour vous débarrasser d'un garde. Dans ce second cas, remettez le dé en jeu pour votre prochain tour.

Chaque fois que vous utilisez une grenade, changez la face du dé pour aller vers le nombre inférieur.

Évidemment quand il n'y a plus de grenade sur le dé, vous n'en possédez plus.

Gagner ? Dès que vous possédez 10 secrets, ne jetez plus les dés : vous avez peut-être gagné... si votre adversaire ne parvient pas à trouver 10 secrets. Sinon, celui qui aura mis le moins de temps gagnera.

Perdre ? Vous perdez immédiatement si votre score d'alerte atteint 10 ou si vos 4 dés d'aventure indiquent un garde et que vous n'avez plus de grenade ou si vous dépassez les 60 minutes.

