

SLEEPERS

Un jeu de plateau pour 2 joueurs de **Stephen Tavener**

Dans Sleepers, vous êtes le leader d'un réseau de résistance opérant dans la France occupée pendant la Seconde Guerre mondiale. Votre première mission est de recruter un réseau d'agents travaillant dans tout le pays ; à défaut, l'élimination des autres réseaux qui interfèrent avec le vôtre vous permettrait de construire votre réseau sans interférence.

Lorsqu'ils sont recrutés pour la première fois, les agents sont face cachée et inactifs (**agents dormants**) ; plus tard dans le jeu, ils peuvent être activés pour accomplir certaines tâches (**agents actifs**). Le terme non qualifié d' « **agents** » s'applique à la fois aux agents actifs et aux agents dormants. Les tuiles en main ou dans le sac ne sont que des tuiles, des pots-de-vin et du matériel de chantage qui peuvent être utilisés pour recruter des agents.

Ce livret de règles est imprimé en double, de sorte que les joueurs peuvent couper les règles au milieu et chacun avoir un résumé du jeu.

CONTENU

- 1 plateau hexagonal de 61 hexagones (carte de la France)
- 30 agents pour chaque joueur (voir le résumé des pièces)
- 2 supports en mousse
- Mallette de transport

BUT DU JEU

Il y a plusieurs façons de **perdre** à Sleepers :

- **Moral** : un joueur est éliminé une fois que dix de ses agents sont tués (le maître espion ennemi fuit le pays).
- **Capture** : un joueur est éliminé s'il est entouré par une **milice active** (le maître espion ennemi est capturé).
- **Attrition** : un joueur est éliminé s'il ne peut plus bouger (plus de tuiles ET plus d'agents dormants).

Il y a aussi plusieurs façons de gagner :

- **Succès** : faire une ligne d'agents **actifs** joignant deux côtés opposés du plateau de jeu (votre réseau couvre tout le pays).
- **Libération** : créer un dispositif apocalyptique en faisant une ligne de 5 scientifiques **actifs** (vous détruisez l'Allemagne et libérez la France).
- **Élimination** : éliminer tous les autres joueurs.

Les conditions de victoire/défaite ne sont pas des capacités activées des agents ; ils ne se soucient que de leur position actuelle sur le plateau, pas de la manière dont cela s'est passé. Dans le cas (très rare) d'une victoire simultanée, l'égalité est résolue en faveur du joueur actif.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur (blanc ou noir). Mélangez toutes les tuiles de votre couleur (30) face cachée sur la table. Piochez **quatre** tuiles et placez-les dans votre support en mousse pour que vous puissiez voir leurs symboles, mais votre adversaire non. Les joueurs jouent chacun leur tour pendant la partie jusqu'à ce qu'une condition victoire/défaite soit atteinte.

Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder leurs agents dormants après qu'ils ont été placés car cela ralentit le jeu.

COMMENT JOUER

À chaque tour, réalisez d'abord **une** des actions suivantes :

(1) Recruter un agent dormant : placez une tuile de votre main face cachée sur un hexagone vide.

(2) Activer jusqu'à deux agents dormants :

- Choisissez un agent dormant, retournez-le face visible et suivez toutes les instructions pour cette tuile.
- Répétez le processus avec un deuxième agent dormant (facultatif).

... puis piochez pour avoir à nouveau quatre tuiles. (Si vous avez plus de quatre tuiles, passez cette étape mais ne défaussez pas les tuiles en trop).

| Pièce | Symbole | Description |
|----------------------------------|---------|---|
| Scientifique (8) | | Si à n'importe quel moment vous avez une rangée droite et ininterrompue de cinq scientifiques actifs (objectif de libération), vous gagnez. |
| Milice (5) | | Si à n'importe quel moment vous entourez l'agent d'un adversaire avec de la milice et/ou le bord du plateau, ce joueur est éliminé (objectif de capture). |
| Saboteur (1) | | Une fois activé, tuez cet agent et toutes les tuiles adjacentes. Les saboteurs comptent comme des agents tués. |
| Police (2) | | Une fois activé, il tue les agents adverses en les sautant comme un pion aux Dames (plusieurs sauts autorisés). |
| Meneur (2) | | Une fois activé, activez jusqu'à deux agents dormants plus amicaux. |
| Recruteur (2) | | Une fois activé, placez un autre agent dormant sur le plateau. |
| Informateur (2) | | Une fois activé, retournez n'importe quel agent appartenant à n'importe quel joueur. N'activez pas cet agent, même s'il est retourné face visible. |
| Immigration (2) | | Une fois activé, rendez jusqu'à deux autres agents à leur(s) propriétaire(s). Les agents dormants face cachée ne sont pas révélés. |
| Agent double (2) | | Une fois activé, échangez cet agent avec n'importe quelle autre tuile en jeu. |
| Déviatoin (2) | | Une fois activée, déplacez n'importe quel agent sur une case vide. |
| Maître du Déguisement (2) | | Une fois activé, vous pouvez utiliser la capacité d'activation d'un agent actif adjacent (n'importe quel propriétaire). Quand il est visible, il compte à la fois pour les objectifs de libération et de capture. |

Tuer : quand un agent est tué, il est placé à côté du plateau de jeu. Les agents dormants tués restent cachés. Notez qu'un joueur est éliminé (moral) si 10 de ses pièces sont tuées ; peu importe comment ces pièces ont été tuées.

Retourner : retournez une pièce sur le plateau. Sauf indication contraire (voir informateur), un agent dormant est activé dès qu'il est retourné.

SLEEPERS

Un jeu de plateau pour 2 joueurs de **Stephen Tavener**

Dans Sleepers, vous êtes le leader d'un réseau de résistance opérant dans la France occupée pendant la Seconde Guerre mondiale. Votre première mission est de recruter un réseau d'agents travaillant dans tout le pays ; à défaut, l'élimination des autres réseaux qui interfèrent avec le vôtre vous permettrait de construire votre réseau sans interférence.

Lorsqu'ils sont recrutés pour la première fois, les agents sont face cachée et inactifs (**agents dormants**) ; plus tard dans le jeu, ils peuvent être activés pour accomplir certaines tâches (**agents actifs**). Le terme non qualifié d' « **agents** » s'applique à la fois aux agents actifs et aux agents dormants. Les tuiles en main ou dans le sac ne sont que des tuiles, des pots-de-vin et du matériel de chantage qui peuvent être utilisés pour recruter des agents.

Ce livret de règles est imprimé en double, de sorte que les joueurs peuvent couper les règles au milieu et chacun avoir un résumé du jeu.

CONTENU

- 1 plateau hexagonal de 61 hexagones (carte de la France)
- 30 agents pour chaque joueur (voir le résumé des pièces)
- 2 supports en mousse
- Mallette de transport

BUT DU JEU

Il y a plusieurs façons de **perdre** à Sleepers :

- **Moral** : un joueur est éliminé une fois que dix de ses agents sont tués (le maître espion ennemi fuit le pays).
- **Capture** : un joueur est éliminé s'il est entouré par une **milice active** (le maître espion ennemi est capturé).
- **Attrition** : un joueur est éliminé s'il ne peut plus bouger (plus de tuiles ET plus d'agents dormants).

Il y a aussi plusieurs façons de gagner :

- **Succès** : faire une ligne d'agents **actifs** joignant deux côtés opposés du plateau de jeu (votre réseau couvre tout le pays).
- **Libération** : créer un dispositif apocalyptique en faisant une ligne de 5 scientifiques **actifs** (vous détruisez l'Allemagne et libérez la France).
- **Élimination** : éliminer tous les autres joueurs.

Les conditions de victoire/défaite ne sont pas des capacités activées des agents ; ils ne se soucient que de leur position actuelle sur le plateau, pas de la manière dont cela s'est passé. Dans le cas (très rare) d'une victoire simultanée, l'égalité est résolue en faveur du joueur actif.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur (blanc ou noir). Mélangez toutes les tuiles de votre couleur (30) face cachée sur la table. Piochez quatre tuiles et placez-les dans votre support en mousse pour que vous puissiez voir leurs symboles, mais votre adversaire non. Les joueurs jouent chacun leur tour pendant la partie jusqu'à ce qu'une condition victoire/défaite soit atteinte.

Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder leurs agents dormants après qu'ils ont été placés car cela ralentit le jeu.

COMMENT JOUER

À chaque tour, réalisez d'abord **une** des actions suivantes :

(1) Recruter un agent dormant : placez une tuile de votre main face cachée sur un hexagone vide.

(2) Activer jusqu'à deux agents dormants :

- Choisissez un agent dormant, retournez-le face visible et suivez toutes les instructions pour cette tuile.
- Répétez le processus avec un deuxième agent dormant (facultatif).

... puis piochez pour avoir à nouveau quatre tuiles. (Si vous avez plus de quatre tuiles, passez cette étape mais ne défaussez pas les tuiles en trop).

| Pièce | Symbole | Description |
|-------------------------------------|---------|---|
| Scientifique (8) | | Si à n'importe quel moment vous avez une rangée droite et ininterrompue de cinq scientifiques actifs (objectif de libération), vous gagnez. |
| Milice (5) | | Si à n'importe quel moment vous entourez l'agent d'un adversaire avec de la milice et/ou le bord du plateau, ce joueur est éliminé (objectif de capture). |
| Saboteur (1) | | Une fois activé, tuez cet agent et toutes les tuiles adjacentes. Les saboteurs comptent comme des agents tués. |
| Police (2) | | Une fois activé, il tue les agents adverses en les sautant comme un pion aux Dames (plusieurs sauts autorisés). |
| Meneur (2) | | Une fois activé, activez jusqu'à deux agents dormants plus amicaux. |
| Recruteur (2) | | Une fois activé, placez un autre agent dormant sur le plateau. |
| Informateur (2) | | Une fois activé, retournez n'importe quel agent appartenant à n'importe quel joueur. N'activez pas cet agent, même s'il est retourné face visible. |
| Immigration (2) | | Une fois activé, rendez jusqu'à deux autres agents à leur(s) propriétaire(s). Les agents dormants face cachée ne sont pas révélés. |
| Agent double (2) | | Une fois activé, échangez cet agent avec n'importe quelle autre tuile en jeu. |
| Déviat (2) | | Une fois activée, déplacez n'importe quel agent sur une case vide. |
| Maître du Déguisement (2) | | Une fois activé, vous pouvez utiliser la capacité d'activation d'un agent actif adjacent (n'importe quel propriétaire). Quand il est visible, il compte à la fois pour les objectifs de libération et de capture. |

Tuer : quand un agent est tué, il est placé à côté du plateau de jeu. Les agents dormants tués restent cachés. Notez qu'un joueur est éliminé (moral) si 10 de ses pièces sont tuées ; peu importe comment ces pièces ont été tuées.

Retourner : retournez une pièce sur le plateau. Sauf indication contraire (voir informateur), un agent dormant est activé dès qu'il est retourné.