

# LIVRET DE RÈGLES

Chers espions,  
bienvenue dans VIENNA CONNECTION.

Dans ce jeu coopératif de déduction se jouant en campagne, plongez au cœur de l'Europe de la guerre froide et prenez la tête d'une équipe de la *Special Activities Division* (SAD) de la CIA.

Cette équipe doit mener à bien quatre missions secrètes durant lesquelles elle devra recueillir des preuves et analyser des données afin de remplir ses objectifs. À la fin de chaque mission, elle doit soumettre un rapport final et apporter son expertise quant aux prochaines actions à entreprendre.



## MATÉRIEL

### 1 paquet de cartes Piste

Contenant 1 carte de couverture et 71 cartes Piste.

**Remarque :** Ne piochez et ne consultez aucune carte sans y être explicitement invité !

### 1 pile de Dossiers





Contenant 100 pages de documents.

**Remarque :** Ne prenez et ne consultez aucun Dossier sans y être explicitement invité !

### 4 enveloppes

1 enveloppe pour chaque mission, marquée I, II, III ou IV. Ne consultez pas le contenu de ces enveloppes avant de commencer la mission associée.

### 15 jetons spéciaux

- > 5 jetons Argent : 
- > 3 jetons Contact avec la presse locale : 
- > 3 jetons Contact avec le crime organisé : 
- > 4 jetons Contact avec les services de renseignement étrangers : 

**Remarque :** Le nombre de jetons que vous avez à disposition pendant une mission est illimité. Si, en cours de partie, votre équipe gagne plus de jetons qu'il n'y en a de disponibles, utilisez simplement le substitut de votre choix.

### 8 feuilles de mission

1 feuille pour chaque mission et 4 feuilles supplémentaires vous permettant de rejouer une fois chaque mission.

### ce livret de règles

# BIENVENUE EN 1977

## > APERÇU

**VIENNA CONNECTION** est un jeu coopératif dans lequel les joueurs déterminent les actions d'une équipe de la SAD effectuant une **MISSION** ordonnée par la CIA. Chaque partie commence par la lecture du briefing de mission. Cela permet aux joueurs de se familiariser avec son intrigue, ses objectifs, et fournit les premières **NOUVELLES PISTES** que les joueurs suivront au cours de leur enquête.

Les joueurs choisissent tous ensemble quelles **PISTES** suivre. Il n'y a pas de tour individuel. Chaque joueur peut faire entendre sa voix et vous devez discuter des différents faits et preuves de l'intrigue afin de déterminer quelles cartes Piste disponibles vous voulez résoudre.

Chaque carte Piste représente des actions de l'équipe de la SAD : celles-ci peuvent durer plusieurs heures, voire plusieurs jours. Toutes les cartes Piste indiquent une **ZONE** et une **EXPOSITION**. L'exposition désigne la visibilité des faits et gestes de l'équipe aux yeux des services de renseignement étrangers. Sur la feuille de mission, chaque zone comporte des cases qui seront cochées au fur et à mesure que vous vous exposerez en piochant des cartes Piste. Il y a également la section de l'homme en noir : une fois que toutes les cases de cette section ont été cochées, les activités de l'équipe de la SAD sont exposées et l'équipe se voit retirer la mission. Elle doit alors immédiatement résoudre la **PHASE DE FIN DE MISSION**. Pendant la phase de fin de mission, l'équipe préconise à la CIA des actions complémentaires et influence le développement de l'intrigue des missions suivantes.

## > CAMPAGNE ET MISSIONS

**VIENNA CONNECTION** est une campagne : il vous faudra jouer les missions dans l'ordre croissant (I-IV).

### > MISE EN PLACE D'UNE MISSION :

1. Connectez-vous au site Internet [antaresdatabase.com](http://antaresdatabase.com), identifiez-vous et choisissez la mission que vous voulez jouer.
2. Placez la feuille de mission correspondante au centre de la table, à portée de tous les joueurs.
3. Placez le paquet de cartes Piste à côté de la feuille de mission.
4. Placez les Dossiers à côté de la feuille de mission.
5. Ouvrez l'enveloppe correspondant à la mission que vous allez jouer et sortez son contenu.
6. Ménagez une zone à proximité de la feuille de mission pour constituer la réserve de jetons.
7. Assurez-vous d'avoir du papier et un stylo afin de prendre des notes. Vous voilà prêt à jouer.



# RÈGLES DE BASE

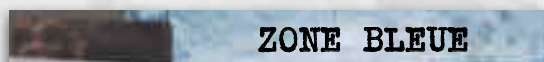
## > ZONES

Au cours d'une mission, l'équipe de la SAD va révéler des cartes Piste. Chaque carte Piste est associée à une **ZONE** spécifique.

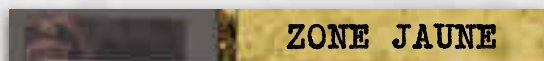
Il y a quatre zones dans le jeu :



- > **BLANCHE** : Elle représente les planques de la CIA et les lieux sûrs pour l'équipe.



- > **BLEUE** : Elle représente les restaurants, les hôtels et autres lieux publics.



- > **JAUNE** : Elle représente les secteurs qui sont sous influence du crime organisé et de la police.



- > **ROUGE** : Elle représente les lieux qui sont sous le contrôle des services de renseignement étrangers.

Les différentes zones sont représentées sur la feuille de mission. Chaque zone possède un nombre défini de cases à cocher pendant une mission. Lorsque l'équipe de la SAD résout une carte Piste, elle visite la zone correspondante. À chaque carte Piste résolue, vous devez cocher, dans la zone correspondante, autant de cases que l'exposition indiquée sur la carte Piste.

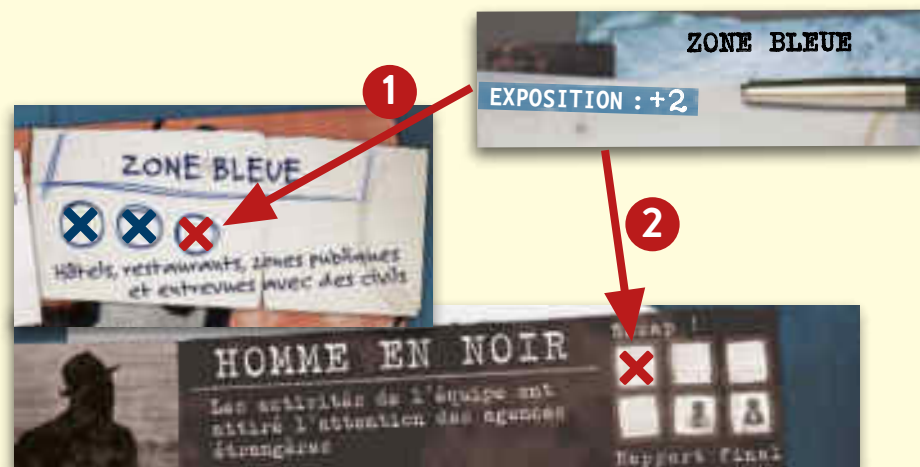


Si toutes les cases d'une zone ont été cochées, les agissements de l'équipe de la SAD ont été remarqués par les services de renseignement étrangers. Si vous devez remplir une case mais que toutes celles de la zone ont déjà été cochées, vous devez, à la place, cocher les cases de la section **HOMME EN NOIR** (voir *Homme en noir*, page 7).

**Remarque** : Les feuilles de mission sont différentes pour chaque mission et possèdent un nombre de cases différent pour chaque zone.

Exemple :

Il ne reste plus qu'une case vide dans la **ZONE BLEUE**. L'équipe de la SAD décide de se rendre dans un hôtel du centre de Vienne. Elle pioche une carte Piste et en vérifie l'exposition. Elle est de 2. L'équipe coche alors la dernière case de la zone, puis la première case de la section de l'homme en noir. Désormais, et jusqu'à la fin de cette mission, chaque fois que l'équipe se rend dans la zone Bleue, elle devra cocher les cases de la section de l'homme en noir.



# RÈGLES DE BASE

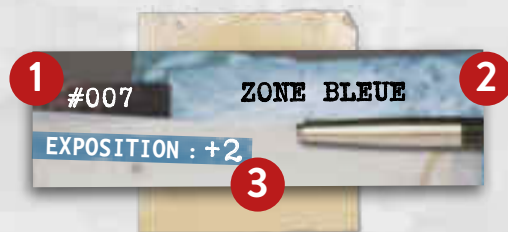
## > COLLECTER DES INFORMATIONS

VOUS POUVEZ OBTENIR DES INFORMATIONS DE QUATRE MANIÈRES DIFFÉRENTES AU COURS DE LA PARTIE :

### 1) Cartes Piste

Le paquet de cartes Piste contient 71 cartes. Chaque carte Piste représente des scènes de crime, des témoins, des preuves et d'autres informations que l'équipe de la SAD obtient lors de l'exécution de la mission. Chaque carte Piste est identifiée par un numéro unique précédé d'un # (par exemple #103).

Chaque carte contient des indices relatifs à la mission et, en plus de son numéro unique (1), elle précise une zone (2) et un niveau d'exposition (3).



Les cartes Piste peuvent également présenter, dans leur partie inférieure, des instructions, telles que des Dossiers à consulter, des codes à déchiffrer, etc.

Pour piocher une carte Piste, l'équipe de la SAD doit y avoir accès par le biais de **NOUVELLES PISTES**. Nous vous recommandons de **noter toutes les nouvelles pistes** que vous rencontrerez au cours de la partie. Certaines nouvelles pistes requièrent un coût supplémentaire que l'équipe de la SAD doit payer avant de piocher la carte indiquée.

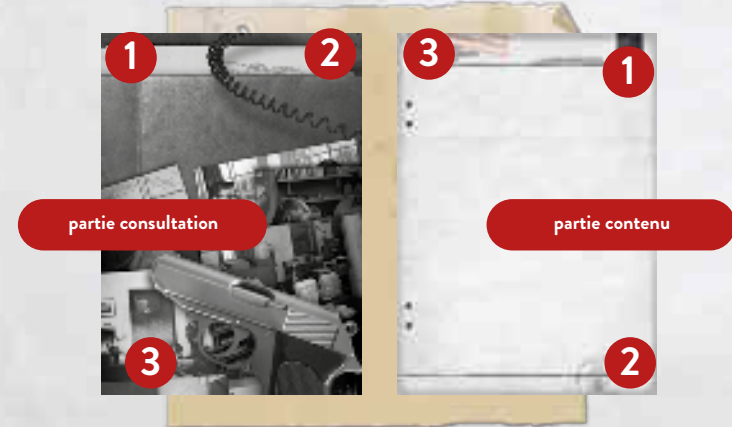
- > Écouter les émissions en cours de Radio Free Europe  
- #004 - ZONE BLANCHE
- > Suivre l'agent présumé du KGB - **dépenser 1★**  
- #007 - ZONE BLEUE

### POUR SUIVRE UNE PISTE :

1. Cherchez dans le paquet de cartes Piste la carte portant le numéro correspondant.
2. Cochez, sur la feuille de mission, autant de cases dans la zone désignée que l'indique l'exposition de la carte Piste. Vous n'êtes pas autorisé à consulter l'exposition d'une carte Piste avant de la piocher.
3. Si vous devez cocher des cases dans une zone où toutes les cases ont déjà été remplies, cochez à la place le nombre de cases requis dans la section de l'homme en noir (voir *Homme en noir*, page 7).
4. Résolez les instructions de la carte dans l'ordre où elles sont présentées. Vous devez entièrement résoudre la carte Piste en cours avant d'en piocher une autre (voir *Instructions et effets*, page 7). Une fois que vous avez pioché une carte Piste, elle est disponible pour tous les joueurs, pendant chaque mission, pour le restant de la campagne.

### 2) Dossiers

La pile de Dossiers est constituée de 100 pages de documents. Les Dossiers représentent les interceptions par la CIA de renseignements étrangers, des rapports de police, des coupures de presse et divers autres documents. Chaque page d'un Dossier est identifiée par un numéro unique précédé d'un § (par exemple §122) (1). Chaque Dossier comporte également une indication sur le nombre de pages qui le compose (2), ainsi que des informations sur la manière dont les joueurs ont accès à ce Dossier (3).



Pour piocher un Dossier, l'équipe de la SAD doit y avoir accès grâce aux informations fournies par les cartes Piste ou par d'autres Dossiers. Certaines nouvelles pistes requièrent un coût supplémentaire que l'équipe de la SAD doit payer avant de piocher les Dossiers indiqués.

Exemple : Si vous voyez cette instruction, piochez le Dossier §112 de la pile de Dossiers.

> **Dossiers** : §112

**Remarque** : Les Dossiers peuvent comporter plus d'une page. Cela est précisé au dos du Dossier, dans le coin supérieur droit (voir exemple ci-dessus). Lorsque vous piochez un Dossier, prenez toutes les pages portant le numéro du Dossier recherché.

**Remarque** : La numérotation des Dossiers est indépendante du numéro des missions (par exemple, pendant la mission III, l'équipe de la SAD peut avoir accès au Dossier § 751).

### #notedelauteur

Le jeu utilise le format américain pour les dates : mois/jour/année. Ceci a été fait pour éviter toute confusion entre la façon dont la CIA américaine aurait indiqué les dates et celle dont les organisations européennes l'auraient fait. Il s'agit d'une décision prise pour faciliter la vie des joueurs, aux dépens de la véracité historique.

# RÈGLES DE BASE

## 3) Opérations

Lors de chaque mission, l'équipe de la SAD a accès à 3 opérations. L'équipe peut les effectuer à tout moment au cours de la mission.

Chaque opération a un coût, indiqué par un chiffre, des jetons Contact et Argent qui doivent être dépensés pour effectuer l'opération. Si l'équipe de la SAD ne dispose pas des jetons requis, elle ne peut pas effectuer l'opération en question. Chaque opération ne peut être effectuée qu'une seule fois.

### POUR EFFECTUER UNE OPÉRATION :

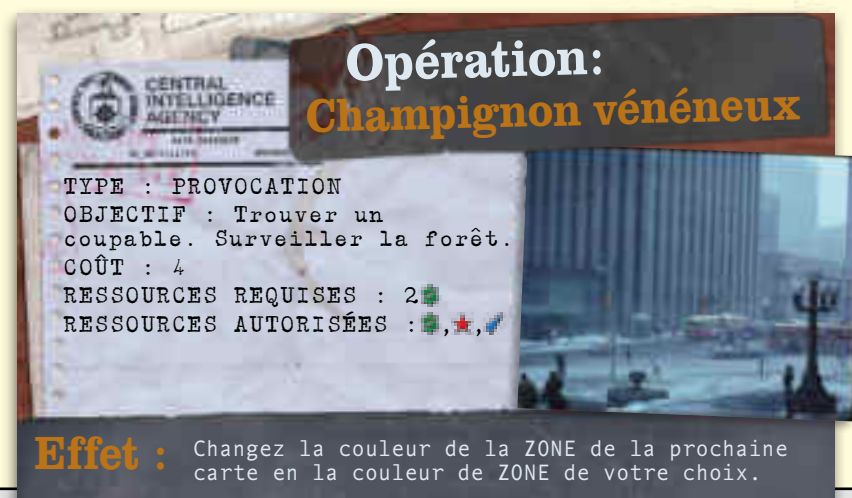
1. Dépensez les **RESSOURCES REQUISES**. Les ressources requises indiquent le nombre de jetons d'un type donné que vous **devez** dépenser pour commencer à payer le coût de l'opération..
2. Dépensez les **RESSOURCES AUTORISÉES**. Les ressources autorisées indiquent les types de jetons que vous **pouvez** utiliser pour payer le reste du coût de cette opération.
3. Résolvez l'effet de l'opération.

**Remarque :** Même si vous obtenez des cartes Opération au début de la mission, nous vous encourageons à patienter avant de les effectuer. Les opérations sont des actions et des enquêtes, et nous vous déconseillons de les effectuer alors que vous n'avez qu'une connaissance limitée de la mission.

**Remarque :** Toutes les opérations du jeu ne se terminent pas avec succès.

**Remarque :** Pendant la mission, certaines cartes Piste peuvent débloquer de nouvelles opérations.

Exemple : Vous décidez d'effectuer l'opération Champignon vénéneux. Vous devez dépenser 4 jetons : vous commencez par payer les 2 \$ requis, puis complétez par 2 autres avec la combinaison /, ★ ou \$ de votre choix. Vous disposez de 3 \$, 1 / et 2 ★. Vous décidez de dépenser 3 \$ et 1 /, car vous pressentez que les jetons ★ pourront vous être utiles plus tard.



**Opération:**  
**Champignon vénéneux**

TYPE : PROVOCATION  
OBJECTIF : Trouver un coupable. Surveiller la forêt.  
COÛT : 4  
RESSOURCES REQUISES : 2 \$  
RESSOURCES AUTORISÉES : \$, /, ★

**Effet :** Changez la couleur de la ZONE de la prochaine carte en la couleur de ZONE de votre choix.

## 4) Recherche

Au cours de la partie, les cartes Piste et les Dossiers contiendront plusieurs mots-clés suivis du symbole . Ces mots-clés font référence à des adresses, des discours, des noms, des dates, des objets et d'autres informations que vous devriez connaître en tant qu'agent vivant à l'époque de la guerre froide. Ces informations peuvent être obtenues par les joueurs en recherchant ces mots-clés sur Internet. Ces informations spécifiques vous seront utiles pour comprendre la mission et l'intrigue générale de la campagne.

Lorsque vous recherchez des informations marquées d'un , vous pouvez utiliser n'importe quelle ressource, y compris Wikipédia, Google, Google Maps, etc.

**Remarque :** La recherche d'informations n'est associée à aucun coût d'exposition. Vous pouvez effectuer cette action même si vous avez coché la dernière case de la section de l'homme en noir.

**Remarque :** Au cours de la partie, les joueurs peuvent utiliser les ressources à leur disposition (comme les livres ou Internet) pour acquérir des connaissances sur un problème donné, comme le code Morse, les zones d'influence dans Berlin pendant la guerre froide, ou encore les alliés de la Yougoslavie en 1977. *Vienna Connection* s'inscrit dans un contexte historique et il ne peut être préjudiciable de faire quelques recherches sur ce pan de l'histoire, bien au contraire. Cela peut même vous aider à avoir une meilleure compréhension des événements de la mission.



# FIN DE LA MISSION

## > FIN DE LA PARTIE

L'équipe de la SAD dispose d'un nombre limité d'actions à effectuer au cours de chaque mission. La partie se termine lorsque vous cochez la dernière case vide de la section de l'homme en noir (voir page 7). Une fois fait, vous ne pouvez effectuer que des actions qui ne provoquent pas d'exposition (opérations, dossiers, recherche), ou décider de passer à la fin de la mission.

**Remarque :** S'il n'y a qu'une seule case disponible dans la section de l'homme en noir et que l'exposition est supérieure à 1, vous pouvez quand même lire la carte.

Pour mettre fin à une mission, choisissez « Rapport final » dans le menu du site Internet d'Antares. Le rapport final est divisé en deux parties : une **ÉNIGME** et des **ACTIONS COMPLÉMENTAIRES**.

## Énigmes

Chaque mission délivre des codes pour que l'équipe de la SAD puisse découvrir et débloquer des énigmes au cours de la partie (voir *L'équipe obtient un fragment d'énigme*, page 7). Le rapport final présente toutes les énigmes que l'équipe de la SAD a collectées au cours de sa mission actuelle. Chaque énigme collectée donne accès à une fin de mission unique. Lisez attentivement les informations fournies par les énigmes, puis passez aux actions complémentaires.

## Actions complémentaires

À la fin de chaque mission, l'équipe de la SAD choisit deux des nombreuses actions complémentaires recommandées pour aider la CIA. Selon leur choix, les joueurs réorientent la progression de l'intrigue de la campagne ou débloquent d'autres événements liés aux missions ultérieures. Dans la plupart des cas, les joueurs doivent également consigner des notes dans le journal de campagne (voir *Journal de campagne*, page 7). Ces notes peuvent se révéler importantes pour les missions suivantes.

**Remarque :** Aucune des actions complémentaires n'est mauvaise ou inadéquate. Chaque choix offre aux joueurs un nouvel aperçu et une réorientation potentielle de l'intrigue. Lorsque vous faites votre choix, gardez à l'esprit l'objectif de la mission, réfléchissez à ses trames les plus intéressantes et qui mériteraient d'être développées.

**Remarque :** Lorsque vous décidez de vos options, n'oubliez pas que le jeu est coopératif. L'avis de chaque joueur à la table est important et il mérite d'être pris en compte.

## Mission suivante

- > Toutes les cartes Piste et les Dossiers révélés au cours d'une mission restent disponibles : l'équipe de la SAD peut les consulter durant le reste de la campagne. Ces éléments ne sont disponibles qu'à titre informatif : les joueurs ne peuvent plus suivre, pendant une mission, les pistes des missions précédentes.
- > Tous les autres éléments concernant une mission (cartes Opération, Agents locaux, feuille de mission et carte Code) sont rangés dans la boîte et ne seront pas utilisés dans les missions futures.

## Rejouer une mission

Le jeu fournit deux feuilles de mission pour chaque mission, au cas où vous souhaiteriez rejouer une mission.

Si vous voulez rejouer une mission que vous avez déjà terminée, reformez le paquet de carte Piste en les classant dans l'ordre croissant. Faites de même avec les Dossiers.

Puis, réinitialisez la mission sur le site Internet [antaresdatabase.com](http://antaresdatabase.com). N'oubliez pas que, si vous décidez de réinitialiser la mission sur le site Internet, toutes les informations trouvées et tous les progrès réalisés seront effacés de la base de données : vous devez donc prendre cette décision en toute connaissance de cause.

## Jeu solo et niveaux de difficulté

La section de l'homme en noir contient deux cases qui ne sont disponibles que lors des parties avec le nombre de joueurs indiqué. Si vous jouez en solo, les deux cases sont disponibles (1). Si vous jouez à deux, une seule de ces deux cases est disponible (2).



Tout au long du jeu, vous rencontrerez de nombreux problèmes mathématiques sous forme de cryptages et de codes. Pour réduire la difficulté du jeu, vous pouvez sélectionner le bouton « **PASSER L'ÉNIGME** » dans le menu Antares pour obtenir la solution sans avoir à résoudre l'énigme.

Les joueurs peuvent ajouter 1 case à la section de l'homme en noir pour modifier le niveau de difficulté de Standard à **FACILE**.

Les joueurs peuvent retirer 1 case à la section de l'homme en noir pour modifier le niveau de difficulté de Standard à **DIFFICILE**.

## #notedelauteur

Lorsque vous terminez une mission, il est bon de s'arrêter quelques minutes pour prendre des notes et résumer les faits, les noms et les hypothèses les plus importantes qui ont émergé au cours de votre mission. Ces informations sont utiles, surtout lorsque vous reprenez votre partie après plusieurs jours, voire plusieurs semaines !

# ANNEXE - INSTRUCTIONS ET EFFETS

## DOSSIERS §

L'instruction «Dossiers» indique que vous avez obtenu l'accès à un Dossier. Cherchez dans la pile de Dossiers celui portant le numéro indiqué. Certains Dossiers sont constitués de plusieurs pages : lorsque vous obtenez l'un de ces Dossiers, vous obtenez toutes les pages qui le composent. Au dos de chaque Dossier est indiqué le numéro du Dossier ainsi que des informations sur son nombre de pages et sur la carte Piste vous y donnant accès. Les Dossiers acquis sont accessibles à tous les joueurs et ce **pour toute la campagne**.

## HOMME EN NOIR



La section de l'homme en noir représente les activités de l'équipe de la SAD ayant été remarquées par les services de renseignement étrangers. Lorsqu'elle est remplie, vous devez vous préparer à conclure la mission. Une fois la dernière case de l'homme en noir cochée, même s'il reste des cases à cocher dans les différentes zones, la partie prend fin (voir *Fin de la partie*, page 6). Si vous devez cocher plus d'une case dans la section de l'homme en noir et qu'il n'y en a plus qu'une de vide, cochez-la, résolvez la carte en cours, puis terminez la partie. Il n'y a pas de conséquence supplémentaire à ce dépassement.

**Remarque :** La dernière case de la section de l'homme en noir est disponible seulement dans une partie solo. L'avant-dernière case de cette section est disponible uniquement lors d'une partie solo ou à deux joueurs.

**Remarque :** Lorsque vous cochez la première case de la section de l'homme en noir, c'est le moment de réfléchir ensemble avec votre équipe. Chaque joueur doit exposer ses idées et discuter des solutions possibles pour mener à bien les objectifs de la mission.

## NOUVELLES PISTES

La plupart des cartes Piste et de nombreux Dossiers disposent d'une section nouvelles pistes. Elle fournit à l'équipe de la SAD de nouvelles pistes pour poursuivre la mission. Des informations détaillées sur ces nouvelles pistes sont présentées en page 4.



## AJOUTEZ À LA RÉSERVE

> Ajoutez 1 à la réserve  
> Ajoutez 1 à la réserve

Prenez le jeton indiqué dans la boîte et ajoutez-le à la réserve de jetons disponibles pour la mission.

## JOURNAL DE CAMPAGNE

À la fin de la mission, l'équipe de la SAD recommande des actions complémentaires à la CIA. Le développement de la campagne va varier en fonction des recommandations de l'équipe. Différentes notes et événements doivent être consignés dans le journal de campagne. Le journal de campagne est inclus dans la pile de Dossiers disponibles lors de la mise en place.

## CARTE CODE

Au cours de la partie, vous pouvez recevoir des messages codés de la CIA. Ils sont délivrés sous forme de code avec une chaîne de plusieurs numéros : il s'agit d'un code secret que vous devez décoder à l'aide d'une carte Code. Lors de la mise en place de chaque mission, vous recevez une carte Code définissant la manière de décoder ces messages.

Pour lire un code à partir d'une carte Code :

1. Consultez le mot de passe correspondant à la première rangée de lettres sur la carte Code.
2. Si le numéro comporte un seul chiffre, lisez la lettre dans la colonne correspondante de la première rangée de lettres.
3. Si le numéro comporte deux chiffres et commence par un 2, lisez la lettre dans la colonne correspondante de la deuxième rangée.
4. Si le numéro comporte deux chiffres et commence par un 6, lisez la lettre dans la colonne correspondante de la troisième rangée.

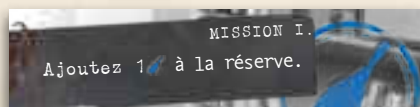
Exemple :

Sur une affiche de petites annonces pour des chambres, à louer dans une maison d'hôtes à proximité, un mot vous interpelle, « Au revoir », signé d'un étrange numéro de téléphone : 23 1 66 4 67.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A	U		R	E	V	O	I	R		
2	B	C	D	F	G	H	J	K	L	M
6	N	P	Q	S	T	W	Y	Z	§	X

Vous vérifiez le code à l'aide de votre carte Code : d'abord un numéro à deux chiffres commençant par 2, donc vous regardez la colonne «3» de la deuxième rangée : «F». Puis un numéro unique, donc la colonne «1» de la première rangée : «U». Ensuite, un numéro commençant par 6, donc la colonne «6» de la troisième rangée : «Y». Vient ensuite un numéro unique, donc la colonne «4» de la première rangée : «E». Enfin, un numéro commençant par 6, donc la colonne «7» de la troisième rangée. Après avoir lu toutes les lettres, vous décidez ce message : FUYEZ.

## AGENTS LOCAUX



Les cartes Agent local représentent les personnes qui coopèrent avec la CIA dans le cadre de votre mission. Chaque carte Agent local permet d'ajouter un jeton à la réserve de jetons. Les cartes Agent local n'ont aucune autre fonction dans le jeu.

## ENREGISTREMENTS



Pendant la partie, vous pourrez rencontrer le symbole dans certains Dossiers. Il représente la transcription de messages interceptés auprès des services de renseignement étrangers. Vous pouvez écouter ces enregistrements sur le site Internet [antaresdatabase.com](http://antaresdatabase.com).

## DÉCODEZ

> Décodez : 5 7 9 4 6 8 3 5 7 2 4 6 X 3

Au cours de la partie, vous rencontrerez des Dossiers codés. Les numéros habituels sont remplacés par des valeurs inconnues. Pour accéder à ces Dossiers, vous devez déduire la règle qui s'applique à la suite de chiffres précédée du mot «Décodez», puis deviner le numéro manquant. Le numéro découvert indique le numéro du Dossier à prendre. Les joueurs peuvent choisir l'option «Passer l'énigme» sur le site Internet d'Antares pour révéler la solution (voir *Niveaux de difficulté*, page 6).

Dans le coin supérieur gauche de chaque Dossier se trouve le numéro de la carte Piste utilisée pour accéder au Dossier. Si vous avez mal décodé le numéro et que vous avez pris le mauvais Dossier, vous pouvez essayer à nouveau avec une réponse différente. Si vous vous trompez encore, vous devez **cocher une case dans la section de l'homme en noir**, puis réessayer.

## RETOURNER



La suite de la piste se trouve au verso de la carte : retournez la carte et poursuivez sa résolution.

## OPÉRATIONS

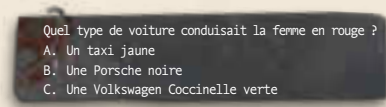
L'introduction de chaque mission donne 3 cartes Opération à l'équipe de la SAD. Chaque opération a un coût qui doit être payé avec différents jetons. L'équipe de la SAD peut effectuer une opération à tout moment pendant la mission (voir *Opérations*, page 5).

## LISEZ

> Lisez à l'écrit

À ne pas confondre avec les nouvelles pistes. Vous n'êtes jamais obligé de suivre de nouvelles pistes, mais lorsqu'il vous est demandé de lire un texte, vous devez le lire **avant de résoudre une nouvelle carte Piste**. Les éléments obtenus grâce à l'instruction Lisez n'augmentent pas l'exposition.

## DÉFI D'ESPIONNAGE



En lisant le texte d'une carte Piste, essayez de vous souvenir d'un maximum de détails. Certaines cartes comportent un défi d'espionnage au verso. Lorsque vous rencontrez un défi d'espionnage, vous devez répondre à la question sans consulter le recto de la carte. Ce n'est qu'après avoir fait votre choix que vous pouvez retourner la carte

et confirmer votre réponse. Si vous avez répondu correctement, félicitations ! Si votre réponse est fautive, vous devez **cocher une case dans la section de l'homme en noir**.

## EXPOSITION

> Exposition : + 1

L'exposition représente la visibilité des activités de l'équipe de la SAD vis-à-vis des services de renseignement étrangers. La plupart des cartes Piste du jeu ont une exposition de +1, ce qui signifie que vous devez cocher une case de la zone indiquée, sur la feuille de mission. Certaines cartes Piste ont une exposition de +0 ou +2. Occasionnellement, l'équipe de la SAD peut aussi rencontrer des Dossiers qui ont une exposition de +1.

## L'ÉQUIPE OBTIENT UN FRAGMENT D'ÉNIGME



L'équipe obtient un fragment d'énigme

> Code : 1, 3 (P..T..)

Tout au long de la partie, les joueurs obtiennent des fragments d'informations concernant les différents fils de l'intrigue. Vous pouvez utiliser ces informations pour résoudre des énigmes durant les missions. Chaque énigme représente un fil de la mission.

Une fois que vous avez obtenu un fragment d'énigme, choisissez un onglet énigme sur le site Internet [antaresdatabase.com](http://antaresdatabase.com) et saisissez le fragment obtenu. Chaque énigme comporte deux sections : lettres et numéros.

Tout d'abord, vérifiez le nombre de lettres dans le fragment obtenu et trouvez l'énigme comportant le même nombre de lettres. Chaque fragment d'informations comporte une ou deux lettres au sein d'une chaîne de lettres inconnues, désignées par \*. Saisissez les lettres connues dans l'énigme. Vous pouvez saisir plus de lettres qu'il n'y en a dans le fragment si vous êtes capable de deviner le mot de passe que l'énigme va créer.

Ensuite, saisissez les chiffres obtenus dans l'énigme. Selon le type d'énigme, il y a quatre ou cinq espaces pour saisir les chiffres. Saisissez les chiffres dans les espaces indiqués par le fragment d'énigme. Si vous remplissez tous les espaces de cette section, cela signifie que vous avez relié des fils entre eux. Cela débloque des fins de mission uniques : vos actions influencent les agissements des autres agents. La saisie incorrecte d'un chiffre vous sera notifiée par le site Internet d'Antares. Dans ce cas, l'équipe de la SAD doit **cocher une case dans la section de l'homme en noir**.

**Remarque :** Il existe deux types d'énigme : à 4 chiffres et à 5 chiffres. Les énigmes à 4 chiffres ne s'appliquent qu'à des missions spécifiques et, si elles ne sont pas résolues avant la fin de la mission, elles sont perdues. Les énigmes à 5 chiffres, quant à elles, peuvent être résolues durant toute la campagne et sont conservées d'une mission à l'autre. Il est impossible de les résoudre en une seule mission !

# ANNEXE ET CRÉDITS

## SI L'ÉQUIPE A CONSIGNÉ DANS LE JOURNAL DE CAMPAGNE

Le journal de campagne est l'un des Dossiers de la pile de Dossiers. C'est là que vous noterez les événements débloqués en fin de mission. Les éléments que vous écrivez dans le journal de campagne influencent la progression de l'intrigue. Dans les missions suivantes, il se peut que vous rencontriez l'instruction : « Si l'équipe a consigné dans le journal de campagne ». L'équipe de la SAD gagne alors les bonus indiqués si l'élément requis est bien inscrit dans le journal de campagne.

## JETONS



Il existe 4 types de jetons dans le jeu. Les jetons forment les ressources de l'équipe de la SAD pendant leur mission. Ils représentent de l'argent (qui peut être utilisé, par exemple, pour soudoyer quelqu'un, louer une chambre d'hôtel, etc.) ainsi que les contacts et les agents susceptibles d'aider l'équipe de la SAD. L'équipe de la SAD reçoit des jetons lors de l'introduction de la mission et, parfois, en résolvant certaines cartes Piste. Les jetons sont utilisés pour payer le coût des opérations ou pour suivre de nouvelles pistes. Les jetons utilisés sont défaussés. **Les jetons non utilisés sont défaussés à la fin de la mission.**

## PERSONNE NON IDENTIFIÉE

Au cours de la partie, vous pouvez rencontrer le terme « NN » (par exemple NN01). L'abréviation NN signifie qu'il s'agit d'une personne non identifiée (Nomen Nescio = Nom Inconnu).



Nous avons voulu créer une histoire d'espionnage si crédible que les joueurs se sentiraient véritablement impliqués dans des événements authentiques datant de la guerre froide. Le plaisir des joueurs étant la priorité, *Vienna Connection* est une œuvre de fiction, fortement inspirée de l'Histoire, entremêlant faits réels et événements imaginaires. Néanmoins, gardez à l'esprit que nous n'avons aucune intention de porter atteinte à la réputation des personnes mentionnées dans ce jeu. De plus, toutes les descriptions, en particulier celles des personnages, utilisées sous licence CC BY 2.0, ne sont pas liées à l'intrigue du jeu. Elles n'apparaissent que pour participer à l'atmosphère et décrire l'époque dans laquelle le jeu se déroule.

## CRÉDITS

AUTEURS : Ignacy Trzewiczek, Jakub Poczęty  
HISTOIRE : Przemysław Rymer, Jakub Łapot  
CONCEPTION GRAPHIQUE : Mateusz Kopacz, Rafał Szyma  
LIVRET DE RÈGLES : Joanna Kijanka  
PRODUCTEUR EXÉCUTIF : Grzegorz Polewka  
RÉDACTION ANGLAISE : Tyler Brown  
TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr  
RELECTURE FRANÇAISE : Maëva Debieu, Robin Houplier

Les auteurs remercient les testeurs et les éditeurs pour leur aide tout au long du développement du jeu. Remerciements particuliers à : Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawislińska, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgis, Aleksander Jarasz, Piotr Skupień, Agnieszka Mazur, Aneta Góralska, Aleksandra Jabłońska-Jaksik, Dawid Jaksik, Zuzanna Zalewska oraz Tomek, Farindel, Jaca, Imre, Michel Huhardeaux. Un remerciement tout particulier à Marek Spychalski et Damian Mazur.



©2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów, Pologne  
Tous droits réservés



Édition française distribuée  
en exclusivité par IELLO  
IELLO - 9, avenue des Érables,  
lot 341, 54180 Heillecourt,  
France

ISBN 978-2-492525-00-1

Dépôt légal à parution

La réimpression et la publication des règles du jeu, des éléments du jeu ou des illustrations sans l'autorisation de Portal Games sont interdites. L'histoire, les noms, les personnages et les incidents utilisés dans cette production sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes réelles (vivantes ou décédées) ou des faits n'est aucunement volontaire et ne doit pas être déduite. Cher client, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il venait à manquer quoi que ce soit à votre exemplaire, nous nous en excusons. Veuillez nous en informer en écrivant à l'adresse suivante : [sav@iello.fr](mailto:sav@iello.fr)

## RESSOURCES PHOTOGRAPHIQUES

Les éléments photographiques utilisés dans ce jeu sont du domaine public, achetés ou sous licence CC-BY 2.0. Les photos sous licence 2.0 Generic (CC BY 2.0) : Boîte - Hunter Desportes, Cartes : Couverture - Chris Lovelock, Robert Rynerson; #103 - Robert Rynerson; #104 - Mats Önnestam; #109 - Paul Argoud; #110 - Dave Conner; #112 - Sgt. Pepper 57, University of Wolverhampton; #114 - Andy Eick, Cangul; #124 - Alan Light; M1 Dos - Robert Rynerson, Andy Eick, Chris Lovelock, Mats Önnestam; #111B Hunter Desportes; #203 - Sgt. Pepper; #210 - Sgt. Pepper; #211 - Barbara Ann Spengler; #212 - Chris Lovelock; M2 Dos - Hunter Desportes, Chris Lovelock, Ken Meyer, Sgt. Pepper; #305 - Seattle Municipal Archives; #308 - Ivan Pavlovskyy; #311 - Stuart Health; #312 - Michel Huhardeaux; M3 Dos - Michel Huhardeaux, Ken Mayer, # 302B - Morten Kerr Municipal Archives of Trondheim; #303B, # 304B - Michel Huhardeaux; #402 - AFL-CIO America's Unions; #403 - Skin-ubx; #404 - Francisco Gonzalez; #406 - Mats Önnestam; #407 - Michel Huhardeaux; #408 - Francisco Gonzalez; #415 - Seattle Municipal Archives; #417 - Comet Star Moon; #401B - CeriC, Francisco Gonzalez; M4 Dos - Francisco Gonzalez, Robert Rynerson; #405B - Tiare Scott; #407B - Turalbus; #409B - Mike Brand; Livret de règles : s2 - Naturhistorisches Muzeum; s3 - CeriC; s5, s8 - Michel Huhardeaux; Agents : Blome - Mats Önnestam; Fritt - Alan Light; Doch - Mats Önnestam; Suchy - Barbara Ann Spengler; Hanz - Mats Önnestam; Mikulas - Mats Önnestam; Lehner - Andy Eick; Siffing, Bela - Michel Huhardeaux; Zsolt - Euro Asia Vision; Wolski - Seattle Municipal Archives; Dossiers : §103 - Xinem; §106 - Eric Daugherty; §115 - Michel Huhardeaux, Hunter Desportes, Toa Heftiba; §151 - Mitchell Or; §200 - Barbara Ann Spengler; §201 - Spaztaclar; §203 - Robert Rynerson, Pietro Zanarini; §204 - Hunter Desportes; §205 - Danis Harper; §208 - Henry Lawford; §209 - Alan Light, Hunter Desportes; §211 - Mats Önnestam, § 212 - Mats Önnestam, Alan Light, Xinem; §213 - Sgt. Pepper; §221 - Per Egevad; §223 - Mats Önnestam; §224, §225, §227, §229 - Barbara Ann Spengler; §302 - Mats Önnestam; §307 - USMC Archives; §309 - Alan Light; §319 - Henry Lawford; §401 - Francisco Gonzales; §402 - CeriC; §445 - Mats Önnestam; §446 - Francisco Gonzales; rewers - Mats Önnestam; Intro M1 - Founding an Attic, Barbara Ann Spengler; Robert Rynerson, Naturhistorisches Muzeum, Chris Lovelock; Intro M2 - Chris Lovelock; Intro M4 - Francisco Gonzales; Operations : Pêcheur - Michel Huhardeaux; Yoyo 1 - Hunter Desportes; Rencontre - Henry Lawford; Droits Homme - Mats Önnestam; Yoyo 2 - Peter Stevens; Wallpaper - Ken Mayer; Fourmière - Euro Asia Vision; Pêche à la ligne - Barbara Ann Spengler; Course - David Howard.

## BIBLIOGRAPHIE

### LIVRES :

1. L'Espion qui venait du froid, 1963, John le Carré
2. Aquarium, 1985, Viktor Suvorov
3. Le Dernier Passage, 1959, Alistair MacLean
4. Les Six Jours du Condor, 1974, James Grady
5. Le Quatrième Protocole, 1984, Frederick Forsyth
6. Terrorism in Western Europe: In the Name of the Nation and the Good Cause, 2000, Viktor Grotowicz

### FILMS :

1. Jack Strong, 2014, Władysław Pasikowski
2. Mes funérailles à Berlin, 1966, Guy Hamilton
3. Munich, 2005, Steven Spielberg
4. La Vie des autres, 2006, Florian Henckel von Donnersmarck
5. Argo, 2012, Ben Affleck
6. Spy Game : Jeu d'espions, 2001, Tony Scott

### AUTRES RECOMMANDATIONS :

- L'Arme à l'œil, 1978, Ken Follett  
Le Code Rebecca, 1980, Ken Follett  
Chacal, 1971, Frederick Forsyth  
L'Alternative du diable, 1979, Frederick Forsyth  
La Taupe, 1974, John le Carré

### SITES INTERNET RECOMMANDÉS :

- [digitalarchive.wilsoncenter.org](http://digitalarchive.wilsoncenter.org)  
[digitalarchive.wilsoncenter.org/document/111999](http://digitalarchive.wilsoncenter.org/document/111999)  
[digitalarchive.wilsoncenter.org/document/165266](http://digitalarchive.wilsoncenter.org/document/165266)  
[www.cia.gov/readingroom](http://www.cia.gov/readingroom)  
[www.fpcoe.gov.pl/cpt/materialy/1556,Nybrane-publikacje-Agencji-Bezpieczenstwa-Wewnetrznego.html](http://www.fpcoe.gov.pl/cpt/materialy/1556,Nybrane-publikacje-Agencji-Bezpieczenstwa-Wewnetrznego.html)