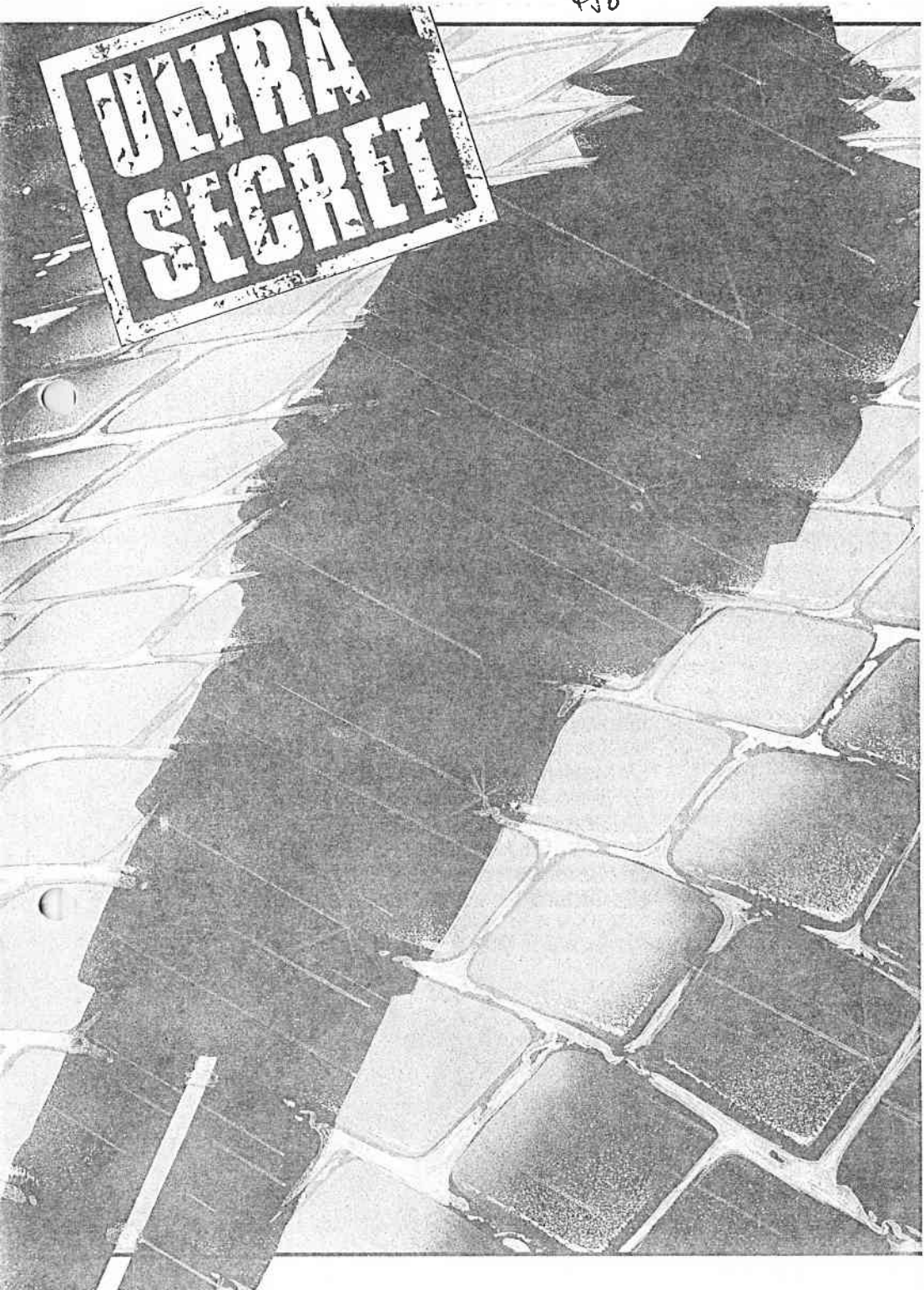
450



LE JEU EN BREF

Type de jeu: jeu policier sur plateau
Nombre de joueurs: 3 à 6
Age: à partir de 8 ans
Durée: 1 heure environ
Auteur: H. SENF.
Stratégie O●OOO Hasard

LES REGLES DU JEU:

1. Le matériel
2. But du jeu
3. Le plateau de jeu
4. Préparation
5. Déroulement de l'action
   5.1. Le tour de jeu
   5.2. Les micros-espions
   5.3. Coordonnées de la case de l'Agent
   5.4. Mise en place des indicateurs
   5.5 Déplacements des Agents Secrets
   5.6 Comportement des Agents Secrets
6. La fuite et la poursuite
   6.1. Comment prendre la fuite
   6.2. Résultat de la fuite et fin de la partie.

On vient de découvrir une nouvelle formule secrète. Seuls, ceux qui possèdent cette formule ultra-secrète ont la possibilité de fabriquer un sérum de vérité extrêmement efficace. Bien mieux qu'un interrogatoire musclé, ce sérum (qui a le goût du sirop d'orgeat) fait avouer tous leurs secrets à ceux qui l'ont goûté.

Evidemment, beaucoup de gens s'intéressent à cette fameuse formule. Certains Services Secrets se sont déjà procurés des documents sur le sérum. Mais n'ont-ils pas été volontairement truqués? Quelle confiance peut-on leur accorder?

Vous êtes l'un des meilleurs Agents Secrets de votre pays.
Convoqué par le Ministre, vous recevez mission, à vos risques et périls, de rapporter la bonne formule. De plus, il vous faudra découvrir sous quel pseudonyme agit chacun des agents étrangers qui suivent la même piste que vous. Tous les moyens sont bons pour réussir: fouiller les chambres d'hôtel, vous introduire dans les ambassades et les laboratoires de recherche, installer des micros-espions, engager des indicateurs. . .
Bien entendu, si vous veniez à être démasqué, votre gouvernement nierait avoir eu le moindre rapport avec vous. Mais vous n'avez pas le temps de penser à tout ce qui pourrait vous arriver en pareil cas!

1. Le Matériel

6 Agents Secrets
6 Indicateurs
6 cartes Micro-espion
6 Cadrans avec aiguille et rivet
30 cartes Taupe
6 cartes Brosse à dents
6 Cartes d'identité avec différents pseudonymes
6 cartes Formule secrète (X1-X6)
6 cartes Formule secrète (X1-X6) avec tampon „Faux"
1 bloc de feuilles d'enquête

2. But du jeu

Le joueur qui remplit complètement sa mission gagne la partie: il rapporte au patron des Services Secrets de son pays:
– la vraie formule du sérum de vérité
– les vrais noms des Agents ennemis
– le pseudonyme de chaque Agent ennemi

3. Le Plateau de jeu

Il indique les principaux bâtiments, les places et les moyens de transport de la ville où la formule secrète est cachée. Vous y trouverez les cases suivantes:

H1 - H6:	les 6 hôtels où les Agents sont descendus
F1:	l'aéroport
B1:	la gare
V1 - V3:	les indicateurs s'y tiennent
G1 - G5:	les endroits où se trouvent les fausses formules
VM1 - VM5:	les moyens de transport utilisables pour fuir.

4. Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur prend un pion Agent, un indicateur et une carte micro-espion de la même couleur. De plus, chacun va monter son cadran en y fixant l'aiguille avec le rivet.

N'utilisez pas les couleurs suivantes si vous êtes moins de 6:
A 5 joueurs: bleu
A 4 joueurs: bleu, lilas
A 3 joueurs: bleu, lilas, noir.

Avant de distribuer les cartes, triez-les en 5 piles: cartes d'identité, brosses à dents, formules secrètes, fausses formules secrètes, cartes Taupe.

Mettez à part les 3 piles cartes d'identité, brosses à dents et formules secrètes (les vraies!): chaque Agent prend au hasard une carte dans chacune de ces 3 piles, et les dissimule dans son hôtel et dans un casier de la consigne de la gare ou de l'aéroport.

Les Agents reconnaissent facilement leur hôtel et leur casier de consigne, qui sont de la même couleur que leur pion.

Exemple: le joueur Rouge dépose sa brosse à dents dans sa valise et sa carte d'identité dans son porte-documents, qu'il laisse à l'hôtel „Mafiosi".

Puis il va cacher sa formule secrète dans la consigne rouge de la gare.

Chacun est libre de déposer n'importe laquelle de ses trois cartes à son hôtel ou dans un casier de consigne de sa couleur, en mettant évidemment le dos de la carte en évidence pour que personne ne puisse lire ce qui est marqué dessus.

Aussitôt après, les joueurs notent sur leur feuille d'enquête ce qu'ils ont caché, et où.

Si vous êtes moins de 6, les cartes restantes seront déposées sur les cases hôtel et consigne qui sont inoccupées.

Mélangez bien, maintenant, les 6 formules marquées FAUX et tirez-en une au hasard, sans la faire voir.

Le code de cette carte (par exemple: X5) vous dira quelle est la seule vraie formule parmi toutes celles des Agents (c'est X5!).

Cachez-la dans la boîte, à l'abri des regards.

Les 5 cartes formules marquées »faux« qui restent sont ensuite déposées, face cachée, sur les cinq endroits secrets suivants:
– le coffre-fort du laboratoire
– le bar louche »A l'ancre d'or«
– le monument dans le parc
– le classeur à dossiers de l'ambassade
– les étagères de la Bibliothèque municipale.

Il faut donc prendre connaissance des cinq fausses formules pour savoir quelle est la sixième, qui vous donne le code de la vraie formule déposée quelque part sur le plateau de jeu.

Enfin, il ne vous reste plus qu'à déposer les 30 cartes Taupe en pile près du plateau.
Et maintenant, au travail. Votre patron veut des résultats, le plus vite possible.

5. Déroulement de l'action

5.1. Le tour de jeu

Chaque tour de jeu se compose de 5 phases:
1. Les joueurs peuvent (une seule fois) installer leur micro-espion (§ 5.2.)
2. Les joueurs composent (en cachette) les coordonnées de leur prochaine case (§ 5.3.)
3. Les joueurs peuvent poster un indicateur (§ 5.4.)
4. Les joueurs découvrent les coordonnées de la case de leur agent (§ 5.5)
5. Les joueurs posent leur agent sur la case dont ils ont choisi les coordonnées à la phase 2.

Les 5 phases se déroulent toujours dans le même ordre pour tous les joueurs. Par exemple, l'indicateur n'est posté que lorsque les coordonnées du déplacement ont été choisies (en cachette) sur le Cadran.

Aussitôt après la phase 5 commence un nouveau tour de jeu à la phase 1.

Les joueurs agissent tous ensemble: ce n'est donc pas la peine de choisir qui joue le premier, sauf pour la phase 5.

5.2. Les micros-espions

Chaque joueur possède un micro. Il peut placer son micro, au cours de la phase 1 de n'importe quel tour de jeu, soit dans un hôtel, soit dans l'un des endroits où sont cachées les fausses formules. Il pose sa carte micro sur la case choisie (il peut y avoir plusieurs micros-espions sur la même case). Une fois installé, le micro reste à la même place jusqu'à la fin de la partie et ne peut plus être enlevé.

Le micro-espion vous donne des renseignements récoltés par d'autres joueurs. Si un agent se trouve sur une case et y recueille une information, il est obligé de

la communiquer au joueur qui a placé son micro sur la même case: il doit lui montrer la carte qu'il a trouvée sur cette case.
Les informations que vous recueillez ainsi sont bien sûr aussitôt notées sur votre feuille d'enquête.

5.3. Coordonnées de la case de l'Agent

La phase 2 du tour de jeu consiste à composer en cachette sur son cadran les coordonnées de la case où l'on veut déposer son agent.

La partie gauche indique la lettre et la partie droite le chiffre. Si vous vous trompez et choisissez des coordonnées qui n'existent pas (B2 par exemple), vous perdez la possibilité de déplacer votre agent pendant la phase 5: vous perdez un tour; en attendant le prochain tour de jeu, posez votre pion-agent sur la table, à côté du plateau.

Pendant la première partie du jeu: »déroulement de l'action«, les agents peuvent être posés sur n'importe quelle case, sauf celles des Moyens de Transport (qui ne sont utilisées que pendant la deuxième partie: la fuite).

Remarque: La case indicateur V3 (place de la gare) ne peut être occupée que lorsqu'on joue à cinq ou à six. A trois ou quatre joueurs, cette case est fermée et personne n'a le droit de s'y poser.

Les Agents doivent être déplacés à chaque tour de jeu. Il n'est pas possible de rester deux fois de suite sur la même case.

5.4. Mise en place des Indicateurs

Avant de dévoiler les coordonnées du déplacement de son agent, un joueur a le droit de poser un Indicateur sur une case Hôtel, Aéroport ou Gare. Les autres cases sont interdites aux Indicateurs. Mais il peut y avoir plusieurs indicateurs sur une même case.

Les Indicateurs jouent le même rôle que les micros-espions. Si un Agent récolte un renseignement sur une case où se trouve votre indicateur, il doit automatiquement vous donner ce renseignement.
A la différence des Agents, les Indicateurs peuvent rester sur la même case. C'est à vous de choisir si vous voulez déplacer ou laisser sur place votre Indicateur.

5.5. Déplacement des Agents secrets

Lorsque tous les Indicateurs sont en place, on passe aux Agents. Chaque joueur découvre les coordonnées inscrites sur son cadran, et déplace son Agent. S'il est seul sur sa nouvelle case, pas de problème. Sinon . . .

5.6. Comportement des Agents secrets

Si deux agents ou même plus se trouvent sur la même case, ils se neutralisent. On ne peut rien faire d'utile lorsqu'on est observé par un concurrent! Il ne se passe donc rien.

C'est seulement lorsqu'un agent est seul sur sa case (même s'il y a plusieurs indicateurs qui l'observent) qu'il peut mener une action secrète.

Il a plusieurs possibilités:

- A l'hôtel, fouiller les bagages d'un Agent ennemi:
  – la valise et le porte-documents quand l'agent est absolument seul
  – la valise ou bien le porte-documents, en présence d'un ou plusieurs indicateurs.

- Sur les cases Gare et Aéroport, on peut ouvrir deux casiers de consigne si on est tout seul, ou un seul en présence d'indicateurs.

- Sur les cases Taupe, on peut obtenir de l'aide grâce à un agent ami secrètement infiltré dans l'organisation ennemie: une »taupe«.

Ces aides permettent de se rendre dans les endroits secrets G1 à G5 où sont cachées les fausses formules en prenant une carte sur la pile des cartes Taupe.

- Le seul moyen de fouiller efficacement les endroits secrets G1 à G5 est de se faire aider par une Taupe. La carte Taupe permet de lire la formule cachée. Pour pénétrer dans l'ambassade par exemple, il faut avoir une carte d'invitation falsifiée fournie par une Taupe.

Il peut arriver que vous ramassiez des cartes Taupe dont vous n'avez plus besoin, parce que vous possédez déjà l'information correspondante. Si vous avez deux cartes Taupe inutiles, vous pourrez les utiliser ensemble pour vous rendre dans un endroit secret de votre choix; elles remplacent la carte Taupe correspondante.

Vous pouvez jouer vos cartes Taupe quand vous le souhaitez. Si vous avez un micro-espion sur une case, ne vous servez pas de la carte Taupe: il est préférable d'attendre qu'un autre joueur vous donne l'information souhaitée.

De plus, la carte Taupe économisée, jointe à une autre, vous permettra de vous rendre dans un autre endroit secret de votre choix.

Si un autre Agent secret se trouve sur la case en même temps que le vôtre, n'utilisez pas votre carte Taupe: revenez une autre fois, en espérant être le seul Agent sur cette case.

Les cartes Taupe utilisées sont posées, face cachée, à côté de la pile des cartes à prendre. Quand cette pile est épuisée, mélangez bien les cartes Taupe utilisées pour former une nouvelle pile de cartes à prendre.

6. La Fuite et la poursuite

6.1. Comment prendre la fuite

Dès qu'un joueur a terminé son enquête (il connaît le pseudonyme de chaque adversaire et le code de la formule secrète), la première partie du jeu prend fin et la fuite commence.

Si plusieurs joueurs terminent leur enquête en même temps, chacun additionne les chiffres des coordonnées des cases où se trouvent son Agent, son Indicateur et son Micro-espion, par exemple: B1 + H3 + G3 = 7.
Celui qui a le total le plus élevé prend la fuite (en cas d'égalité, il est tiré au sort).

L'Agent sur le point de fuir prend sur le plateau la carte formule qu'il croit être la vraie et la pose devant lui, face cachée, sans la regarder.

Les autres joueurs essayent de l'empêcher de fuir.

Pendant la fuite, on ne joue plus que deux phases du tour de jeu:
– coordonnées de la case de l'Agent
– déplacement de l'Agent secret.

les indicateurs et les micros-espions ne jouent plus aucun rôle dans cette deuxième partie du jeu.

Les Agents ne se posent plus que sur un nombre limité de cases, qui dépend du nombre de joueurs:
A3 joueurs: VM 1 à 3 et F1
A4 joueurs: VM 1 à 4 et F1
A5 joueurs: VM 1 à 5, V1 et F1
A6 joueurs: VM 1 à 5 V1 et V2, F1

Les Agents ne sont plus obligés de se déplacer à chaque tour de jeu: vous pouvez donc choisir soit de bouger, soit de rester sur place.

6.2. Résultat de la fuite et fin de la partie

La fuite réussit dans l'un des deux cas suivants:
● L'Agent en fuite se pose seul sur la case aéroport, une seule fois.

● L'Agent en fuite se pose cinq fois en tout sur une case où il est seul. Non pas cinq fois de suite: il peut y avoir des tours de jeu intermédiaires où l'Agent en fuite partage la case d'un autre Agent.

Aucune négociation entre Agents n'est autorisée.

Le jeu prend fin lorsque la fuite a réussi, et que le fugitif a rapporté la vraie formule et les pseudonymes de tous ses poursuivants; il gagne la partie.

Si le fugitif ne rapporte pas tous les renseignements, ou si la formule est fausse, il est éliminé. Il n'y a pas de gagnant pour cette partie.

L'Agent en fuite se fait prendre par ses concurrents et sa fuite échoue s'il se trouve deux Agents ennemis ou plus sur la même case que lui. Les autres Agents gagnent en quelque sorte une victoire indirecte. . . Mais la partie s'arrête de toute façon. L'Agent en fuite a juste eu le temps de se débarrasser de la formule secrète avant d'être intercepté . . .

La partie peut se terminer de trois manières différentes:

1. la fuite réussit: l'Agent en fuite gagne, les autres perdent.
2. la fuite réussit, mais les informations de l'Agent sont (partiellement) fausses: personne ne gagne.
3. la fuite échoue: l'Agent en fuite perd, les autres se partagent une »victoire indirecte«.

Exemple d'utilisation de la Feuille d'enquête

Mettez ici les noms des joueurs

et ici, le contenu des objets que vous avez fouillés

ULTRA SECRET — Feuille d'enquete

Couleur	Joueurs	Valise	Porte-Documents	Consigne
H1 – Rouge	Alain	Brosse a dents		"Hase Cool"
H2 – Jaune	Bernard	Brosse a dents	"Dr. Pierre"	Formule X2
H3 – Vert	Corinne	Formule X4		
H4 – Noir	Denis		Brosse a dents	
H5 – Lilas	Ellen			Formule X3
H6 – Bleu	—			

Fausses Formules Secretes

Ambassade	Bar Louche	Bibliotheque	Laboratoire	Parc X1	(Vraie Formule)
	X4				

Pseudonymes	Claire Maury	~~Kurt Meiner~~	~~Hase Cool~~	Anne Callista	~~Gilles Rilla~~	Dr Pierre

Un conseil: n'écrivez pas »carte d'identité«, mais le pseudonyme de l'Agent.

Un conseil: n'écrivez pas simplement »Formule« mais notez le code de la formule.

Pour terminer, vous noterez ici le code de la fausse formule sortie du jeu (c'est-à-dire le code de la vraie formule).

Inscrivez ici les codes des fausses formules.

Rayez ici les pseudonymes que vous avez découverts.

Feuille d'enquete

Couleur	Joueurs	Valise	Porte-Documents	Consigne
H1 – Rouge				
H2 – Jaune				
H3 – Vert				
H4 – Noir				
H5 – Lilas				
H6 – Bleu				

Fausses Formules Secretes

Ambassade	Bar Louche	Bibliotheque	Laboratoire	Parc X1	**(Vraie Formule)**	
Pseudonymes	Claire Maury	Prof. Werner	Max Cool	Anne Callisto	Gilles Bura	Dr Pierre

Feuille d'enquete

Couleur	Joueurs	Valise	Porte-Documents	Consigne
H1 – Rouge				
H2 – Jaune				
H3 – Vert				
H4 – Noir				
H5 – Lilas				
H6 – Bleu				

Fausses Formules Secretes

Ambassade	Bar Louche	Bibliotheque	Laboratoire	Parc X1	**(Vraie Formule)**	
Pseudonymes	Claire Maury	Prof. Werner	Max Cool	Anne Callisto	Gilles Bura	Dr Pierre

Feuille d'enquete

Couleur	Joueurs	Valise	Porte-Documents	Consigne
H1 – Rouge				
H2 – Jaune				
H3 – Vert				
H4 – Noir				
H5 – Lilas				
H6 – Bleu				

Fausses Formules Secretes

Ambassade	Bar Louche	Bibliotheque	Laboratoire	Parc X1	**(Vraie Formule)**	
Pseudonymes	Claire Maury	Prof. Werner	Max Cool	Anne Callisto	Gilles Bura	Dr Pierre

Feuille d'enquete

Couleur	Joueurs	Valise	Porte-Documents	Consigne
H1 – Rouge				
H2 – Jaune				
H3 – Vert				
H4 – Noir				
H5 – Lilas				
H6 – Bleu				

Fausses Formules Secretes

Ambassade	Bar Louche	Bibliotheque	Laboratoire	Parc X1	**(Vraie Formule)**	
Pseudonymes	Claire Maury	Prof. Werner	Max Cool	Anne Callisto	Gilles Bura	Dr Pierre