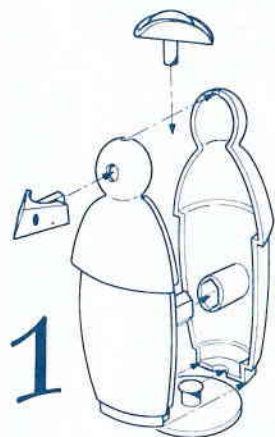


INTRIGUES A VENISE

VOTRE MISSION
DÉMASQUER LES AGENTS SECRETS

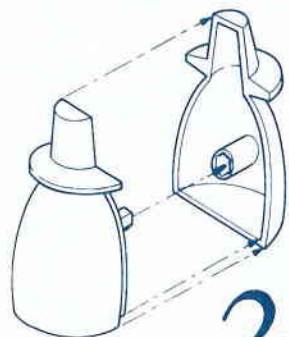
ALEX RANDOLPH
LEO COLOVINI





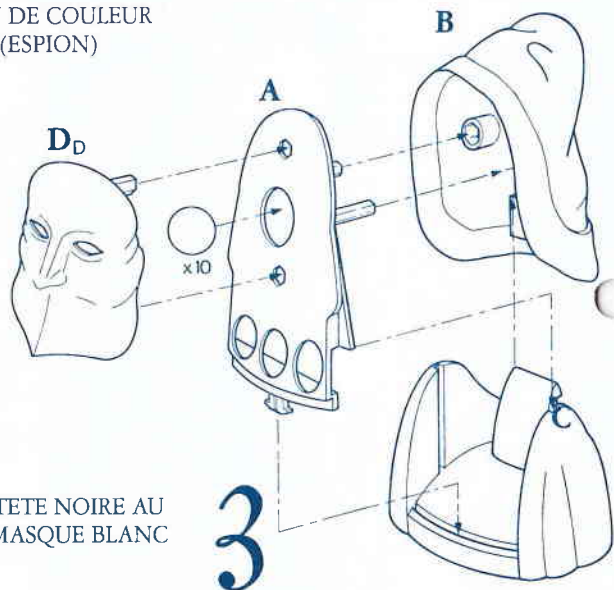
1

PION DE COULEUR
(ESPION)



AMBASSADEUR

2



TETE NOIRE AU
MASQUE BLANC

3

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 4 personnages de 4 couleurs différentes (à monter)
- 1 pièce noire Ambassadeur (à monter)
- 1 tête à masque et billes colorées
- 4 passeports
- 4 enveloppes
- 1 carnet de feuilles de marque
- 48 cartes réparties ainsi :
 - 4 jeux colorés
 - 1 jeu noir et blanc. Chaque jeu contient :
 - 4 cartes d'identité :
 - Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X, Madame Zsa Zsa
 - 4 cartes de déguisement :
 - petit, grand, gros, maigre
- Le jeu de cartes noir et blanc contient également :
 - 4 cartes de message secret
 - Alpha, Bravo, Charlie, Delta
- 1 carte 'go' signalant le joueur qui commencera la partie
- 3 cartes blanches non imprimées
- 1 règle de jeu

ASSEMBLAGE DES PIÈCES

Séparer toutes les pièces de leur support plastique.

- Schéma 1** PIONS DE COULEUR :
Assembler les 2 moitiés de chaque pion de même couleur et de même taille en ayant pris soin de placer auparavant le socle noir entre les 2 moitiés. Placez le masque blanc et le chapeau comme indiqué.

- Schéma 2** L'AMBASSADEUR
Joindre les deux moitiés.

- Schéma 3** TETE NOIRE AVEC MASQUE BLANC
Joindre les pièces A et B et les enfoncer sur la pièce C. Faire tomber les 10 billes colorées à travers le trou dans A. Enfin, placer le masque D.



C'est le Carnaval à Venise. La nuit est pleine d'animation et de sons joyeux, de voix exubérantes, et du rire et des chansons des personnages masqués qui dansent dans les ruelles étroites. Mais cette joyeuse ambiance cache aussi les activités de quatre sinistres personnages, quatre maîtres du trompe-l'oeil capables de se déguiser à tel point qu'ils sont impossibles à reconnaître. Absorbés par leur mission, ils rasant les murs des rues sombres. Un autre personnage important participe à ce Carnaval : l'Ambassadeur, qui adore les réceptions, se sent parfaitement à l'aise pendant ce Carnaval.



Voici le portrait de ces quatre espions dont vous faites partie.



LORD FIDDLEBOTTOM était dans les Services secrets bien avant que les Services deviennent secrets. Immensément riche, il est ami avec toutes les familles nobles d'Europe, et il est arrivé à Venise à bord de son luxueux yacht le "MATA HARI II". C'est un homme d'une grande dignité, mais les années de double vie commencent à se faire sentir et il se trahit par un *tic constant de l'oeil droit*.



LE COLONEL BUBBLE a été l'homme à tout faire de Lord Fiddlebottom pendant de nombreuses années, en fait, depuis qu'il a quitté l'armée, où il s'est fait un nom en créant la brigade des aérostiers (Royal Balloon Corps). Il est absolument imperturbable, et si calme au cours des moments de danger, qu'il paraît se changer en statue. La seule façon dont il trahit son anxiété, c'est *en tirant sur son oreille gauche*.



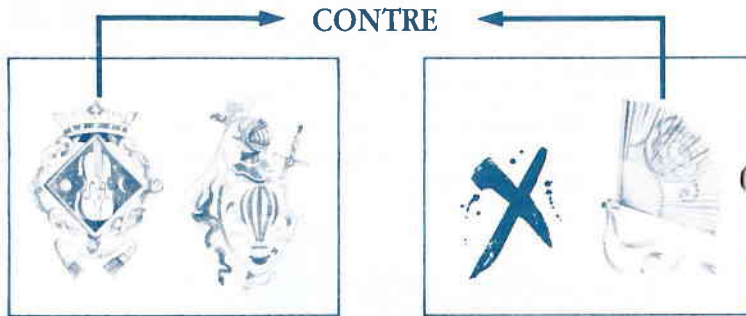
L'AGENT X est eXceptionnellement rusé, eXtrêmement doué et remarquablement pervers. On ne sait absolument rien sur son passé, mais des rapports récents laissent à penser qu'il est actuellement à Venise. Avec son aptitude à disparaître, il est réellement l'espion parfait, et le seul indice sur son identité est son *incessant froncement de sourcils*.



MADAME ZSA ZSA prétend avoir été une danseuse étoile dans sa jeunesse. En réalité, elle n'était qu'une contorsionniste, ce qui pourrait expliquer son caractère tortueux. Sa voix enrouée peut être souvent entendue dans les cocktails mondains, mais tout le monde sait qu'elle est une espionne et qu'elle est actuellement à la solde de l'infâme agent X. Elle se considère comme un être sensuel et supérieur, et *fait souvent la moue de manière provocante*.

Rappelez-vous ces tics spéciaux, vous aurez à les utiliser pendant le jeu.

Dans chaque partie les partenaires seront



Lord Fiddlebottom et le Colonel Bubble

Agent X et Madame Zsa Zsa

Au commencement du jeu, les joueurs ignorent bien évidemment l'identité des autres joueurs. Ils vont se déplacer sur le plateau en essayant d'approcher les autres espions ou l'Ambassadeur qui devront leur communiquer des renseignements sur leur identité. Ainsi par déduction et recoupements les espions découvriront leur partenaire complice. A ce moment, ils échangeront les messages secrets et pourront remplir leur mission conjointe – objectif du jeu.



LE JEU

Le joueur qui a reçu l'enveloppe contenant la carte "go" commence la partie, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEPLACEMENT DES ESPIONS

C'est votre tour de jouer ; procédez comme suit :

- agitez la tête masquée et placez-la sur la table.
- 3 billes colorées apparaissent sous le masque.
- déplacez vos espions en fonction de la couleur des billes de la manière suivante :

- 1 BILLE ROUGE** : Déplacez un de vos espions (n'importe lequel) d'une case dans l'île (ligne rouge)
- 1 BILLE BLEUE** : Déplacez l'un de vos espions d'une case le long de la mer (ligne bleue)
- 1 BILLE JAUNE** : Déplacez l'un de vos espions d'une case soit sur l'île soit sur la mer.
- 1 BILLE NOIRE** : Déplacez l'Ambassadeur d'une case sur l'île ou sur la mer, et vous pouvez le faire arrêter sur une case occupée par un de vos espions mais en aucun cas sur une case occupée par un autre espion.
- 1 BILLE BLANCHE** : Aucun déplacement. Si vous obtenez 3 billes blanches, vous n'avancez aucun de vos espions.

Exemple : vous obtenez 2 billes rouges + 1 bille noire : – vous pouvez avancer : 2 espions d'une case chacun sur l'île, ou 1 espion de deux cases sur l'île et l'ambassadeur d'une case.

Remarques :

- Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case déjà occupée par un de vos espions.
- Vous pouvez déplacer vos espions en passant par dessus un espion adverse
- Lors d'un même tour vous pouvez arrêter plusieurs de vos espions sur des cases occupées par des espions adverses, à condition que ceux-ci soient de différentes couleurs.





RENCONTRE ENTRE ESPIONS ET AMBASSADEUR

Comme nous l'avons indiqué plus haut, le but des espions dans un premier temps est de se rencontrer ou d'avoir un entretien avec l'Ambassadeur à la recherche d'indices qui leur permettront de découvrir leur partenaire.

Les rencontres ou entretiens ont lieu sur la même case. Après une rencontre, l'espion interrogé est envoyé en exil (voir paragraphe EXIL page 12).

RENCONTRE AVEC UN ESPION

Exemple : vous avez déplacé votre espion conformément à la couleur des billes et vous vous êtes arrêté sur une case occupée par 1 des espions rouges : vous avez alors 3 options : vous lui demandez de vous montrer :

1. soit 2 cartes d'identité + 1 carte de déguisement : parmi ces 3 cartes, *une* au moins doit comporter un renseignement exact sur sa personnalité (soit son identité, soit son caractère physique)
2. soit 2 cartes de déguisement + 1 carte d'identité : là également 1 carte au moins doit comporter un renseignement réel sur sa personnalité.
3. Vers la fin du jeu, lorsque vous avez recueilli le maximum de renseignements de la part des espions, vous avez la possibilité de déplacer un de vos espions d'une case supplémentaire sur mer ou sur l'île, à condition de ne pas vous arrêter sur une case déjà occupée.

Remarques :

- Lors d'un même tour vous avez la possibilité de rencontrer plusieurs espions à condition qu'ils soient de couleurs différentes.
- Un espion n'a pas le droit de vous montrer plusieurs fois (lors de tours différents) la même combinaison de cartes. Pour opérer ce contrôle, référez-vous à votre feuille de marque (voir paragraphe "Renseignements répétés" page 12).

Dans le cas où cela se produirait, l'espion interrogé serait contraint de vous révéler les bonnes cartes.

RENCONTRE AVEC L'AMBASSADEUR

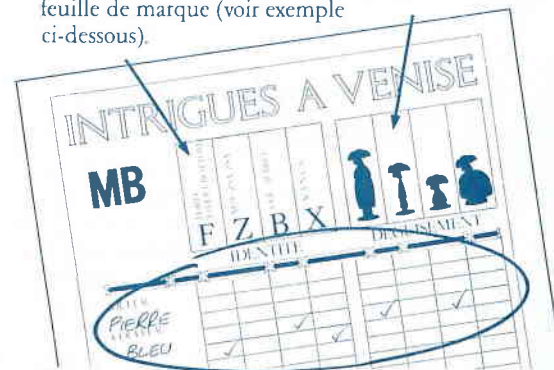
Si votre espion s'arrête sur une case occupée par l'Ambassadeur ou si vous avez déplacé ce dernier sur une case occupée par 1 de vos espions, vous demandez à l'espion *de votre choix* de vous montrer :

- soit 2 cartes d'identité à condition que au
- soit 2 cartes de déguisement moins 1 carte révèle la vérité.

RENSEIGNEMENTS TRANSMIS PAR LES ESPIONS

Après chaque interrogatoire, vous notez les renseignements transmis par les espions sur votre feuille de marque (voir exemple ci-dessous).

Exemple:



Vous êtes Lord Fiddlebottom. Lors d'un tour vous étiez tombé sur la case d'un espion bleu, Pierre. Ce dernier vous avait montré les 2 cartes de déguisement "petit" et "grand" et la carte d'identité "Colonel Bubble".

Au tour suivant, vous tombez sur la case "Ambassadeur". Vous demandez à l'espion bleu de vous montrer 2 cartes d'identité. Celles-ci sont Lord Fiddlebottom et Agent X.

Etant donné que vous êtes vous-même Lord Fiddlebottom, vous en déduisez que l'espion bleu :

- est l'agent X
- doit être soit petit soit grand (puisque'il n'est pas le Colonel Bubble).

RENSEIGNEMENTS REPETES

Si un joueur vous montre trois cartes qu'il vous a déjà montrées : montrez-lui votre feuille de marque pour qu'il constate que vous les aviez déjà notées. Il doit, en guise de sanction, vous dire quelles sont les cartes vraies et quelles sont les fausses.



EXIL

Après chaque interrogatoire, l'espion et/ou l'Ambassadeur sont envoyés en exil par l'espion inquisiteur. L'espion exilé est placé sur n'importe quelle case blanche inoccupée et l'Ambassadeur est placé sur n'importe quelle case de couleur ou sur l'Ambassade.

RECHERCHE DE L'ESPION PARTENAIRE

Au fur et à mesure que l'enquête avance, vous avez quelques soupçons sur la personnalité de chaque espion. Lorsque vous avez de fortes présomptions sur l'identité de votre partenaire vous essayez de lui révéler la vôtre, soit :

- 1 en reprenant des caractères (tics de l'espion que vous incarnez, cf portrait de chaque espion page 5).
Exemple : Madame ZSA ZSA pourra faire la moue d'une manière provocante.
- 2 en montrant votre vraie carte d'identité lorsque votre partenaire présumé vous interroge.



LE MESSAGE SECRET/MISSION A ACCOMPLIR

Lorsque l'identité de votre partenaire ne fait plus aucun doute, vous pouvez lui montrer la carte message secret lors d'un interrogatoire à la place d'une autre carte mais celle-ci ne sera pas considérée comme une carte révélant la vérité.

En montrant ainsi votre message secret à votre partenaire, ce dernier pourra découvrir la mission conjointe à accomplir. Mais inversement, vous aurez besoin de connaître le message secret de votre partenaire pour connaître vous-même cette mission conjointe, décrite sur votre passeport. Exemple : vous êtes Lord Fiddlebottom et avez la carte "Bravo" ; votre partenaire, le Colonel Bubble a la carte "Delta" ; votre mission conjointe est d'amener le Colonel Bubble au Vieil Arsenal sur la case no 1.

A partir de là vous pouvez en déduire que l'Agent X et Madame Zsa Zsa ont soit la mission Alpha/Charlie (capturer le Colonel Bubble, l'affreux Zork) soit la mission "Charlie/Alpha" (amener le Colonel Bubble pour l'interroger). Vous savez donc que vous devez être très vigilant afin d'empêcher les autres espions d'approcher le Colonel Bubble.

Ainsi, lorsque l'objectif d'une mission est de se rendre sur une case précise, les espions se déplacent comme précédemment en fonction des couleurs de leurs billes.

MISSION ACCOMPLIE/LES GAGNANTS

Lorsque vous êtes le premier joueur à réussir votre mission, annoncez "mission accomplie". Le jeu est alors terminé. Les espions gagnants sont ceux qui ont réussi les premiers leur mission conjointe. Mais faites attention : Si la mission accomplie n'était pas la bonne, vos adversaires seront alors déclarés gagnants.