

AGENTS SECRETS



L. LEBLANC

PLAYAD



RÈGLES
DU JEU

AGENTS SECRETS



AU PLUS FORT DE LA GUERRE FROIDE, KGB ET CIA S'AFFRONTENT POUR LE CONTRÔLE DU MONDE. A BERLIN, HONG KONG, RIO OU CASABLANCA, ACCOMPLISSEZ VOS MISSIONS, CONTREZ LES AGENTS ADVERSES ET MÉFIEZ-VOUS DES AGENTS DOUBLES... A MOINS QUE VOUS N'EN SOYEZ UN VOUS MÊME !

MATERIEL

- 12 cartes Agents
(6 pour la CIA, 6 pour le KGB)
- 36 cartes Actions
(18 pour la CIA, 18 pour le KGB)
- 24 cartes Missions

MISE EN PLACE

1

Diviser les joueurs en deux compagnies, CIA et KGB, de part et d'autre de la table.



En cas de nombre impair, un bonus de 7 points de victoire sera accordé en fin de partie à la compagnie comportant un joueur de moins.

2

Pour chaque compagnie, prendre autant de cartes AGENTS que de joueurs. S'assurer que la carte AGENT DOUBLE est présente dans chaque paquet. Mélanger faces cachées et donner une carte à chaque joueur qu'il consulte secrètement afin de connaître son identité (agent ou agent double).



Le dos des cartes AGENTS, toujours visible, servira à localiser les actions de chaque joueur.

3

Mélanger les 18 cartes ACTIONS de chaque compagnie et en faire une pioche, face cachée.



4

Mélanger les 6 cartes MISSIONS de chaque destination (Rio, Berlin, Casablanca et Hong Kong) et les disposer dans cet ordre au centre de la table.



4

PRINCIPES ET BUT DU JEU

Le but de chaque compagnie est de gagner le maximum de cartes MISSIONS. Elles donnent des points de victoire de valeur variable.

Une partie se joue en 6 tours.

1. Au début de chaque tour, révéler la première carte MISSION de chaque destination (Rio/Berlin/Casablanca/Hong Kong). Chacune porte un nombre de points de victoire variable (de 2 à 5 points).



2. Distribuer 3 cartes ACTIONS à chaque joueur provenant de sa propre pioche (CIA/Bleues et KGB/rouges). Les joueurs les consultent secrètement et ne doivent pas se les montrer.



3. Chaque compagnie peut discuter librement de la stratégie à tenir pour le tour. Les joueurs peuvent se déplacer pour se réunir à l'abri des oreilles indiscretes de la compagnie d'en face.

5

4. Chaque joueur doit choisir UNE de ses cartes ACTIONS qu'il décide de jouer sur UNE des 4 DESTINATIONS.

Pour ce faire, il oriente la flèche portée sur le dos de la carte action choisie dans la direction de la destination voulue.

C'est la carte AGENT posée en permanence devant chaque joueur qui lui sert de repère.



Dans cet exemple, ce joueur a choisi de se rendre à RIO pour y effectuer son action (sens de la flèche). Chacun se sert d'une main pour masquer son choix aux yeux de la compagnie adverse.

Quand TOUS les joueurs d'une compagnie ont fait leur choix, ils annoncent qu'ils sont prêts à partir en opération ! A ce moment, la compagnie adverse ne peut plus discuter, même si elle en avait encore besoin. Les joueurs retardataires doivent donc choisir leur carte action et la localiser rapidement et en silence.

EFFETS DES CARTES ACTIONS

(Identiques pour chaque compagnie)



AGENT (8 par compagnie)

- Ajoute 1 point d'action



AGENT SPECIAL (2)

- Ajoute 2 points d'action



TRANSFUGE (2)

- Une carte AGENT SPECIAL (en priorité) ou AGENT de la compagnie adverse vous donne son/ses point(s) d'action.
- Se résout AVANT les tueurs.



TUEUR (2)

- Supprime une carte AGENT SPECIAL (en priorité) ou AGENT de la compagnie adverse.
- Ajoute 1 point d'action



CORRUPTION (2)

- Ajoute 1 point d'action
- En cas d'égalité de points, la compagnie ayant joué le plus de cartes CORRUPTION emporte la mission.



SABOTAGE (2)

- Retire 3 points d'action à sa propre compagnie.

5. Tous les joueurs révèlent simultanément la destination choisie et placent leur carte ACTION, TOUJOURS FACE CACHÉE, devant la carte MISSION correspondante, au centre de la table, du côté de leur compagnie.

Afin de savoir où chaque joueur s'est rendu, chacun réoriente sa carte AGENT de façon à ce que la destination choisie soit lisible vers le haut, face au joueur.

Dans l'exemple précédent, ce joueur placera sa carte ACTION face cachée devant la carte mission RIO. Il réoriente sa carte AGENT de façon à lire RIO, en haut, face à lui (un quart de tour vers la droite).

6. Chaque compagnie peut à nouveau discuter de la situation et chaque joueur doit jouer une DEUXIEME de ses cartes ACTIONS.

Répéter les phases **3**, **4** et **5**

CASABLANCA NE REpond PLUS...

Dans cet exemple, le TRANSFUGE du KGB « vole » les 2 points de l'AGENT SPECIAL de la CIA.

Le TUEUR de la CIA ne supprime aucune carte car il n'y a aucun AGENT ou AGENT SPECIAL joué par le KGB. Il y a donc égalité à 3 points d'action de chaque côté. Mais grâce à la carte CORRUPTION, la victoire revient au KGB qui s'empare à ce tour de la carte MISSION « CASABLANCA » pour 4 points de victoire.

Cette carte est donnée à un joueur du KGB s'il est seul localisé à Casablanca. S'il y a plusieurs joueurs du KGB à Casablanca ou aucun (ils l'ont tous quitté après y avoir joué leur première carte), elle va dans le « pot commun » du KGB.

7. Résolution des MISSIONS

- Sur chaque destination, mélanger puis révéler les cartes ACTIONS jouées par chaque compagnie et appliquer leurs effets (voir « effets des cartes ACTIONS »).

La compagnie qui emporte la mission est celle qui totalise le plus de points d'action à cette destination.

- Une carte MISSION gagnée par une compagnie est remise au joueur de cette compagnie s'il est SEUL à cette destination. Il la place sous sa carte AGENT, ses gains sont donc masqués aux autres joueurs.

Si plusieurs joueurs de la compagnie gagnante sont présents à cette destination, la carte est remise dans le « pot commun » de cette compagnie, dans le compartiment de la boîte de jeu prévu à cet effet.



- En cas d'égalité (sauf effet « corruption »), la carte MISSION n'est pas attribuée. La retirer du jeu.

Important : Une compagnie doit avoir au moins 1 point d'action pour emporter une carte (Ex. « 0 » ne gagne pas sur « -3 »).

- Toutes les cartes ACTIONS jouées vont dans la défausse de leur propre compagnie. La 3ème carte ACTION non jouée par chaque joueur est défaussée elle aussi, face cachée. Quand une pioche est vide, mélanger la défausse pour en constituer une nouvelle.

FIN DE LA PARTIE

A l'issue du 6^e et dernier tour de la partie, il est temps de déterminer la compagnie gagnante...

Chasse à l'agent double !

Chaque compagnie peut désigner UN de ses propres membres comme étant l'agent double. Il faut pour cela que la majorité de la compagnie vote pour le même. Sinon, pas de désignation.

Les masques tombent !

Tous les agents révèlent leur identité secrète en retournant leur carte AGENT.

Calcul des points de victoire

- Toutes les cartes MISSIONS gagnées par les AGENTS d'une compagnie et celles gagnées dans son propre « pot commun » additionnent leurs points de victoire (de 2 à 5 points par carte).

- Toutes les cartes MISSIONS gagnées par l'AGENT DOUBLE ajoutent leurs points à la compagnie d'en face.

- Les cartes MISSIONS gagnées par le joueur désigné comme AGENT DOUBLE (en cas de vote majoritaire) ne comptent pour personne. Désigner le bon empêche ses points de victoire d'aller à l'adversaire mais se tromper peut vous coûter la victoire !

- Si une compagnie comporte un joueur de moins (nombre de joueurs impair), elle bénéficie d'un bonus de **7 points de victoire**.

Au final, la compagnie qui totalise le plus de points de victoire emporte la partie (et son agent double infiltré en face avec elle). En cas d'égalité, le sort du monde se jouera à la prochaine partie...

VARIANTE

« LE MONDE EST VASTE »

Les joueurs ne peuvent pas jouer leur deuxième carte ACTION sur la destination opposée à la première choisie.

Ex. Si un joueur a choisi RIO comme première destination, il ne pourra pas jouer la deuxième à CASABLANCA et inversement (même chose pour BERLIN et HONG KONG).

Cette variante apporte une dose de tactique supplémentaire quant au choix du placement des agents.

AGENTS SECRETS

Un jeu de
Arnaud Ladagnous

Illustrations
Laurent Lefeuvre

Infographie / Mise en page
Henri Kermarrec

Agents Secrets est édité par **PLAYAD GAMES**
©2014

Responsable de mise sur le marché :
Playad Games – 36Bis rue des Frères Blin
35000 RENNES – FRANCE

info@playad-games.com / +33(0)299304622

L. Lefeuvre

