Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

NCIS™

BASÉ SUR LA SÉRIE TV

Régle du jeu NCIS

Présentation du jeu

NCIS est un jeu dans lequel 2 camps vont s'affronter, les agents du NCIS et le leader d'une organisation criminelle qui tente de commettre un complot contre les Etats-Unis.

Le jeu mélange des phases de stratégie, de réflexion, mais aussi d'action !

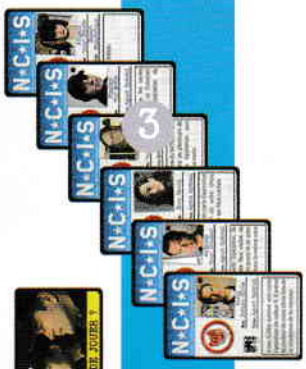
Le jeu est jouable de 2 à 4 joueurs : un joueur choisira d'affronter le NCIS en tant que leader d'une organisation criminelle, les autres formeront une équipe du NCIS.

Durée de la partie :

Une partie dure de 40 à 50 minutes.

Préparation de la partie

Equipe du NCIS



joueur affrontant le NCIS

MATERIEL

1. 1 plateau de jeu
2. 61 cartes « Opération »
3. 6 cartes « Agents Spéciaux »
4. 27 cartes « Indices »
5. 31 cartes Epreuves NCIS (Décryptage, Balistique et Autopsie)
6. 1 carte « Balle » (Balistique)
7. 3 cartes « Solutions » des épreuves (Décryptage, Balistique et Autopsie)
8. 15 cartes de « zone d'opération »
9. 1 carte « Menace »
10. 1 carte « A qui de jouer ? »
11. 3 étuis
12. 4 balles en mousse (épreuve de tir)
13. 8 cibles de 2 couleurs différentes numérotées de 1 à 4
14. 8 socles

Plateau

Posez le plateau entre les joueurs. Les agents du NCIS se placent du côté NCIS et le Criminel leur fait face de l'autre côté du plateau, les 3 zones d'opérations visibles sur le plateau de jeu se trouvent donc entre les joueurs.

Placement des Cibles

Les joueurs se partagent les 8 cibles et les placent dans la salle à une distance de 2 à 3 m de la table de jeu de telle manière à ce qu'elles soient totalement visibles de tous les joueurs et ce, en position assise ou debout. Les cibles peuvent être posées au sol, en hauteur, sur des meubles, proches ou éloignées les unes des autres.

Les cartes Zone d'opération

La carte zone d'opération représente le lieu où s'affronteront NCIS et Criminel. Mélangez les cartes et formez une pioche hors du plateau, face caché. Placez 1 carte « zone d'opération » face visible sur chacun des 3 emplacements correspondants sur le plateau de jeu (voir photo du plateau / 8).

Les cartes Opération

Mélangez les cartes « Opération », formez une pioche hors du plateau (voir photo du plateau / 2), face cachée.

Les cartes Epreuves et Solutions

Les 3 cartes Solutions des épreuves (Décryptage, Balistique et Autopsie) sont données au Criminel qui les conserve, ainsi que la carte « Balle » (voir photo du plateau / 7 et 6).
Les 31 cartes épreuves forment 3 pioches distinctes, Décryptage, Balistique et Autopsie, et sont posées face cachée sur les emplacements correspondants du plateau de jeu (voir photo du plateau / 5).

Les cartes Agents Spéciaux

Les 6 cartes « Agents spéciaux » sont conservées par le(s) joueurs du NCIS : elles sont posées face visible, dans une pioche, en dehors du plateau (voir photo du plateau / 3). Les joueurs du NCIS peuvent les consulter tout au long de la partie.

Les cartes Indices

Le Criminel pioche au hasard une seule carte Indices dans chacun des 3 paquets (Criminel, Organisation et Complot). Les cartes Indices restantes sont rangées dans la boîte, elles ne serviront pas de la partie.

Le Criminel est seul à pouvoir regarder les 3 cartes choisies. Chaque carte comporte des rangs de couleurs et chaque rang révèle 1 ou 2 indices. Le Criminel regardera en particulier le dernier rang en bas de chacune des trois cartes qui lui indiquera son identité, son organisation, et son complot pour la partie.

Le Criminel glisse ensuite chaque carte dans un étui opaque de telle manière à ce que seul la catégorie de la carte Indices (Criminel, Organisation, Complot) dépasse de l'étui et pose les étuis sur les emplacements correspondants du plateau (voir photo du plateau /11).

Au fur et à mesure du jeu, le NCIS découvrira des indices, et le Criminel dévoilera rang après rang les informations présentes sur les cartes en les faisant sortir progressivement de leurs étuis (voir photo du plateau / 11).

La carte Menace

La carte Menace est placée le long du plateau de jeu (voir photo) face à la case de menace 0 de l'échelle de menace (0 à fin de partie). La carte sert à compter les points de menace gagnés par le Criminel en cours de partie. (voir photo du plateau /9).

La Carte « à qui de jouer ? » (optionnelle)

Chaque fois qu'un agent du NCIS a joué il donne la carte « à qui de jouer ? » au prochain agent du NCIS qui devra jouer. L'utilisation de cette carte permet d'éviter de perdre le fil du tour de jeu après la réalisation d'une épreuve. Elle est utile lorsqu'on joue à 4 joueurs. (voir photo du plateau / 10).

Déroulement de la partie

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de victoire, donnant un terme à la partie sont les suivantes :

NCIS : à n'importe quel moment de la partie, lors du tour d'un agent du NCIS, l'équipe du NCIS peut tenter d'identifier le criminel et doit annoncer son identité, le nom de son organisation et le complot qu'il a mis en place, sans se tromper.

Le NCIS doit identifier le criminel avant que la carte Menace n'atteigne la case « fin de partie » sinon il a perdu. Soyez donc très attentif au score de Menace du Criminel car lorsqu'il atteint la case 8, il peut gagner en un seul coup en emportant une zone d'opération de valeur 3, vous devrez alors tenter de l'identifier sous peine de perdre.
Ainsi dès que le Criminel atteint les cases de Menace de 8 à 10, cela devient très dangereux.

Le NCIS devra récupérer suffisamment d'indices pour pouvoir identifier le criminel, son organisation et son complot et mettre un terme à la partie.

Criminel : il remporte la partie lorsque la carte « Menace » atteint la case fin de partie ou si le NCIS commet une erreur en dénonçant son identité, son organisation et son complot.

DISTRIBUTION DES CARTES OPERATION

Le joueur qui affronte le NCIS reçoit une main de 4 cartes en début de partie. Chaque joueur du NCIS reçoit une main de 3 cartes, qu'il joue seul ou en équipe.
Une carte Opération est constituée d'un symbole coloré et d'un chiffre. Plus le chiffre est élevé plus les moyens mis en œuvre par le criminel ou l'équipe du NCIS sont importants.
Les agents du NCIS jouent pour une cause commune : démasquer le Criminel et faire échouer ses interventions sur les zones d'opérations. Les agents du NCIS peuvent discuter mais sans quitter la table de jeu, ils peuvent se montrer leurs cartes Opération mais sans jamais se les échanger.

Ils doivent jouer les épreuves en alternance.

TOUR DE JEU

Chaque joueur en commençant toujours par le Criminel doit poser une carte Opération, face visible, dans son camp sur une des trois zones d'opérations puis piocher une carte Opération pour compléter sa main. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
Voici un exemple d'un tour complet de Jeu à 4 joueurs :

1 Le Criminel joue 1 carte Opération puis en pioche une - NCIS joueur 1 joue une carte Opération puis en pioche une,

2 Le Criminel joue 1 carte Opération puis en pioche une - NCIS joueur 2 joue une carte Opération puis en pioche une ... ainsi de suite.

Le tour de jeu s'arrête lorsqu'un total de 5 cartes Opération a été joué par le NCIS et/ou Criminel dans une zone d'opération. On résout alors la menace.

RESOLUTION D'UNE MENACE SUR UNE ZONE D'OPERATION

Chaque camp récupère ses cartes jouées sur la zone d'opération concernée et regarde sa série de cartes Opération la plus représentée en nombre de cartes : véhicule (bleu), arme à feu (rouge), appareil photo (vert), satellite (jaune), ordinateur (violet). En cas d'égalité du nombre de cartes entre plusieurs séries, chaque camp sera libre de décider de la série à conserver pour le comptage de ses points. On additionnera les chiffres visibles sur les cartes de la série dominante. Cette valeur déterminera le succès de l'opération : le camp qui aura la valeur la plus élevée gagnera la carte Zone d'opération.

Reportez-vous au paragraphe Gains des cartes Zone d'opération.

En cas d'égalité, la carte Zone d'opération est défaussée et personne ne la remporte.

Une nouvelle carte Zone d'opération est alors piochée et posée face visible sur le plateau en remplacement de la carte remportée ou défaussée.

Les cartes Opération de cette zone seront ensuite défaussées.

LES 3 TYPES DE CARTES OPERATION PARTICULIERES

Cartes de valeur 1

Il existe une carte Opération de valeur 1, dans chaque série, permettant de rejouer immédiatement une carte Opération dans la zone d'opération de son choix. A chaque fois que le joueur joue une carte opération, il complète sa main.

Embuscade

La carte n'est pas posée sur le plateau mais est jouée immédiatement : le joueur doit réaliser une épreuve de tir avec les balles en mousse. Le joueur du camp adversaire annonce oralement deux cibles par leurs chiffres et leurs couleurs (par exemple: 2 rouge et 4 bleu) puis se met à décompter 12 secondes. Le tireur ne peut pas bouger de sa place mais peut se lever. Il peut tirer autant de balles que le temps lui permet. S'il se trouve à cours de balle en mousse, il peut aller les ramasser et revenir à sa place et recommencer à tirer.
Si la silhouette tombe, le joueur réussit l'épreuve et peut retirer la dernière carte Opération jouée par le camp adverse, face visible, d'une des 3 zones d'opération de son choix. La carte choisie sera défaussée.

- Les cartes Opération jouées face cachée ne peuvent être éliminées par une embuscade.
- Les cibles sont ensuite relevées et peuvent être placées dans une position différente par l'adversaire du tireur.
- Si le joueur abat une autre cible que celles demandées l'épreuve est immédiatement arrêtée.
- La carte est défaussée après utilisation.

Informateur

La carte n'est pas posée sur le plateau mais est jouée immédiatement. Le joueur a obtenu des informations stratégiques et va pouvoir échanger la position d'une carte Opération du NCIS avec une carte Opération du Criminel, posées face visible ou face cachée dans la même zone d'opération. Cette carte Opération est défaussée après utilisation.
A court de cartes Opération ?
Si la pioche de cartes Opération est vidée, on mélange les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

A COURT DE CARTES OPERATION ?

Si la pioche de cartes Opération est vidée, on mélange les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

GAINS DES CARTES ZONE D'OPERATION

Félicitations, votre camp a remporté la carte Zone d'Opération !
Réalisez 3 étapes dans l'ordre suivant :

1ère étape

En cas de victoire du Criminel, la cible rouge visible sur la carte indique le nombre de points de menace gagnés de 1 à 3. Chaque point de menace gagné le rapproche de la victoire (10 points de menace à atteindre). La carte menace est déplacée de la valeur de points menace gagnée le long de l'échelle de menace.

En cas de victoire du NCIS, la cible bleue visible sur la carte indique le nombre d'indices pouvant être révélés. Cela signifie que le NCIS a contré la menace. On ne peut découvrir qu'un indice par catégorie (Criminel, Organisation, Complot), ainsi pour le chiffre 3, vous découvrirez 1 indice dans chaque catégorie (Criminel, Organisation, Complot).

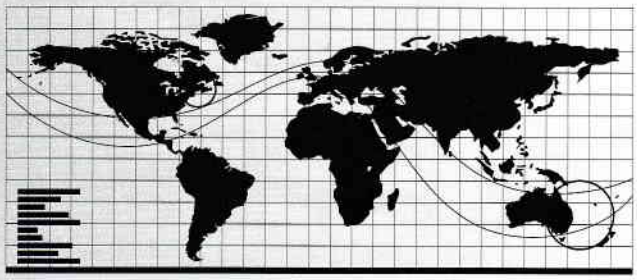
2ème étape

Les Pouvoirs des cartes Zones d'opération : le vainqueur d'une carte zone d'opération encaisse les points de menace pour le Criminel ou dévoile les indices pour le NCIS. Puis il exécute le pouvoir présent sur la carte zone d'opération, et décrit par la zone de texte (encadré rouge pour le criminel et bleu pour le NCIS). Notez que toutes les cartes Zone d'opération n'ont pas d'attributs spéciaux.

Les cartes Agents Spéciaux :
Les Héros de la série viennent en aide aux joueurs du NCIS sur certaines cartes Zone d'opération gagnées. Le joueur NCIS choisit le héros de son choix et le joue immédiatement. Une fois jouées, les cartes Agents Spéciaux sont définitivement défaussées.

3ème étape
(uniquement en cas de victoire du NCIS)

Le NCIS réalise une épreuve pour remporter un indice supplémentaire. Reportez-vous au paragraphe Epreuves.
Suite à la réalisation des 3 étapes, la carte zone d'opération gagnée est défaussée. **Une nouvelle carte Zone d'opération est alors piochée et posée face visible sur le plateau en remplacement de la carte remportée.**
Si la pioche est vidée, on mélange les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



LES INDICES : COMMENT LES DECOUVRIR ?

Les indices sont découverts lorsque le NCIS :

remporte une carte zone d'opération. Le chiffre (1 à 3) présent sur la carte indique le nombre d'indices découverts.

réussi une épreuve (Balistique, Décryptage, Autopsie). Le NCIS gagne 1 indice.

remporte une carte zone d'opération avec l'attribut spécial lui permettant d'obtenir 2 indices, et non plus 1, dans le cas d'une épreuve réussie (Balistique, Décryptage, Autopsie).

Lorsque la carte de l'Agent spécial, Abby Sciuto, est piochée. Le NCIS gagne 1 indice.

Le NCIS choisit la catégorie d'indices (Criminel, Organisation, ou Complot) qu'il souhaite découvrir en l'annonçant. Le criminel doit révéler un nouveau rang de la carte indice correspondante en la faisant coulisser hors de l'étui.

Epreuves

CRIMINEL : DECOMPTE

Au départ de l'épreuve, le Criminel commence à décompter à partir de 12 secondes (12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0). Si le Criminel se trompe au cours du décompte, il devra recommencer son décompte sans interrompre l'épreuve. Si le NCIS réussi l'épreuve avant la fin des 12 secondes il gagne 1 indice, sinon rien.

NCIS

Lorsque le NCIS gagne une carte zone d'opération, il doit jouer une épreuve. La nature de l'épreuve est indiquée sur le plateau de jeu par un symbole sous la zone d'opérations (voir photo plateau de jeu) : symbole « Casque » pour le décryptage informatique de Mc Gee, symbole hippopotame en peluche pour la « Balistique » de Abby, et Symbole nœud papillon pour « l'Autopsie » du Dr Mallard.
La réussite d'une épreuve permet de révéler un indice dans l'une des catégories (Criminel, Organisation, Complot) de son choix.

Avant chaque épreuve, les joueurs du NCIS devront choisir celui qui réalisera l'épreuve dans leur groupe. Cependant, chaque joueur devra faire une épreuve avant de pouvoir en réaliser une nouvelle. Ainsi tous les joueurs du NCIS seront obligés de réaliser les épreuves.

Décryptage

Le but de cette épreuve est de trouver un mot de passe.
Le Criminel pioche la carte Décryptage du dessus du paquet et prend la carte Solutions « Décryptage » en sa possession, correspondant au numéro de la carte Décryptage (G1 à G10). Il donne la carte Décryptage au NCIS et annonce 1 mot parmi les 8 possibles. Les mots peuvent être écrits à l'horizontal, à la verticale, en diagonale, et à l'endroit ou à l'envers, dans la grille.
Le NCIS doit donner sa réponse en annonçant la colonne et la ligne avant la fin du décompte.

Analyse Balistique

Le but de cette épreuve est de faire correspondre une balle avec une arme à feu qui a été découverte.
Le Criminel prend la carte Solutions « Balistique » en sa possession. Le NCIS pioche la carte Epreuves sur laquelle figure une arme à feu. Le Criminel donne la carte « Balle ». Le NCIS doit donner sa réponse en annonçant le numéro de la balle correspondant au pistolet avant la fin du décompte.

Autopsie

Le but de cette épreuve est de donner le bon cheminement de la balle pour évaluer la position du tireur. Le Criminel prend la carte Solutions « Autopsie » et pioche la carte Epreuve sur laquelle figure un corps. Il donne la carte Epreuve au NCIS. Le NCIS doit donner sa réponse en annonçant le numéro de la sortie de la balle avant la fin du décompte.

POUR LES JOUEURS EXPERIMENTES :
faites varier la difficulté d'une partie !

Pour augmenter la difficulté du jeu, changez la valeur de points de menace que le Criminel doit gagner. Lorsque la carte Menace atteint 10 ou 9 pts, le Criminel gagne la partie.

Si vous jugez que les temps sont trop longs ou trop courts pour les épreuves, il est possible de les adapter en fonction du public avec qui vous jouez : enfants, adultes. Nous conseillons ainsi pour des enfants 10 secondes pour l'épreuve du tir avec les balles en mousse et 15 secondes pour les autres épreuves.