

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 (Saône-et-Loire), 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



MAÎTRISEZ LES RÈGLES DU JEU

AGENTS'S SECRET'S



MISE EN PLACE

1

Diviser équitablement les joueurs/agents en deux **compagnies** de part et d'autre de la table : la **CIA** (bleu) et le **KGB** (rouge).

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) et qu'il pose ensuite devant lui.



Dos

Cartes AGENTS de la CIA

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 deux pioches, faces cachées.



Cartes ACTIONS

4

Mélanger les 6 cartes **MISSIONS** de chaque destination (Rio, Berlin, Le Caire et Hong Kong) et les poser au centre de la table, en 4 paquets distincts, dans cet ordre :



La partie peut commencer...

PRINCIPES DU JEU

Le but de chaque compagnie est de gagner le maximum de cartes **MISSIONS**. Elles donnent des points de victoires 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 / Le Caire / Hong Kong). Chacune porte un nombre de points de victoire variable (de 2 à 5).

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 les montrer**.

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

4 A l'issue de cet échange, 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 sa carte **AGENT** posée en permanence devant lui 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, en écran, 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.

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 bien lisible vers le haut, face au joueur.

*Dans l'exemple ci-dessus, ce joueur placera sa carte **ACTION** devant la carte mission RIO, face cachée, au centre de la table et réorientera 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** **5**

7

Resolution des MISSIONS

- Sur chaque destination, mélanger puis révéler les cartes **ACTIONS** de chaque compagnie, appliquer leurs **effets** (voir effets des cartes) et vérifier qui a emporté la **MISSION** :

LA COMPAGNIE QUI EMPORTE LA MISSION EST CELLE QUI TOTALISE LE PLUS DE POINTS D'ACTION A CETTE DESTINATION.

- Une carte **MISSION** gagnée par une compagnie est remise au joueur de cette compagnie s'il est **SEUL** à cette destination.

Si plusieurs joueurs de la compagnie gagnante sont présents à cette destination, la carte est remise dans le **«pot commun»** de cette compagnie sur son côté de la table.

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

- Toutes les cartes **ACTIONS** jouées retournent dans la défausse de leur propre compagnie. La carte **ACTION** (3ème) non jouée par chaque joueur est défaussée elle aussi, face cachée.

Quand une pioche est vide, mélanger la défausse pour en constituer une nouvelle.

EFFETS DES CARTES ACTIONS

(Identiques pour chaque compagnie Rouge ou Bleu)



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 l'équipe 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 l'équipe 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'actions à sa propre compagnie.

Le Caire ne répond 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 (rouge).

Il y a donc une 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** «LE CAIRE», pour 4 points de victoire. Cette carte est donnée à un joueur du KGB s'il est le seul localisé au Caire. Si il y a plusieurs joueurs du KGB au Caire, ou aucun (ils l'ont tous quitté après y avoir joué leur première carte) elle va dans «le pot commun» du KGB.

IMPORTANT:

Les cartes Missions gagnées et leurs valeurs doivent rester visibles et consultables par tous à tout moment.

FIN DE LA PARTIE

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

1

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.

2

Les masques tombent !

Tous les joueurs révèlent leur identité 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 peut empêcher ses points de victoire d'aller à l'adversaire mais se tromper peut vous coûter la victoire ! En cas de doute, mieux vaut s'abstenir.

Au final, la compagnie qui totalise le plus de points de victoire emporte la partie.

En cas d'égalité, le sort du monde se jouera à la prochaine partie...

Si le nombre de joueur est impair, la compagnie comportant un joueur de moins bénéficie d'un bonus de 7 points de victoire à la fin de la partie.

STRATEGIES

De la solitude de l'AGENT DOUBLE...

Si vous êtes l'**AGENT DOUBLE**, il va falloir jouer serré ! Voici quelques conseils pour vos premières parties...

- Pour minimiser la force de votre compagnie et laisser l'adversaire (votre ami) emporter le maximum de cartes **MISSIONS**, ne jouez pas celle que vous estimez la plus puissante de votre main et conservez-la à ce tour. Vous privez donc votre compagnie d'un précieux atout.

- Essayez d'emporter le maximum de **MISSIONS** pour votre propre compte. Seules celles-ci seront comptabilisées pour la compagnie adverse (vos amis). Pour cela, assurez vous d'être le seul agent présent quand votre compagnie emporte une **MISSION** sur l'une des quatre destinations. Les cartes de petites valeurs sont toujours bonnes à prendre !

- Vous pouvez tenter de vous révéler discrètement à la compagnie d'en face afin qu'elle sache que vous travaillez pour elle (clin d'oeil? message?). Option délicate car il y a également un « traître » en face qui peut dénoncer votre couverture...

Sachez adopter ces techniques de base et l'usage de la carte **SABOTAGE** avec prudence car votre compagnie vous surveille et, si elle voit clair dans votre jeu, elle risque de vous dénoncer à l'unanimité à la fin de la partie, rendant tous vos efforts vains.

Nous vous vous souhaitons maintenant de bien vous amuser... en bonne compagnie !

PLAYAD GAMES

Présente

Une (autre) proposition que vous ne pouvez pas refuser...

NEW YORK KINGS

LA NUIT DES AFFRANCHIS



Vito Gambini vient de nous quitter. Serez-vous l'affranchi issu d'une des 5 familles qui reprendra le contrôle des affaires de New York?

*Un jeu de Arnaud Ladagnous
Illustré par Arthur Bozonnet*

*Pour 2 à 5 affranchis
13 ans +*

Disponible dans votre boutique habituelle

playad-games.com

AGENTS SECRETS

Un jeu de
Arnaud Ladagnous

Illustrations :
Laurent Lefeuvre

Réalisation / Mise en page :
Arnaud Ladagnous

Remerciements :

L'éditeur et l'auteur remercient tous ceux qui nous ont aidé à mettre ce jeu au point.

Remerciements particuliers :

Emilie Le Bellegard, Jeff Livingston, Christophe Gorge, Mathieu Jaouen, Charlotte Fillonneau, Tony Champclos, Henri Kermarrec, Léa et Adèle, La famille Couronné, Xavier et Laurent de L'heure du Jeu (Rennes) et les participants de leurs soirées « proto », Le GRAAL, La Malle Game (Melesse), Les 24H du jeu (Theix) et... l'étrange Module 6.

Agents Secrets © est un jeu édité par Playad Games



playad-games.com

Playad Games - 36bis rue des Frères Blin
35000 RENNES - FRANCE
info@playad-games.com

Ce jeu est intégralement fabriqué en France
par EDICOLOR - Bain de Bretagne