

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# in geheimer Mission



Secret Mission • Mission codée • Op geheime missie  
En misión secreta • Missione segreta

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2012

# Mission codée



Un jeu pour agents secrets aux nerfs solides à partir de 8 ans.

- Idée :** Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch, Johannes Zirm
- Illustration :** Heinrich Drescher
- Conseil pédagogique :** Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
- Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

L'agent X a enfin réussi à pénétrer dans le quartier de haute sécurité. Il s'agit maintenant de ne pas perdre de temps car le compte à rebours pour mémoriser le code secret a démarré. Mais attention ! Des choses tout à fait différentes peuvent faire échouer la mission. Que ce soit des jappements de chien ou des sirènes perçantes, les agents les plus futés doivent veiller à ne pas être déroutés !

## Contenu du jeu

40 cartes de code, 8 cartes de perturbation, 8 cartes Fex, 1 sablier  
Il faudra en plus un crayon et une feuille de papier pour noter les points.

## Idée

L'agent X doit mémoriser un code composé de différents signes et ne doit pas se laisser dérouter par les actions perturbantes des autres joueurs. Celui qui pourra le mieux se concentrer remportera le plus de points et gagnera cette passionnante épreuve pour agents secrets.

## Préparatifs

Triez les cartes de codes et les cartes de perturbation en deux piles, faces cachées. Bien mélanger les cartes de chacune des deux piles. Les cartes Fex seront utilisées seulement pour la variante.

### Le jeu de base :

Le jeu de base se joue en trois tours. A chaque tour, chaque joueur est une fois l'agent. Pendant que les autres joueurs essayent de dérouter l'agent avec des actions perturbantes, celui-ci doit essayer de mémoriser le plus possible de signes et les annoncer une fois que le temps indiqué par le sablier est écoulé.

## Tour n° 1

### 1. Mémoriser les signes du code

Celui qui pourra mieux se faufiler dans la pièce comme un agent secret commence.

Tu prends 12 cartes de codes. Avant de les regarder, une carte de perturbation est retournée de manière à ce qu'elle soit bien visible par tous et le sablier est ensuite retourné. Pendant que le temps s'écoule, tu regardes les cartes de codes les unes après les autres, tu mémorises les signes et reposes les cartes, faces cachées, en une pile. Tu décides toi-même combien de cartes tu veux regarder. Tu as le droit de regarder encore une fois les cartes déjà déposées, mais tu n'as pas le droit de changer l'ordre dans lequel tu les as posées.

**Attention !** Ne surestime pas tes capacités ! Réfléchis-bien pour savoir de combien de cartes tu pourras te rappeler pendant le temps donné. Retourne plutôt moins de cartes avant de t'embrouiller complètement.

Pendant tout cela, les autres joueurs essayent de te perturber, sans te toucher, en réalisant l'action représentée sur la carte de perturbation.

## Les cartes de perturbation :

### **Un avion vole devant toi !**

Les autres joueurs tournent autour de la table en écartant les bras et en imitant le bruit d'un avion.



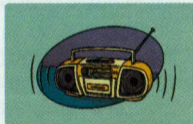
### **Attention, le chien de garde t'a entendu !**

Tous les joueurs aboient à qui mieux mieux.



### **La radio est encore allumée !**

Imitez un présentateur radio ou chantez des chansons.



### **Le gardien arrive !**

Tous tournent autour de la table en fouillant les alentours.



### **Oh, un orage se prépare !**

Tous les joueurs tapent sur la table avec leurs doigts et imitent le tonnerre et les éclairs.



### **Le portable sonne !**

Tous les joueurs s'adressent à l'agent en lui posant des questions. L'agent doit ignorer les questions.



### **L'alarme se déclenche !**

Tous les joueurs imitent la sirène d'une alarme.



### **Embrouille totale !**

Tous les joueurs annoncent des chiffres, des lettres et des symboles dans n'importe quel ordre.



Une fois le temps du sablier écoulé, le temps est également écoulé pour l'agent. Les autres joueurs arrêtent leur action perturbante.

## 2. Vérification du code mis en mémoire

Le joueur assis à ta gauche prend la pile de cartes de codes retournées et vérifie :

Tu dois alors nommer tous les chiffres, toutes les lettres et tous les symboles dont tu te souviens. L'ordre dans lequel tu les nommes n'a pas d'importance. Le joueur qui vérifie met de côté les cartes de codes correspondantes.

### Dès que ...

- ... tu auras nommé tous les signes
- ... tu ne te souviendras plus d'un autre signe
- ... ou que tu auras nommé un mauvais signe,

vous comptabilisez alors un point pour chaque bon signe annoncé.

Les cartes sont ensuite remises sur la pile correspondante et chaque pile est mélangée. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le nouvel agent. Une fois que chaque joueur a été l'agent une fois, le deuxième tour commence.

## Tour n° 2

Vous jouez comme au tour n° 1, avec la différence suivante : Avant de retourner le sablier, chaque joueur (sauf l'agent) tire une carte de perturbation et exécute l'action perturbante correspondante pendant que le sable coule.

## Tour n° 3

Au troisième et dernier tour, on a la différence suivante par rapport aux tours précédents : Les autres joueurs ont le droit de choisir l'action perturbante qu'ils veulent. Plusieurs joueurs peuvent exécuter la même action perturbante.

## Fin de la partie

La partie se termine après le troisième tour. Additionnez les points de chaque joueur. Qui a remporté le plus de points ? Tu es le meilleur agent secret et gagne la partie.

**Conseil :** si vous êtes beaucoup à jouer, vous pourrez convenir avant de commencer que le meilleur agent secret sera nommé au bout de deux tours.

## Variante « Code par code »

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

Maintenant, il faut annoncer les signes dans le bon ordre. Le code commence par le signe indiqué sur la carte que l'agent a retournée en premier. Dès qu'il fait une erreur en nommant les signes, on note les points pour les bons codes nommés jusque là.

### Effet Fex :

Tu arrives à bien te souvenir des codes secrets et les actions perturbantes ne te dérangent absolument pas ? Super ! Mais Fex ne serait pas Fex s'il n'avait pas encore une « surprise » pour toi. Maintenant, c'est ta mémoire de travail qui entre en jeu, car le code doit être dit d'une manière bien particulière. Soit Fex te fait remplacer certains signes, soit tu dois d'abord siffler un petit air avant de répondre à la question : quel est le code secret ?

## Variante Fex

Avant de jouer, choisis quatre cartes Fex quelconques. Mélange-les et empile-les, faces cachées. Les autres cartes Fex ne seront pas utilisées et sont remises dans la boîte.

Vous commencez maintenant comme dans le jeu de base. Dans cette variante, vous devez cependant mémoriser les signes dans le bon ordre. Attention : il y a aussi des cartes Fex qui font changer cet ordre.

Avant que l'agent ne dise les signes secrets du code, il doit tirer deux cartes Fex et en choisir une. Il doit alors suivre les instructions données par cette carte Fex, avant ou pendant qu'il dit le code.

### Cartes Fex :

Coure sur place le plus vite possible pendant dix secondes. Les autres joueurs comptent les secondes tout bas et disent « Stop ! ». Annonce le code seulement après cela.



Fredonne la mélodie de « Au clair de la lune » avant de dire le code.



Saute cinq fois en l'air en écartant les bras avant de dire le code. Les autres joueurs comptent le nombre de sauts.



Au lieu d'annoncer un signe, dis « Fex » à la place d'un signe sur deux.



Annonce le code en sens inverse.



Compte à rebours, de 10 à 1, avant de dire le code.



Dans ta tête, remplace le premier signe par le dernier et annonce le code dans cet ordre.



Nomme d'abord toutes les lettres, ensuite tous les chiffres et en dernier tous les symboles du code.



**Attention !** Le joueur qui vérifie devra aussi bien se concentrer. Les autres joueurs peuvent lui venir en aide.