

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

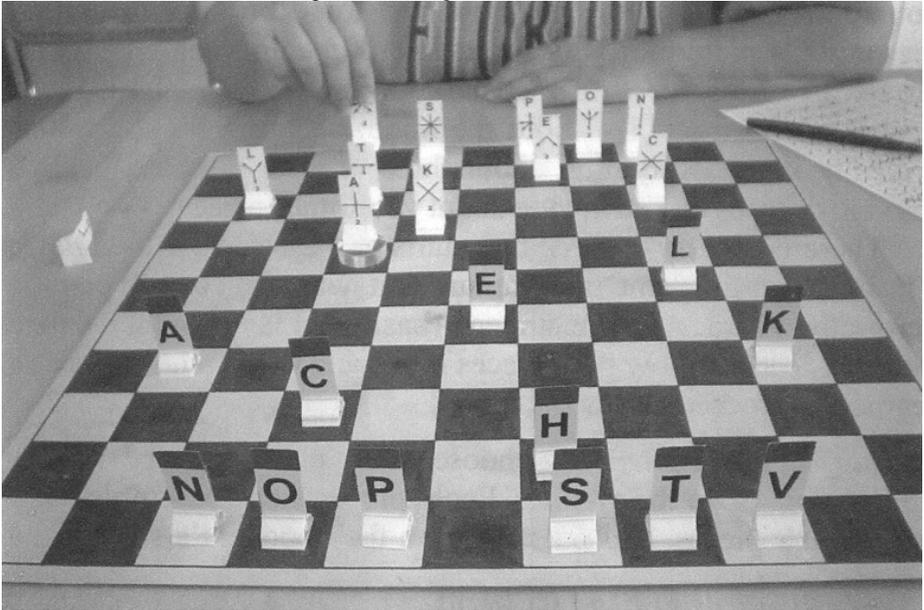
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Confusion

Un jeu créé par Robert Abbott



**Nombre de joueurs :** Deux.

## Description générale

Vous commencez une partie de confusion avec 12 pièces. Chaque pièce possède un diagramme qui montre comment elle se déplace. La difficulté, c'est que les diagrammes sont face cachée pour vous. Vous ne pouvez pas voir comment se déplace n'importe laquelle de vos pièces. Vous pouvez voir, par contre, comment se déplacent les 12 pièces de votre adversaire. Votre adversaire est dans la même situation : il ne sait pas comment ses pièces se déplacent, mais il peut voir comment toutes vos pièces se déplacent.

Avant qu'une partie ne commence, chaque pièce est construite en sélectionnant (au hasard) une **carte de lettre** (qui identifie la pièce) et une **carte de diagramme** (qui montre comment elle se déplace). Ces deux cartes sont alors remontées dans un porte-cartes. Les deux faces d'une pièce typique sont montrées à la page 3.

À chaque tour, vous essayez un déplacement, et votre adversaire vous indique si ce déplacement est possible ou non. S'il répond oui, le

déplacement est validé. S'il répond non, vous remettez la pièce sur la case d'où elle partait. Dans un cas comme dans l'autre, c'est au tour de votre adversaire de jouer.

Chaque fois que vous essayez de déplacer une pièce, vous pouvez apprendre quelque chose au sujet de cette pièce. Vous pouvez apprendre quelque chose même lorsqu'on vous interdit le déplacement. Après que vous ayez rassemblé assez d'informations sur vos pièces, et après avoir en avoir tiré par raisonnement de brillantes déductions, vous commencerez à avoir une idée de vos forces. Des feuilles de prise de note sont livrées avec le jeu pour vous aider à faire ces brillantes déductions. Vers le milieu de la partie, vous devriez typiquement tout savoir sur environ trois ou quatre pièces et avoir une connaissance partielle variable de vos autres pièces.

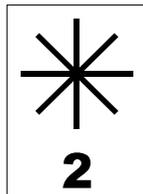
Une **pièce neutre** est posée au centre du tablier. Le but du jeu est de capturer cette pièce neutre et de la sortir de l'aire de jeu. Et la stratégie (fondamentalement) est de trouver l'équilibre entre apprendre comment vos pièces se déplacent et utiliser ce que vous avez déjà appris pour atteindre le but du jeu.

## Installation

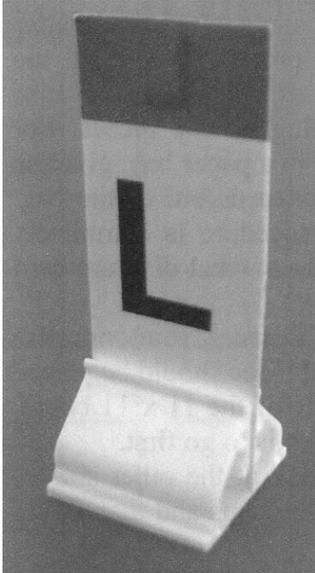
Choisissez d'abord quel joueur sera jaune et quel joueur sera blanc. Chaque joueur assemble ensuite les pièces de son adversaire, et les place du côté de l'adversaire du tablier.

Les pièces doivent être assemblés au hasard. Il y a plusieurs façons de procéder, mais voici une suggestion :

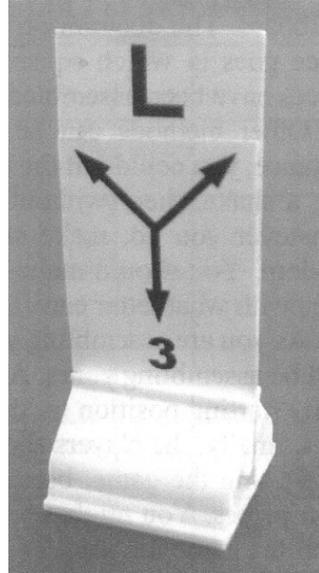
Supposons que vous soyez Blanc. Rassemblez toutes les cartes jaunes et séparez les cartes de diagramme des cartes de lettre. Quatre des cartes de diagramme ressemblent à ceci :



Ce diagramme montre comment une pièce peut se déplacer après qu'elle ait été promue. Ces cartes ne sont pas utilisés au début de la partie, donc mettez-les de côté. Ramassez le reste des cartes de diagramme en une pile, face cachée, et mélangez les.



**Ce que vous voyiez  
de votre pièce**



**Ce que votre adversaire  
voit de votre pièce**

Puis rassemblez les cartes de lettre jaunes en une pile et brouillez cette pile (peu importe que vous puissiez voir les lettres quand vous les brouillez). Puis, sélectionnez une carte à partir du dessus de la pile des cartes de lettre, sélectionnez une carte à partir du dessus de la pile des cartes de diagramme, et glissez les deux cartes ensemble dans un des porte-cartes jaunes. Le diagramme devrait apparaître sous la petite lettre au dos de la carte de lettre. Placez cette pièce à sa place du côté de votre adversaire du tablier. Le diagramme montre quelle pièce va à quelle place. Répétez ce processus jusqu'à ce que toutes les pièces aient été assemblées et disposées.

Vous pouvez utiliser d'autres méthodes pour installer les pièces. Par exemple, vous pourriez mettre les cartes de diagramme dans un sac, le secouer, puis (sans regarder) tirer les cartes du sac. Quoi que vous fassiez, assurez-vous que le procédé est complètement aléatoire. Vous ne devriez prendre aucune décision au sujet de quelle carte de diagramme est assortie à quelle carte de lettre.

Tandis que vous assemblez les pièces de votre adversaire, votre adversaire assemble les vôtres. Enfin, la pièce neutre doit être placée à sa position de départ sur la case centrale du tablier 11 x 11. Après quoi les joueurs choisissent qui commence.

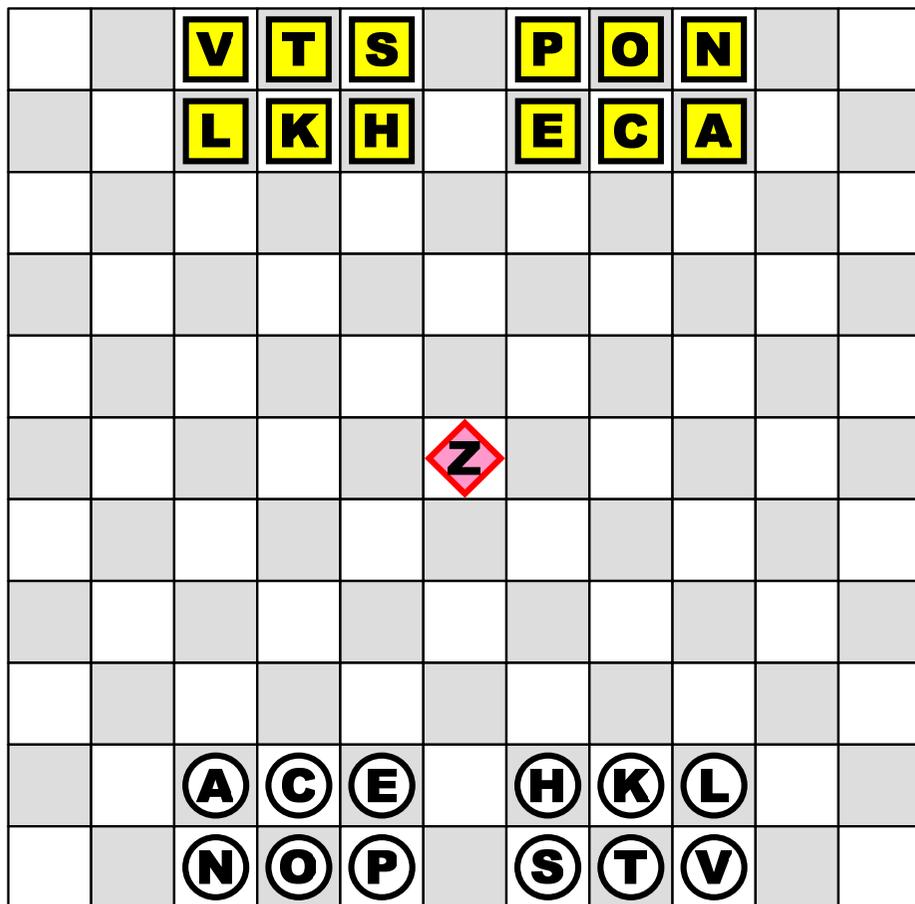
Pendant la partie, faites attention à ne pas regarder l'autre côté de vos pièces. Si vous ne voyez qu'un seul de vos diagrammes, cela vous gâchera la partie.

## Déplacement des pièces

Les lignes sur le diagramme d'une pièce indiquent les directions qu'une pièce peut se déplacer, et le nombre indique jusqu'à quelle distance la pièce peut se déplacer. Un **1** signifie que la pièce ne peut se déplacer que d'une case, **2** signifie qu'elle peut se déplacer de une ou deux cases, **3** signifie qu'elle peut se déplacer jusqu'à trois cases, et **4** signifie que la pièce peut se déplacer jusqu'à quatre cases. (Si un mouvement est de plusieurs cases, il doit être rectiligne. Une pièce ne peut pas tourner en cours de déplacement).

Les diagrammes sur les pièces de votre adversaire montrent ces pièces de votre point de vue (et non selon le point de vue de  *votre adversaire* ). De votre point de vue, « *vers le haut* » sur un diagramme signifie toujours « vers le camp de l'adversaire » et « *vers le bas* » signifie « vers votre propre camp ».

## Jaune s'assoit ici



## Blanc s'assoit là

Dans ce diagramme, les pièces blanches sont marquées dans des cercles, les pièces jaunes sont marquées dans des carrés, et la pièce neutre, marquée d'un « Z », est dans un losange. Au cas où vous vous demanderiez, cet ensemble particulier de lettres a été choisi parce qu'elles sont peu susceptibles d'être confondues les unes avec les autres.

Les diagrammes en page 7 montrent chacune de vos douze pièces avec leurs noms officiels. (Et, oui, ce sont les meilleurs noms que nous ayons trouvés. Nous en sommes désolés). (NdT : et le traducteur également). Les pièces sont également identifiées par les nombres (#1, #2, #3, etc.), ce qui est utile pour la notation des jeux.

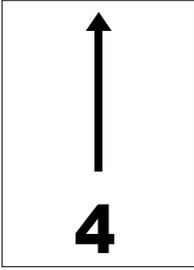
Ces diagrammes apparaissent également sur les feuilles de note utilisées pour faire vos déductions. Les diagrammes sont encore de votre point de vue. « **Vers le haut** » signifie vers l'adversaire. « **Vers le bas** » signifie vers vous. Tout cela est en fait fort simple ; ainsi ne soyez pas étonné plus tard quand vous vous rendrez compte que le diagramme de n'importe laquelle de vos pièces est à l'envers en comparaison avec le diagramme de la même pièce de votre adversaire.

Notez qu'aucune de vos pièces ne se déplace tout à fait de la même façon. Notez ainsi quelques exemples : la Fusée peut se déplacer de une, deux, trois, ou quatre cases verticalement vers l'avant. C'est-à-dire, en fait, que c'est tout ce qu'elle peut faire puisqu'elle ne peut pas se déplacer en arrière, latéralement ou en diagonale. La Sonde peut se déplacer d'une, deux, ou trois cases verticalement en avant. Elle ne peut pas se déplacer verticalement en arrière, mais elle peut se déplacer diagonalement en arrière d'une, deux, ou trois cases. Le Roi peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction – verticalement, horizontalement, ou diagonalement. L'Abbé peut se déplacer diagonalement en avant d'une, deux, ou trois cases.

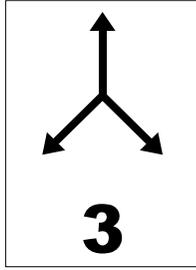
Il y a quatre pièces – la Fusée, le Novice, le Crabe et l'Abbé – qui ne peuvent jamais reculer. Ce sont les pièces susceptibles d'être promues. Si l'une quelconque d'entre ces pièces atteint la dernière rangée du tablier, elle est promue en une pièce assez puissante, qui peut se déplacer d'une ou deux cases dans n'importe quelle direction.

Vous pourriez vous demander pourquoi quelques diagrammes ont des flèches et d'autres pas. Cela n'a en fait pas une grande importance, mais les pièces avec des flèches ne peuvent pas toujours revenir sur leurs traces. Une pièce sans flèche peut toujours revenir à sa place précédente.

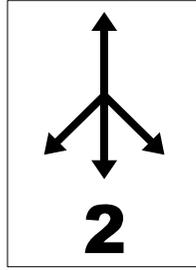
Fusée



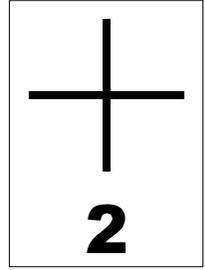
Sonde



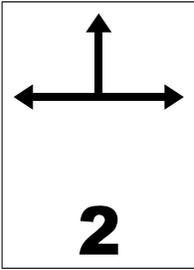
Pied de poule



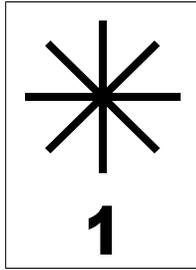
Tour



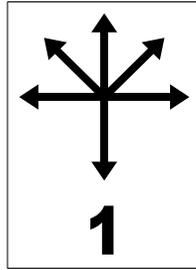
Novice



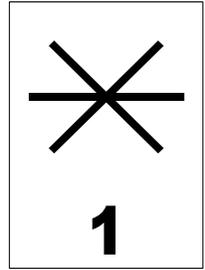
Roi



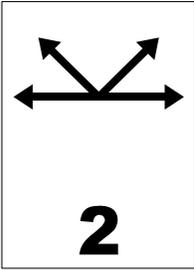
Arroseur



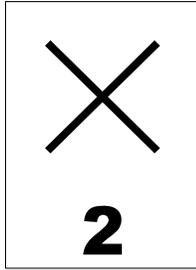
Lavette



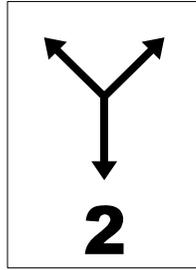
Crabe



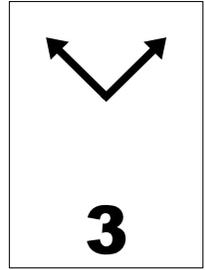
Évêque



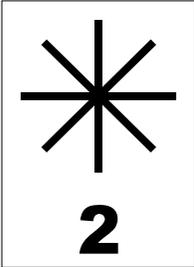
Cardinal



Abbé



Pièce promue



## Règles régissant le déplacement et la capture

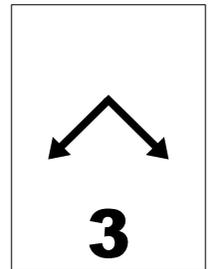
Une pièce ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce (et pas non plus par-dessus la pièce neutre). Vous ne pouvez pas déplacer une pièce sur une case qui contient une pièce amie (c'est-à-dire, une de vos propres pièces). Vous pouvez, cependant, déplacer une pièce sur une case qui contient une pièce ennemie. Dans ce cas, la pièce ennemie est capturée et retirée du jeu.

Quand vous capturez la pièce d'un adversaire, vous ne devez pas laisser votre adversaire voir le diagramme sur cette pièce. Le faire lui fournirait une information très utile. Les pièces capturées peuvent être placés en dehors du tablier avec leur diagramme caché.

## Entreprendre un déplacement

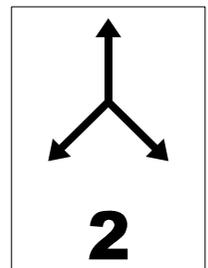
La procédure normale pour entreprendre un déplacement est d'abord d'essayer ce déplacement. Si votre adversaire indique que le déplacement est autorisé, vous laissez la pièce là où vous l'avez déplacée. Si votre adversaire dit que le déplacement est interdit, vous remettez la pièce à la position qu'elle occupait avant d'essayer le déplacement. Le tour passe alors à votre adversaire (même si le déplacement était interdit).

Voici un exemple : Jaune déplace sa pièce *N* diagonalement en avant et à gauche d'une case. Il dit, « je déplace *N* diagonalement en avant d'une case » c'est plus facile si le joueur dit ce qu'il fait pendant qu'il le fait). Blanc regarde la pièce *N* de Jaune et voit ce diagramme :



Blanc indique : « oui, vous pouvez ». Par conséquent Jaune laisse le *N* sur la case où il l'a déplacée. Blanc a répondu oui car le diagramme montrait les lignes diagonales descendantes, c'est-à-dire vers Blanc.

C'est maintenant au tour de Blanc et il déplace sa pièce *K* en avant de deux cases en disant « J'avance *K* tout droit de deux cases ». Jaune regarde la pièce *K* et voici le diagramme qu'il voit :

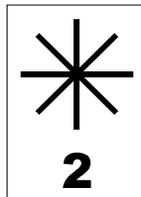


Jaune dit « non, vous n'avez pas le droit ». Blanc remet donc sa pièce **K** sur la case qu'elle venait de quitter. Jaune a dit non car il n'y a pas sur le diagramme de ligne verticale vers le bas c'est-à-dire en direction du camp jaune.

À tout moment un joueur peut procéder autrement, en demandant d'abord si un déplacement spécifique est autorisé avant de bouger la pièce si la réponse est positive.

## Promotion

Quand vous avancez une pièce susceptible d'être promue sur la dernière rangée, elle est aussitôt promue. Mais, cela arrive souvent, vous n'êtes pas toujours sûr que la pièce puisse être promue. Par conséquent, c'est votre adversaire qui dit si la pièce est promue ou non, et c'est lui qui procède à la promotion et au changement de diagramme qui en découle. Il retire l'ancien diagramme qui est écarté *face cachée* car il est possible que vous ne connaissiez pas le type de pièce qui vient d'être promue même après avoir eu confirmation de cette promotion. Enfin, l'adversaire glisse le diagramme de la pièce promue dans le porte-cartes. Le diagramme suivant sera maintenant visible de votre adversaire :



## Pièce neutre

Si aucune pièce n'est actuellement sur la pièce neutre et si vous avez une pièce qui peut, par un déplacement légal, atteindre la case qui contient la pièce neutre, alors vous pouvez déplacer votre pièce sur cette case. Votre pièce est posée sur la pièce neutre et en prend le contrôle.

Si une pièce ennemie est actuellement sur la pièce neutre et si vous avez une pièce qui peut atteindre la case contenant la pièce ennemie et la pièce neutre, alors vous pouvez déplacer votre pièce sur cette case. La pièce ennemie est capturée et enlevée du jeu, et votre pièce est placée sur la pièce neutre et en prend le contrôle.

Si l'une de vos pièces contrôle la pièce neutre et que vous choisissez de déplacer cette pièce ou la pièce neutre, vous disposez de trois options :

(1) vous pouvez déplacer votre pièce sans la pièce neutre. La pièce neutre restera sur place et vous ne la contrôlerez plus.

(2) vous pouvez déplacer votre pièce en même temps que la pièce neutre. Votre pièce continuera alors à contrôler la pièce neutre. Le déplacement répond aux mêmes règles que si votre pièce se déplaçait seule. Si vous arrivez sur une case contenant une pièce adverse, vous la capturez.

(3) vous pouvez déplacer la pièce neutre seulement, autrement dit, **faire une passe**. C'est assez rusé : votre pièce reste où elle est et seule la pièce neutre se déplace. La pièce neutre ne peut se déplacer que dans une direction et une distance autorisées à votre pièce qui la contrôle au départ. La pièce neutre ne peut pas passer par-dessus une autre pièce. Cependant, elle peut arriver sur une case occupée auquel cas elle passe sous le contrôle de la pièce qui s'y trouve, qu'elle soit de votre camp ou du camp adverse. Si elle arrive sur une case contenant une de vos pièces, alors cette pièce est placée sur la pièce neutre et en prend le contrôle. Si la pièce neutre arrive sur une case occupée par une pièce adverse, il n'y a pas de capture : la pièce adverse est placée sur la pièce neutre et en prend le contrôle (c'est pourquoi passer la pièce neutre à une pièce adverse est très rarement une bonne idée). La passe peut également aboutir à une case libre. Dans ce cas, ni l'un ni l'autre joueur ne contrôle plus la pièce.

Parfois vous pouvez contrôler la pièce neutre avec une de vos pièces au sujet de laquelle vous n'avez qu'une information partielle. Dans ce cas, vous pouvez essayer de déplacer votre pièce avec ou sans la pièce neutre, et votre adversaire peut vous répondre que c'est impossible. Vous reprenez alors votre déplacement comme normalement. Vous pouvez également essayer de déplacer seulement la pièce neutre dans une direction dont vous n'êtes pas sûr qu'il soit autorisé à votre pièce. Votre adversaire répondra alors si oui ou non vous pouvez faire cette passe.

## **But du jeu**

Le but du jeu est de parvenir à cette position : la pièce neutre est sur le bord opposé du tablier (c'est-à-dire, sur la première rangée de l'adversaire) et une de vos pièces est posée dessus. Si vous parvenez à

cette position, vous avez presque gagné la partie. Votre adversaire peut à son tour essayer de capturer votre pièce qui contrôle la pièce neutre. S'il n'y parvient pas, vous avez gagné la partie. S'il parvient à capturer votre pièce et à prendre le contrôle de la pièce neutre, le jeu continue.

## Feuilles de déduction

Pour vous aider dans vos déductions, nous fournissons quelques feuilles de note, que nous appelons des « feuilles de déduction ». Utilisez-les pour garder trace de ce que vous savez au sujet des pièces.

Un côté d'une feuille de déduction est intitulé « mes pièces, » et l'autre côté est intitulé « pièces adverses ». Pourquoi, pourriez-vous vous demander, garder trace des pièces adverses, puisque vous savez déjà tout au sujet de leurs capacités ? Tout simplement pour savoir ce que *lui* connaît de ses pièces. Cela est important quand vous êtes dans un secteur où une ou plusieurs de ses pièces peuvent vous attaquer.

La meilleure manière de noter les informations sur une pièce est de biffer ce qu'elle *ne peut pas* être. Il ne vous reste alors que ce que la pièce *peut* être.

Voici un exemple :

*Ann et Bob jouent. C'est Ann qui commence. Elle dit, « je fais avancer H d'une case ». Bob lui répond : « Tu ne peux pas le faire ».*

*Ann prend note de cette interdiction. Pour cela, elle tourne sa feuille de note du côté marqué « Mes pièces ». La rangée marquée « H » montre les diagrammes possibles pour la pièce H. Les sept premiers diagrammes de la rangée sont des pièces qui peuvent avancer tout droit. Puisque sa pièce H, dans cette partie, **ne peut pas** avancer, elle ne peut pas être l'une de ces sept pièces. Donc Ann trace un trait ondulé sur ces sept diagrammes. Sa feuille montre maintenant que H doit être l'une des cinq dernières pièces de la ligne. Le mieux est d'avoir un feutre de couleur pour marquer sur les feuilles.*

*Bob note également ce que Ann vient d'apprendre. Donc, il prend sa feuille, la tourne du côté marqué « Pièces adverses » et tire un trait sur les sept premiers diagrammes de la ligne marquée « H ».*

*C'est maintenant au tour de Bob, et il dit : « j'avance L d'une case ». Ann répond : « tu peux le faire ». Bob tourne sa feuille du côté marqué « Mes pièces ». Les cinq derniers diagrammes de la ligne L correspondent à des pièces qui ne peuvent pas avancer tout droit. Puisque son L peut avancer, il trace un trait sur ces cinq derniers*

diagrammes. Sa feuille montre maintenant que **L** doit être l'une des sept premières pièces de la rangée.

Puisque Ann garde trace de ce que Bob sait, elle trace un trait identique du côté de sa feuille marquée « Pièces adverses ».

Ann essaye maintenant de déplacer sa pièce **H** d'une case vers la gauche. Elle dit : « je déplace **H** horizontalement d'une case ». Bob répond : « oui, tu peux ». Ann raye alors les trois derniers diagrammes de la rangée. Ce sont des diagrammes qui ne montrent **pas** la possibilité pour **H** de se déplacer horizontalement. Il ne reste donc que deux diagrammes possibles pour **H**.

À son tour suivant, Bob essaye de déplacer **L** d'une case à droite en disant : « je déplace **L** horizontalement d'une case ». Ann répond : « tu ne peux pas » et Bob reprend donc son déplacement. Parmi les sept diagrammes qui restaient possibles pour **L**, quatre autorisent **L** à se déplacer horizontalement. Bob raye donc ces quatre diagrammes.

Ann essaye maintenant de déplacer **H** diagonalement en avant et vers sa droite de deux cases. Elle dit : « j'avance **H** en diagonale de deux cases ». Bob lui répond : « oui, tu peux ». Ann raye alors le diagramme parmi les deux restants qui n'autorisait pas **H** à se déplacer diagonalement en avant de deux cases. Il ne reste donc qu'un seul diagramme possible. Elle sait maintenant que **H** est le crabe. En outre, elle sait qu'aucune autre de ses pièces ne peut être le crabe. Par conséquent, elle raye le diagramme du crabe sur chacune des autres rangées. Les deux côtés de la feuille d'Ann ressemblent maintenant à ceux montrés en illustration.

## **Pour obtenir plus de feuilles de déduction**

Nous présentons nos excuses pour ceci, mais nous n'avons fourni qu'assez de feuilles de déduction pour démarrer quelques parties. Vous manquerez probablement de feuilles prochainement. Avant que ça ne se produise, voici quelques idées de ce que vous pouvez faire :

Vous pourriez amener une des feuilles à votre magasin de photocopie pour obtenir des tirages. Vous pouvez demander des photocopies double face ou demander que les feuilles « Mes pièces » et « Pièces adverses » soient sur des feuilles recto séparées. Si vous ne vous souciez pas des dépenses supplémentaires, vous pouvez demander des copies sur bristol, un papier d'environ 240 grammes. Les pages seront plus faciles à tenir en main et il est moins probable que votre stylo feutre les transperce.

# Mes pièces

Ann

	Fusée	Sonde	Pied de poule	Tour	Novice	Roi	Arroseur	Lavette	Crabe	Évêque	Cardinal	Abbé
<b>A</b>												
<b>C</b>												
<b>E</b>												
<b>H</b>												
<b>K</b>												
<b>L</b>												
<b>N</b>												
<b>O</b>												
<b>P</b>												
<b>S</b>												
<b>T</b>												
<b>V</b>												

# Pièces adverses

Bob

	Fusée	Sonde	Pied de poule	Tour	Novice	Roi	Arroseur	Lavette	Crabe	Évêque	Cardinal	Abbé
<b>A</b>												
<b>C</b>												
<b>E</b>												
<b>H</b>												
<b>K</b>												
<b>L</b>												
<b>N</b>												
<b>O</b>												
<b>P</b>												
<b>S</b>												
<b>T</b>												
<b>V</b>												

Au lieu d'aller à une boutique de photocopie, vous pouvez en obtenir sur Internet en allant sur le site [www.logicmazes.com/confusion/](http://www.logicmazes.com/confusion/) où vous trouverez des images des deux côtés des feuilles de déduction avec quelques instructions pour les imprimer vous-même.

[Note de l'auteur : Les feuilles de déduction sont actuellement à cette adresse de mon site web. Si vous éditez Confusion, vous pourrez déplacer cette section vers votre propre site web.]

## Notation

Il est mieux de sauter cette section, au moins au début. Plus tard, si vous devenez vraiment passionné de Confusion, vous pourrez lire ce qui suit. La raison d'être principale que cette section est que j'ai voulu présenter une manière uniforme d'enregistrer des parties. Je pense également que cette méthode fonctionne mieux que les notations habituelles de jeux, qui sont des adaptations de notation algébrique comme aux échecs.

Habituellement on apprend un système de notation afin de suivre des parties dans des livres de stratégie. Ce n'est pas ici le but parce qu'il n'existe pas de livres de stratégie pour Confusion ; cependant, la partie témoin ci-dessous est assez intéressante et vous pouvez essayer de la suivre. Naturellement, la principale raison d'apprendre la notation est de conserver vos parties pour la postérité.

La meilleure raison probable d'enregistrer des parties de confusion est de les rejouer plus tard « en clair », les deux joueurs sachant comment se déplacent toutes les pièces. Ceci peut être très intéressant ; mais la question reste de savoir si la partie vaudra la peine d'être rejouée.

Pour enregistrer un déplacement, commencer par la lettre de la pièce qui s'est déplacée, suivi d'un trait d'union, suivi d'une direction de rose des vents, du nombre de cases dont elle s'est déplacée. Si une capture a lieu, la notation est suivie de « x » puis de la lettre de la pièce capturée. Si une promotion a lieu, faites suivre le déplacement du signe « + ». Il est préférable que la direction de la rose des vents soit toujours vue d'un seul joueur, de préférence celui qui note.

La pièce neutre est désignée par un « Z ». Quand une pièce prend le contrôle de la pièce neutre, on fait suivre la notation de « x Z ».. Quand une pièce se déplace avec la pièce neutre, un « Z » est accolé à la lettre

de la pièce. Si une pièce ne se déplace pas, mais passe la pièce neutre, alors « Z » est employé seul pour noter la pièce qui se déplace. Quand la passe se fait vers une autre pièce, on ajoute « > » suivi de la lettre de la pièce.

En plus de noter les déplacements réussis, il est également important de noter les déplacements qui sont refusés. Mettez ces tentatives de déplacement entre parenthèses.

C'est un peu confus, mais la partie témoin devrait éclaircir tout ça.. Quelques notes ont été ajoutées à la partie pour en faciliter la lecture. Vous pouvez également ajouter des notes à vos propres parties.

Quand une partie a été enregistrée, vous pouvez la rejouer. Cependant, si vous voulez sauvegarder la partie, vous devriez également noter les informations au sujet des correspondances entre pièces et diagrammes. Une manière facile de le faire est de joindre vos feuilles de déduction et de tracer un cercle coloré autour du diagramme pour chaque pièce. Mais supposez que vous vouliez enregistrer votre partie. Vous avez alors besoin d'une façon d'indiquer quel diagramme a correspondu à chaque pièce. Une manière concise de le faire est de noter chaque lettre suivie du nombre du diagramme (c'est-à-dire le numéro d'ordre des colonnes qui est aussi le nombre au-dessus des diagrammes de l'illustration des pièces). C'est ce qui est fait au début de la feuille de la partie témoin. On voit ainsi que la pièce A était un 6 (roi), que la C est un 8 (mauviette), E est un 10 (évêque), et ainsi de suite.

La partie témoin commence à la page suivante. Il n'y a aucune règle stricte pour décider quelle couleur commence et quelle couleur a quelle colonne. Dans cette partie, Jaune a noté les mouvements et il a noté les directions de son point de vue. C'était donc une bonne idée de mettre « jaune » dans la colonne de gauche.

Blanc commence la partie et il fait avancer son *L* de deux cases. Ceci est noté « *L* Sud 2 cases ». C'est ensuite au tour de Jaune et il essaye de faire avancer *C* de deux cases. Ceci est noté « *C* Nord 2 cases ». Puisque ce déplacement a été refusé, il est noté entre parenthèses.

## Exemple de partie

Blanc = A6 C8 E10 H11 K2 L1 N3 O9 P7 S5 T12 V4

Jaune = A4 C8 E12 H11 K10 L2 N1 O3 P7 S6 T5 V9

<u>Jaune</u>	<u>Blanc</u>
1.	L-S2
2. (C-N2)	(L-E1)
3. (C-NE2)	L-S1
4. E-NW1	L-S4xA
5. C-W1xL	(V-SW1)
6. V-NE1	S-SW1
7. V-NW2	(C-SW2)
8. V-NW2xZ prend Z	V-W1
9. VZ-NW1 transporte Z	(C-S1)
10. V-NE2xC abandonne Z	(N-E1)
11. V-NW2xS+ promotion	K-NE1xV
12. (P-N2)	(N-SW2)
13. K-NE1	(K-SW1)
14. K-NW2	(H-S2)
15. K-NW2xZ	T-SW1
16. (H-N2)	(H-W1)
17. H-NW2	(H-SE3)
18. T-N2	H-SW2
19. (T-N3)	H-SE2
20. KZ-NW2	V-E1
21. (P-NE2)	H-SE2
22. (L-W1)	H-SE1xT
23. L-N3	T-SW1

24.	KZ-NE1	V-E1
25.	K-NE1xK abandonne Z	V-E1xK
26.	L-SW2	T-SE2
27.	S-E1	(T-N2)
28.	(S-N2xH)	(T-E2)
29.	(H-NE3=	V-W1
30.	(H-SE1)	V-S1xZ
31.	(H-W1)	VZ-S2
32.	H-S1	Z-S1>T V passe Z à T
33.	C-NW1	T-SE1
34.	C-W1	Z-SE3>H T passe Z à H
35.	S-E1	HZ-SW1
36.	S-NW1	T-SE3
37.	L-N1	HZ-SW1
38.	P-E1xHxZ	T-SW2xPxZ+
39.	(O-E2xTxZ)	Blanc gagne



# Règle résumée

## But du jeu

Atteindre avec une de ses pièces ayant le contrôle de la pièce neutre la dernière ligne du plan de jeu, sans que l'adversaire ne parvienne à les capturer à son tour de jouer.

## Mise en place

Chaque joueur prépare aléatoirement les douze pièces adverses et les dispose selon le schéma en page 5.

Les joueurs déterminent qui commence.

## Tour de jeu

À son tour, le joueur annonce le déplacement qu'il compte réaliser avec quelle pièce. Si la pièce désignée contrôle la pièce neutre, il doit annoncer clairement s'il déplace sa propre pièce, la pièce neutre, ou les deux.

Son adversaire lui répond si le mouvement est possible ou non.

Si le mouvement est possible, le joueur doit l'exécuter, sinon il ne déplace pas la pièce.

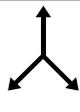
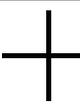
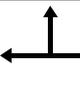
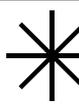
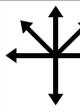
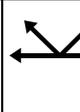
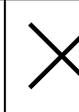
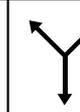
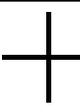
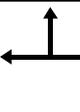
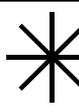
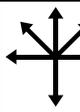
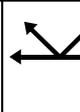
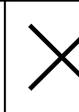
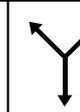
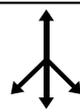
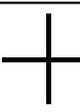
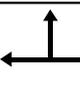
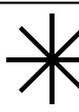
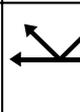
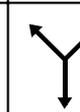
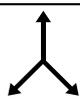
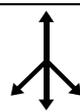
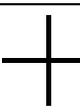
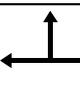
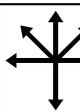
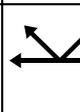
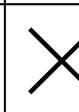
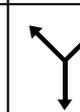
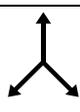
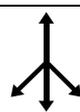
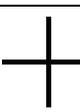
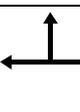
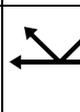
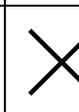
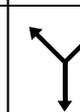
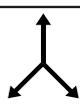
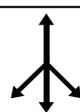
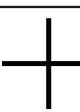
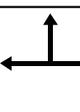
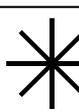
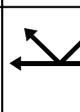
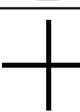
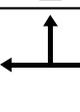
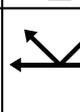
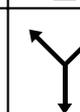
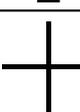
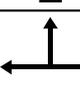
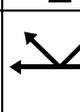
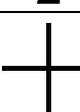
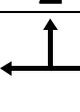
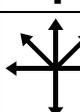
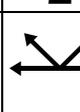
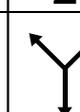
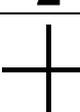
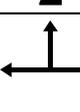
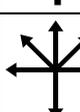
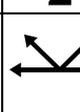
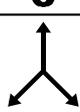
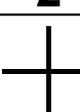
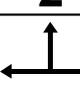
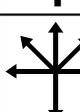
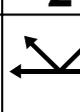
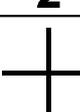
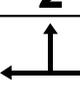
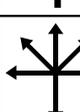
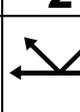
Chacun prend note des éventuels renseignements obtenus ou donnés.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

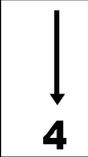
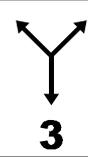
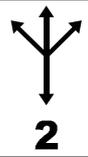
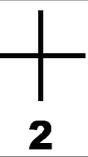
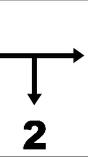
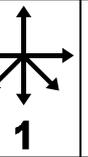
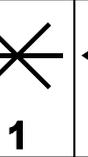
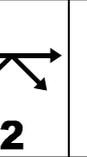
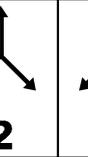
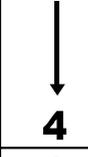
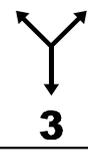
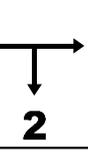
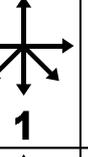
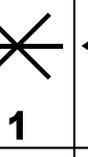
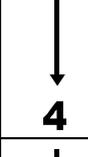
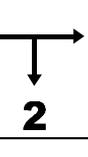
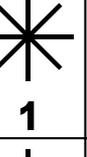
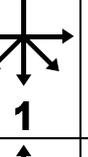
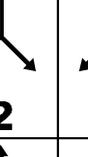
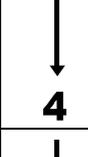
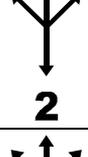
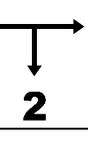
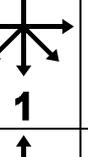
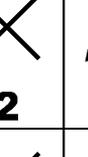
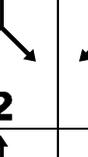
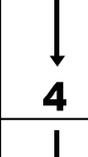
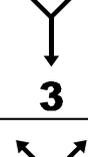
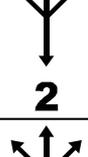
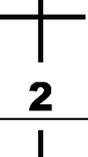
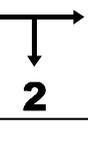
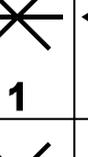
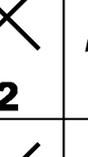
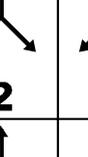
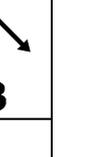
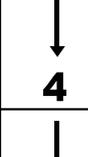
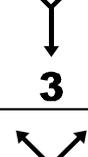
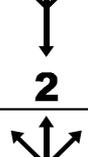
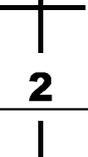
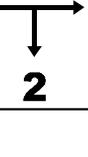
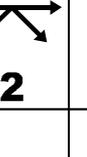
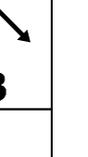
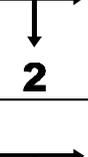
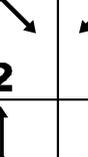
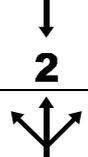
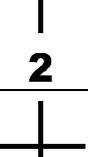
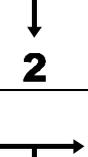
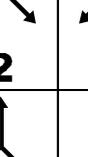
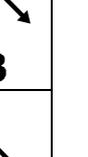
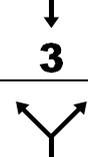
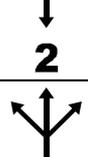
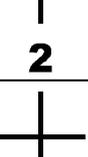
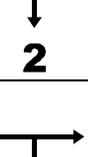
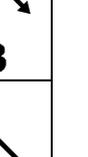
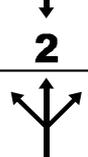
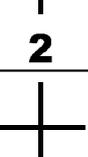
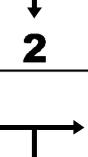
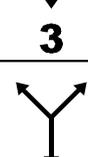
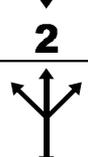
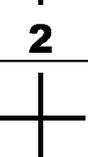
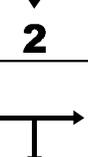
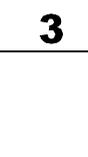
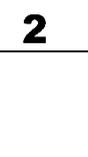
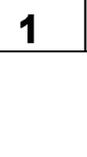
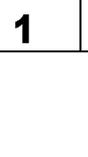
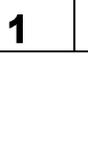
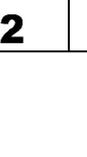
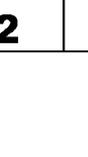
## Promotion d'une pièce

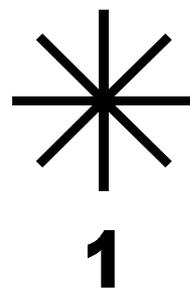
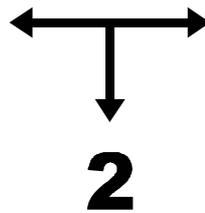
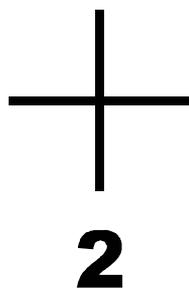
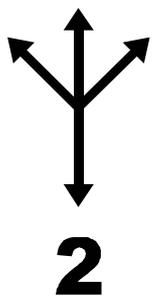
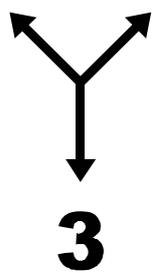
Quatre pièces ne sont pas autorisées à reculer : la Fusée, le Novice, le Crabe et l'Abbé. Si ces pièces parviennent sur la dernière ligne, elles sont promues en une pièce qui peut se déplacer de une ou deux cases dans les huit directions.

# Mes pièces

	Fusée	Sonde	Pied de poule	Tour	Novice	Roi	Arroseur	Lavette	Crabe	Évêque	Cardinal	Abbé
<b>A</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>C</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>E</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>H</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>K</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>L</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>N</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>O</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>P</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>S</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>T</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3
<b>V</b>	 4	 3	 2	 2	 2	 1	 1	 1	 2	 2	 2	 3

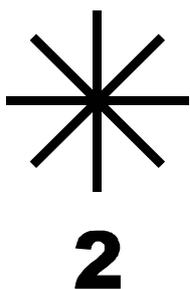
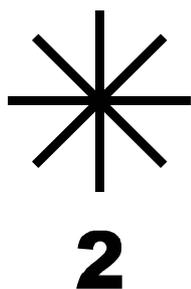
# Pièces adverses

	Fusée	Sonde	Pied de poule	Tour	Novice	Roi	Arroseur	Lavette	Crabe	Évêque	Cardinal	Abbé
<b>A</b>												
<b>C</b>												
<b>E</b>												
<b>H</b>												
<b>K</b>												
<b>L</b>												
<b>N</b>												
<b>O</b>												
<b>P</b>												
<b>S</b>												
<b>T</b>												
<b>V</b>												

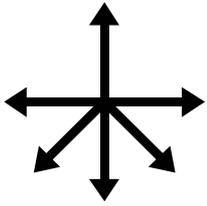


**A C E H K L**

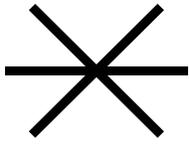
**A C E H K L**



**Confusion est un jeu de Robert Abbott**  
Aucune distribution de ce jeu à titre gratuit ou onéreux ne peut se faire sans son accord



**1**



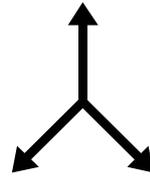
**1**



**2**



**2**



**2**



**3**

**N**

**O**

**P**

**S**

**T**

**V**

**N**

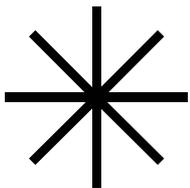
**O**

**P**

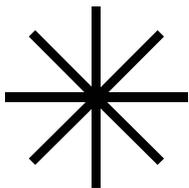
**S**

**T**

**V**



**2**



**2**

**Confusion est un jeu de  
Robert Abbott**  
Aucune distribution de ce jeu  
à titre gratuit ou onéreux ne  
peut se faire sans son accord

Robert Abbott's

# CONFUSION

ESPIONAGE AND DECEPTION IN THE COLD WAR



Stronghold Games is proud to bring you "Confusion: Espionage and Deception in the Cold War".

Designed by the genius of Robert Abbott, this game has never been printed in North America and only once in Germany in very limited release.

Stronghold Games is very excited to bring this brilliant design back to print after many years of being unavailable worldwide.

We would like to thank Robert Abbott for giving us the opportunity to publish his great game. We would also like to thank the community of gamers at Board Game Geek ([www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)) who have asked to have this game reprinted.

We hope you enjoy playing this game as much as we enjoyed publishing it!

For more information about our games, please visit our webpage at:  
[www.Stronghold-Games.com](http://www.Stronghold-Games.com)

## Credits

**Game Design: Robert Abbott**

**Game Development: Kevin Nesbitt and Stephen M. Buonocore**

**Art and Layout: David Ausloos ([www.ausloosdesign.be](http://www.ausloosdesign.be))**

**Production Manager: Kevin Nesbitt**

**Production Consultant: Stephen M. Buonocore**

**Stronghold Games' logo was designed by Antti Karjalainen**

**Special thanks to Chad Mekash for rewriting the rulebook.**

**Rules translations by:**

**German: Catrin Berghoff and Tina Sörgel**

**French: Julien Griffon**

**Spanish: Guillermo H. Nuñez**

 **WARNING: CHOKING HAZARD**

© 2010 Stronghold Games LLC, a Delaware USA Limited Liability Company. All rights reserved.  
USA / UK / Ireland / Australia **WARNING: CHOKING HAZARD – SMALL PARTS. Not for children under 3 years.** FR **AVERTISSEMENT : RISQUE DE SUFFOCATION – PETITES PIÈCES.**  
Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. DE **WARNHINWEIS: ERSTICKUNGSGEFAHR – ENTHÄLT KLEINE TEILE.** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. ES **ADVERTENCIA: RIESGO DE ASFIXIA – CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS.** No apto para niños menores de 3 años.





## La Guerre Froide.

*Une époque dangereuse pour le monde. Une époque dangereuse pour les espions... mais tout espion n'aspire-t-il pas au danger ? Alors qu'un sombre nuage d'intrigue et de subterfuge enveloppe le monde de ses volutes, votre pays vous appelle pour acquérir les informations Confidentielles qui assureront la sécurité et la suprématie de votre pays. Mais cela n'est pas si simple ; vos espions, éparpillés dans le monde entier, sont difficiles à contrôler et il y a pire : un agent double au sein de votre service compromet toute la mission !*

*Pourrez-vous atteindre vos objectifs au détriment de votre adversaire, ou l'opération entière échouera-t-elle dans un abîme de Confusion ?*

## Composants

- 26 pions « Espion » (les « Espions »)
- 26 pions « Déplacement »
- 1 « Mallette Confidentielle » (la « Mallette »)
- 1 plateau de jeu
- 2 Carnets des Espions (les « Carnets »)
- 2 feutres effaçables à sec
- 1 planche de 6 « Jetons d'action spéciale »
- 1 livret de règles



## Présentation du jeu

Chaque joueur dispose de 13 pions Espion qu'il peut déplacer sur le plateau pour capturer les Espions ennemis et pour prendre le contrôle de la Mallette Confidentielle. Les joueurs ne voient pas les capacités de déplacement de leurs propres Espions, mais ils voient celles des Espions adverses. À partir des tentatives de déplacement de ses Espions, chaque joueur déduit leurs capacités et les enregistre dans son Carnet des Espions.

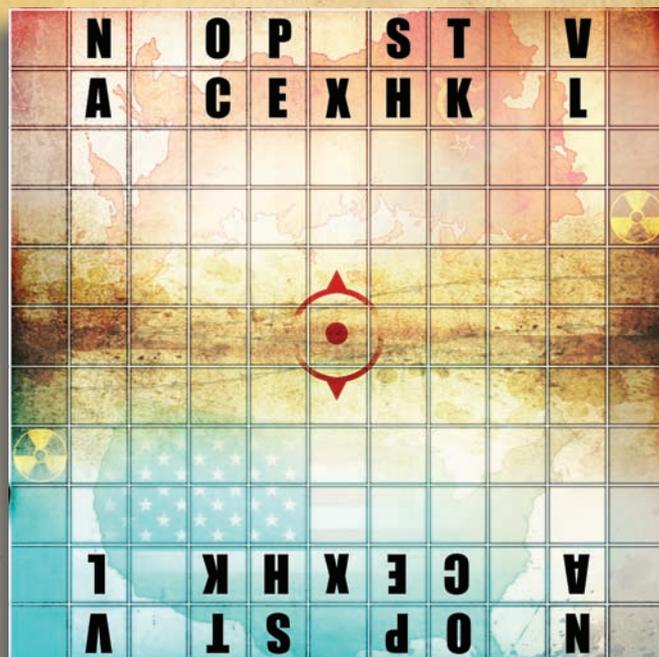
## But du jeu

Le but du jeu est de prendre le contrôle de la Mallette Confidentielle et de l'emporter du côté opposé du plateau (sur la première ligne de l'adversaire), l'un de vos Espions l'ayant alors à la main.

## Préparation

Choisir qui jouera le côté Blanc (les États-Unis) et le côté Rouge (l'URSS). Chaque joueur prépare aléatoirement les Espions de son adversaire de la manière suivante :

1. Poser les pions Déplacement (qui indiquent la manière de se déplacer des pions Espions) face cachée et les mélanger. Face cachée signifie que la face supérieure de tous les pions montrera le même symbole (le symbole « déplacement de 2 dans n'importe quelle direction »), qui est le symbole utilisé lorsque certains pions sont promus.
2. Choisir un pion Espion et insérer un pion Déplacement au hasard dans sa cavité. S'assurer que la bonne face (celle qui ne correspond pas à un Espion promu) est visible. Pour garantir un tirage vraiment aléatoire, vous pouvez tirer les pions Déplacement dans le couvercle de la boîte.
3. Poser chaque pion de votre adversaire sur le plateau, à sa position de départ du côté de votre adversaire, conformément au « Schéma de préparation » de la page ##. Le pion Déplacement de chacun des Espions de votre adversaire doit être face à vous. Votre adversaire ne doit voir aucun de ses propres pions Déplacement.
4. Les deux joueurs effectuent cette préparation en même temps.
5. Poser la Mallette Confidentielle au milieu du plateau de 11 x 11 cases, sur la case marquée à cet effet. Donner à chaque joueur le Carnet correspondant à son pays/sa couleur et un feutre effaçable à sec. Désigner le premier joueur volontairement ou aléatoirement.



## Déroulement d'une partie

À votre tour, annoncez et effectuez un déplacement avec l'un de vos Espions.

Votre adversaire répond par « Oui », pour indiquer que le déplacement est valide, ou par « Non », pour vous signaler que votre Espion doit retourner à la case qu'il occupait avant la tentative de déplacement. Le type de déplacement de l'Espion détermine si votre adversaire déclare le déplacement valide ou non.

Si le déplacement est valide et que votre pion arrive sur la même case que l'un des pions de votre adversaire, ce dernier est capturé et retiré du jeu, sans que son type de déplacement ne soit révélé. Remettez juste cet Espion dans la boîte, avec la face indiquant le déplacement cachée.

Les deux joueurs doivent enregistrer ce que le déplacement leur a appris, qu'il soit valide ou non, dans leur Carnet. Vous devez enregistrer ce que vous déduisez au sujet de l'Espion que vous venez de déplacer (ou d'essayer de déplacer), et votre adversaire, ce qu'il déduit de ce que vous savez de vos Espions.

## Déplacement de vos Espions

Les flèches et les chiffres sur le pion Déplacement d'un Espion indiquent respectivement les directions et la distance maximale qu'il peut parcourir (toujours en ligne droite). Deux de vos Espions ne se déplacent jamais de la même manière. Il est possible de déplacer un Espion moins loin que sa portée maximale. Un Espion ne peut jamais changer de direction au cours d'un déplacement.

Les pions Déplacement des Espions de votre adversaire indiquent les déplacements de votre point de vue. Une flèche vers le haut indique toujours un déplacement vers l'adversaire ; une flèche vers le bas, un déplacement vers vous.

Un Espion ne peut jamais sauter au-dessus d'un autre Espion ou de la Mallette Confidentielle.

Il est interdit de déplacer l'un de ses propres Espions sur un autre de ses propres Espions. Il est cependant possible de déplacer un Espion sur une case contenant un Espion adverse. Dans ce cas, l'Espion adverse est capturé et retiré du jeu.

Un verrou apparaît sur le pion Déplacement de certains Espions. Ces Espions ne peuvent pas toujours retourner à la case où ils se trouvaient au tour précédent, selon le déplacement que vous leur faites effectuer. Ce symbole n'est qu'un repère. Dépasser la Mallette pour vous rendre compte que vous ne pouvez pas reculer pour la ramasser serait une grosse erreur.

## Promotion des Espions

Les quatre pions Déplacement promouvables (ainsi que leur incapacité à reculer) sont signalés par la couronne. Seuls ces 4 Espions peuvent être promus.

Si vous amenez l'un de ces Espions sur une case de la première ligne de votre adversaire, celui-ci doit annoncer la promotion et retourner le pion de Déplacement de l'Espion du côté « promu ». Le mode de déplacement précédent ne vous est pas révélé et il faut bien prendre soin de ne pas le révéler par accident.

## La Mallette Confidentielle

Si vous déplacez un Espion de manière valide sur la case occupée par la Mallette Confidentielle (en capturant tout Espion adverse s'y trouvant éventuellement), posez votre Espion sur la Mallette. Votre Espion contrôle désormais celle-ci.

**Si vous décidez de déplacer l'Espion qui a le contrôle de la Mallette, trois choix s'offrent à vous :**

- Vous pouvez déplacer votre Espion en laissant la Mallette où elle se trouve. Vous n'aurez alors plus contrôle de la Mallette ;
- Vous pouvez déplacer votre Espion en emportant la Mallette. Si vous emportez la Mallette sur une case où se trouve un Espion adverse, vous capturez cet Espion et conservez le contrôle de la Mallette ;
- Vous pouvez déplacer la Mallette sans déplacer l'Espion. La Mallette ne peut être déplacée que suivant les capacités de l'Espion qui la contrôle. Elle ne peut sauter au-dessus d'aucun autre Espion. Elle peut cependant terminer son déplacement sur une case contenant un autre Espion, qu'il soit à vous ou à votre adversaire. Si elle arrive sur une case contenant l'un de vos Espions, celui-ci est posé sur la Mallette et en prend le contrôle.

Si elle arrive sur une case contenant un Espion ennemi, celui-ci est posé sur la Mallette et en prend le contrôle (toutefois, passer à un ennemi est rarement une bonne idée). La Mallette peut également s'arrêter sur une case vide. Dans ce cas, aucun joueur n'a le contrôle de la Mallette.

## L'Agent double

Chaque joueur a un pion Déplacement sur lequel figure un point d'interrogation (?). Il s'agit de l'Agent double, un Espion travaillant secrètement pour l'adversaire. Cet Espion suit les mêmes règles que les autres, à quelques exceptions près.

L'adversaire peut librement choisir si le déplacement de l'Agent double est valide ou non, en répondant « Oui » ou « Non » après chaque déplacement comme il le souhaite. L'adversaire peut même déclarer « Oui » à un déplacement et, plus tard, « Non » au même déplacement. Évidemment, cela ne serait pas très judicieux, puisqu'il révélerait alors qu'il s'agit de l'Agent double.

Avant de déplacer un Espion, à votre tour, vous pouvez tenter d'« Éliminer l'Agent double » en déclarant que vous souhaitez retirer l'un de vos Espions du jeu. Cette action s'ajoute à votre tour normal. Elle ne peut être effectuée qu'une fois par tour, mais est possible plusieurs tours de suite. Il vous suffit alors de désigner un Espion parmi les vôtres (celui que vous pensez être l'Agent double) et il est retiré sans que son pion Déplacement ne soit révélé. Cette action peut être très importante si votre Agent double possède la Mallette mais que votre adversaire refuse tout ses déplacements.

Par ailleurs, avant de déplacer un Espion, à votre tour, vous pouvez choisir d'« Éliminer l'Agent double de l'adversaire » en retirant celui-ci du plateau et en montrant son pion Déplacement à votre adversaire pour qu'il puisse vérifier son identité. Cette action est gratuite et s'ajoute à votre tour normal. Dans ce cas, vous ne pouvez éliminer que l'Agent double de votre adversaire. Il est interdit d'éliminer un autre pion. Cette action peut aussi être très importante si l'Agent double de votre adversaire a amené la Mallette de votre côté. Vous pourriez alors tout simplement éliminer l'agent, puis déplacer l'un de vos Espions sur la Mallette.

Il est interdit d'« Éliminer l'Agent double » et d'« Éliminer l'Agent double de l'adversaire » au même tour.

Vous pouvez gagner avec votre Agent double si votre adversaire commet l'erreur de lui laisser atteindre sa première ligne avec la Mallette à la main.

## Carnets

Les Carnets sont utilisés pour consigner ce que vous savez des Espions.

Un côté du Carnet est intitulé « My Spies » (Mes Espions) et vous permet de suivre ce que vous savez de vos Espions.

L'autre côté du Carnet est intitulé « Opponent's Spies » (Espions de l'adversaire) et vous sert à suivre ce que votre adversaire connaît de ses Espions, car vous voulez aussi savoir ce qu'il sait.

Le meilleur moyen de conserver les informations connues à propos d'un Espion est de barrer ce qu'il ne peut pas être. Il ne reste plus ensuite que ce que l'Espion peut être. Au fur et à mesure que les possibilités se réduisent, vous commencez à déduire le type de déplacement exact de chaque Espion pour cette partie.

## Règle optionnelle et variantes

Cette partie présente une règle optionnelle et des variantes que les joueurs peuvent souhaiter essayer. Elles peuvent être utilisées toutes ensemble ou selon n'importe quelle combinaison.

### Règle optionnelle: Jetons d'action spéciale:

Le jeu contient 6 Jetons d'action spéciale, soit 3 pour chaque joueur. Ceux-ci offrent aux deux joueurs des actions supplémentaires, ou peuvent être utilisés pour appliquer un handicap dans une partie entre joueurs de niveaux différents.

À votre tour, vous pouvez jouer un (et un seul) de ces jetons, sauf si vous décidez d'« Éliminer l'Agent double » ou d'« Éliminer l'Agent double de l'adversaire ».

Vous devez jouer le Jeton d'action spéciale avant de déplacer un Espion. Une fois le jeton joué, retirez-le du jeu en le remettant dans la boîte.

**Les jetons s'utilisent de la manière suivante :**



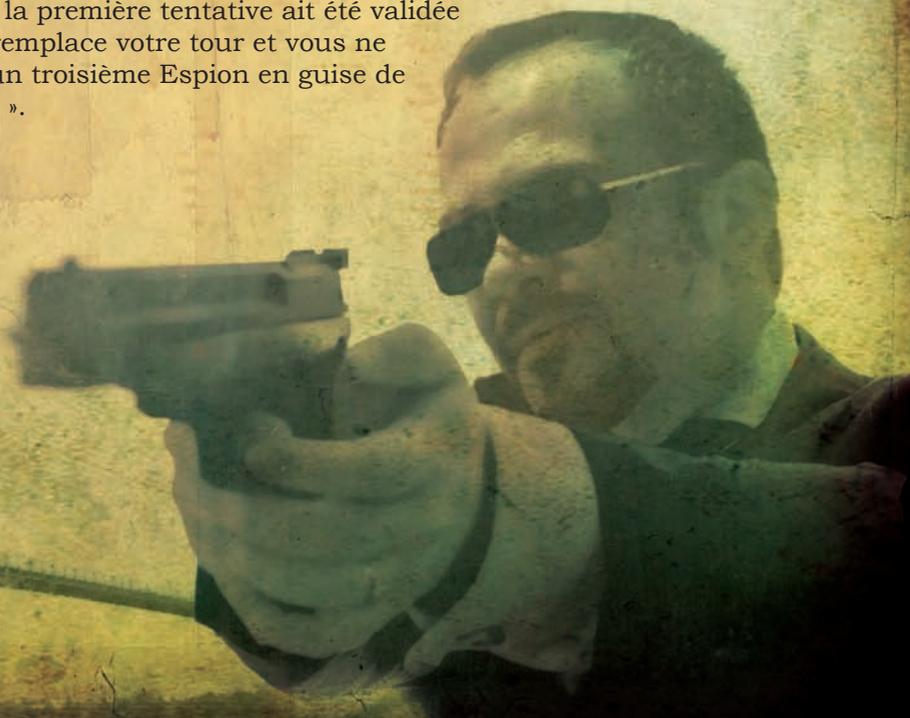
#### **Révéler 1:**

Cette action vous permet de connaître l'identité de l'un de vos Espions. Votre adversaire prend l'Espion que vous désignez et vous montre son pion Déplacement. L'Espion est alors reposé sur le plateau à la position où il se trouvait. Vous pouvez choisir l'un de vos Espions éliminés. Dans ce cas, l'adversaire doit s'assurer de bien remettre l'Espion dans la boîte. Après avoir obtenu cette information, vous effectuez votre tentative de déplacement normale, mais sans pouvoir utiliser l'Espion qui vient de vous être révélé.



#### **Déplacer 2:**

Cette action vous permet de faire deux tentatives de déplacement à ce tour, au lieu de la tentative unique habituelle. Il existe cependant des restrictions. Vous ne pouvez déplacer que des Espions se trouvant sur votre moitié du plateau, c'est-à-dire les 5 lignes les plus proches de vous. Aucun des deux Espions ne peut être en possession de la Mallette. Il est interdit de tenter de déplacer le même Espion deux fois, que la première tentative ait été validée ou non. Cette action remplace votre tour et vous ne pouvez pas déplacer un troisième Espion en guise de « déplacement normal ».





### Échanger 2:

- Cette action vous permet d'échanger la position de deux de vos Espions sans en révéler le pion Déplacement. Il existe cependant des restrictions. Vous ne pouvez échanger la position que d'Espions se trouvant sur votre moitié du plateau, c'est-à-dire les 5 lignes les plus proches de vous. Aucun des deux Espions ne peut être en possession de la Mallette. Après avoir échangé les positions des deux Espions, vous pouvez effectuer une tentative de déplacement normal, mais sans utiliser les deux Espions dont les positions viennent d'être échangées (à moins qu'il ne vous reste aucun autre Espion en jeu).

### Variante 1 : "Code d'honneur des Espions"

Dans cette variante, le pion Déplacement de l'Agent double n'est pas utilisé. Ignorer la case de départ centrale du Schéma de préparation (l'Espion « X » est retiré du jeu pendant la préparation), et placer les 12 autres Espions sur leur case de départ.

### Variante 2 : "Que le monde est petit"

Dans cette variante, les colonnes sombres du plateau, sur lesquelles apparaît le symbole nucléaire, ne sont pas utilisées. Elles sont considérées « hors jeu » pour toute action. Cette variante engendre un environnement plus hostile pour les Espions.

### Variante 3 : "Contact en retard"

Dans cette variante, votre Espion doit survivre un tour complet sur la ligne de votre adversaire pour vous assurer la victoire. Si votre Espion atteint la ligne de votre adversaire, mais se fait éliminer au tour suivant de ce dernier, la partie se poursuit. Cette variante est adaptée aux joueurs découvrant ce jeu et à ceux qui souhaitent une partie plus longue.

### Variante 4 : "Préparation variable"

Dans cette variante, pendant la phase de préparation, les joueurs peuvent placer les pions sur le plateau selon les règles suivantes :

- Seules les première et deuxième lignes peuvent être utilisées, comme dans le jeu de base ;
- Une ligne ne peut pas contenir plus de 7 Espions ;
- Sur 4 colonnes, au moins, des Espions doivent se trouver sur les deux lignes (ce qui signifie qu'au moins 4 Espions de la ligne la plus proche de vous ne pourront pas se déplacer tout droit au premier tour, à cause des Espions se trouvant devant eux) ;
- Les joueurs ne peuvent toujours pas voir leurs propres pions Déplacement et il faut faire bien attention que cela ne se produise pas par erreur lorsque cette variante est utilisée.

### Variante 5: "Une promotion, Camarade"

Dans cette variante, tous les Espions (et non uniquement ceux marqués d'une couronne) peuvent être promus, à l'exception des Agents doubles. L'adversaire demande « Souhaites-tu promouvoir cette unité ? » pour chaque Espion atteignant son bord du plateau. Vous pouvez décider de promouvoir l'Espion ou non. Si l'offre est déclinée, l'Espion doit se déplacer sur une autre case de la première ligne de l'adversaire et la proposition est alors réitérée. Si un Espion quitte la case du bord et y revient, la proposition est une nouvelle fois valable.

Les Agents doubles ne peuvent pas être promus dans cette variante. Si vous acceptez la proposition de l'adversaire, il révèle l'Agent double et le retire du jeu. De plus, la Mallette, où qu'elle se trouve, est transférée au premier Espion de l'adversaire, par ordre alphabétique, où qu'il se trouve ! La plupart du temps, il s'agira de l'Espion A, mais s'il est déjà éliminé, c'est l'Espion C qui récupère la Mallette, et ainsi de suite. L'adversaire peut refuser ce transfert de Mallette s'il le souhaite.

Dans cette variante, il est préférable de connaître l'identité de vos Espions avant de les promouvoir. La promotion d'un Agent double à un poste plus élevé est le meilleur moyen de se faire voler la Mallette.