



LES RÈGLES DU JEU

Vous êtes des agents infiltrés à l'étranger et devez vous faire connaître discrètement de vos contacts sur place. Quoi de mieux que la semaine de Carnaval, son défilé international, sa foule colorée et ses déguisements du monde entier pour opérer sous couverture ? On vous a donné le descriptif de vos correspondants, la tâche semble simple... mais attention à ne pas être repéré par les services de contre-espionnage adverses, ils sont sur le qui-vive !

Contenu de la boîte



2 X 36 CARTES AGENT
AVEC 2 DOS DIFFÉRENTS



32 CARTES
CONTRE-ESPIONNAGE



8 CARTES INFILTRÉ DE
COULEURS DIFFÉRENTES



8 PIONS INFILTRÉ DE
COULEURS DIFFÉRENTES

1 - But du jeu

Voir sans être vu et communiquer sans être intercepté. Votre but est de parvenir à chaque tour à identifier votre nouveau complice et à vous faire reconnaître par lui à l'aide de clin d'oeils, sans jamais vous faire remarquer par les autres.

A chaque fois que vous et votre complice parvenez à vous reconnaître par un clin d'oeil discret, vous marquez chacun un point. Mais à chaque fois que vous révélez le lien caché entre deux autres complices en interceptant un clin d'oeil, vous marquez les deux points qu'ils auraient dû marquer.

Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.

2 - Mise en place

Distribuez une carte **Infiltré** et un pion de la même couleur à chaque joueur.
La carte **Infiltré** restera toujours devant lui pour l'identifier.

Séparez les deux paquets de cartes **Agent** en fonction de leur dos.

Lors d'une partie à **4 ou 6 joueurs** mettez toutes les cartes en jeu, mais à **5 ou 7 joueurs** retirez des deux paquets la carte ayant le symbole, et à **8 joueurs** retirez des deux paquets les quatre cartes ayant le symbole.



Les cartes retirées sont rangées dans la boîte, elles ne serviront pas pendant la partie.

Mélangez l'un des deux paquets de cartes **Agent** restantes et disposez les cartes sur la table, face visible, sans ordre particulier, de façon à former un plateau de jeu.

Mélangez ensuite le second paquet de cartes **Agent** et distribuez les toutes aux joueurs qui les prennent en main sans les montrer aux autres.

Distribuez à chaque joueur 4 cartes **Contre-espionnage**.

3 - Déroulement

Dès la mise en place finie, le dernier joueur à s'être déguisé commence (en cas de désaccord, déterminez le premier joueur au hasard). Puis les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

APPEL

Le joueur dont c'est le tour doit placer son pion sur la carte **Agent** visible de son choix sur le plateau.

Mais il lui est interdit de :

- placer son pion sur une carte dont il a la carte jumelle en main.
- placer son pion sur une carte occupée par le pion d'un autre joueur.

En même temps, il appelle à voix haute le numéro de la carte sur laquelle il s'est placé.

*Exemple : Matthieu place son pion sur la carte **Agent n°25** et dit « j'appelle l'agent 25 ».*

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



COMPLICE

Le joueur qui a en main la carte appelée est « le complice ». A partir de ce moment, il doit essayer de se faire connaître du joueur qui l'a appelé avant que celui-ci ne rejoue un autre tour. Pour cela il doit lui faire un **clin d'œil**, mais sans se faire surprendre par les autres joueurs.

Ainsi, les deux joueurs sont **complices** le temps d'un tour de table et ils doivent se découvrir l'un l'autre.

Lorsque reviendra le tour du joueur qui a posé le pion, et qu'il devra par conséquent placer son pion sur une autre carte **Agent**, il sera définitivement trop tard...

*Exemple : C'est Aïcha qui a en main la carte **Agent n°25** appelée par Matthieu. Elle et Matthieu sont donc complices mais Matthieu ne le sait pas encore. Aïcha doit se faire repérer par Matthieu par un clin d'œil avant que le prochain tour de Matthieu ne commence.*

Note : il est interdit de faire des clins d'œil à un joueur qui n'est pas votre partenaire.

PRISE DE CONTACT

Au début de son tour de jeu, le joueur **peut désigner celui** dont il pense être complice avant de placer son pion sur une autre carte.

*Exemple : le pion de Matthieu est sur la carte **Agent n°25**, il désigne Aïcha et dit « c'est Aïcha qui a le n°25 ».*

Deux cas sont alors possibles :

- **C'est vrai** : la personne a bien en main la carte **Agent** portant le numéro appelé. Elle la montre et la place **face visible** devant elle (elle lui rapportera 1 point en fin de partie). Le joueur qui avait posé son pion sur la carte jumelle prend cette carte du plateau et la pose également devant lui face visible (elle lui rapportera également 1 point en fin de partie).
- **C'est faux** : la personne désignée n'a pas la carte **Agent** correspondante en main. Alors le joueur qui avait placé son pion dessus retourne la carte **Agent** en question face cachée et la laisse ainsi retournée sur le plateau. Elle ne rapportera de point à personne. Le joueur qui avait effectivement la carte **Agent** appelé la place devant lui – **face cachée**. Elle ne rapportera pas de point en fin de partie mais permettra de départager les joueurs en cas d'égalité.

Puis le joueur dont c'est le tour place son pion sur une nouvelle carte sur le plateau et appelle le numéro correspondant.

CONTRE-ESPIONNAGE

En permanence, tous les joueurs doivent se surveiller les uns les autres pour surprendre des clins d'œil. Car si un joueur en surprend un autre en train de faire un clin d'œil qui ne lui est pas destiné, il peut l'accuser. Pour cela, il le désigne et indique à haute voix la carte qu'il l'accuse d'avoir en main.

*Exemple : Agustina repère Aïcha qui fait un clin d'œil à Matthieu. Comme le pion de Matthieu est sur la carte **Agent 25**, elle désigne Aïcha et dit « Aïcha a la carte **Agent 25** ».*

Deux cas sont alors possibles :

- **C'est vrai :** le joueur désigné a effectivement la carte nommée en main. L'accusateur pose une de ses cartes **Contre-espionnage** devant lui (qu'il ne pourra pas réutiliser).

Le joueur accusé à juste titre donne la carte **Agent** nommée à son accusateur. Celui-ci prend également la carte jumelle du plateau. Il place les deux cartes reçues **face visible** devant lui. Elles lui rapporteront chacune 1 point en fin de partie.

Remarque : Le joueur qui avait initialement appelé cette carte n'a alors plus de complice. Il doit attendre que son tour revienne pour placer son pion sur une autre carte et l'appeler. En attendant il peut toujours se consacrer au contre-espionnage...

- **C'est faux :** le joueur désigné ne possède pas la carte nommée. L'accusateur perd une de ses cartes **Contre-espionnage** qu'il défause dans la boîte du jeu.

Le jeu reprend ensuite son cours normal.

Remarques : Chaque joueur ne possède que 4 cartes Contre-espionnage, il ne peut donc faire que 4 accusations. Lors d'une partie à 4 joueurs, après une accusation qui s'est révélée fausse, il n'est plus possible de lancer une nouvelle accusation concernant la même carte Agent.

4 - Fin de la partie

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de carte **Agent** en main ou quand il n'y a plus de carte **Agent** jouable sur le plateau.

On compte alors les points : chaque joueur marque **1 point par carte Agent face visible** devant lui, ainsi qu'**1 point par carte Contre-espionnage encore en main**.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui a le plus de cartes **Contre-espionnage** posées devant lui gagne la partie (car c'est un bon espion !).

S'il y a encore égalité entre au moins deux joueurs, celui qui a le plus de carte **Agent** posée **face cachée** devant lui l'emporte (car WINK récompense le fair-play !).

VARIANTE : les joueurs peuvent décider **tous ensemble**, avant de commencer à jouer, d'un autre signe à utiliser que le clin d'œil, comme un signe de la main, un mouvement de la tête, etc.

