AGENT TROUBLE

VOYAGE DANS LE TEMPS

RÈGLES

Trouvez l'espion qui se cache à travers le temps et les régions du globe! Ce nouvel opus issu du classique Agent Trouble vous entraîne dans un voyage palpitant, dans le passé et le futur! Tentez de démasquer l'agent double dissimulé au fond d'une grotte préhistorique, sur une base lunaire ou bien encore caché dans un temple Shaolin! Si vous êtes l'agent double, soyez sur vos gardes! Tentez de trouver le lieu où se déroule l'action pour déjouer les autres agents.

Contenu

- 240 cartes (30 paquets de 8 cartes chacun)
- 30 sacs refermables
- · Livret de règles

Les joueurs auront besoin de chronométrer la partie à l'aide d'une minuterie. Vous en avez probablement une sur votre téléphone cellulaire.

Jouer à Agent Trouble

Une partie *d'Agent Trouble* est composée de plusieurs courtes rondes. À chaque ronde, les joueurs se retrouvent dans un lieu spécifique avec un rôle différent à jouer. Un joueur est toujours un agent double (détenteur de la Carte espion) qui ne sait pas dans quel lieu se déroule la ronde. La mission de l'agent double est d'écouter attentivement pour tenter de trouver le lieu avant d'être démasqué par les autres joueurs. Les autres joueurs doivent donner de vagues indices démontrant qu'ils savent dans quel lieu se déroule la ronde, prouvant ainsi qu'ils ne sont pas l'agent double. Sens de l'observation, concentration,

endurance et ruse—vous en aurez besoin dans ce jeu. Soyez sur vos gardes!

Objectif du jeu

L'objectif de l'agent double est de ne pas se faire démasquer ou d'identifier correctement le lieu où se déroule la ronde.

L'objectif des autres joueurs est de s'entendre sur l'identité de l'agent double pour le démasquer.

Mise en place

Séparez les cartes par lieux et créer des paquets distincts. Chaque lieu contient 7 cartes avec une illustration identique. Ajoutez une Carte espion au bas de chaque paquet. Insérez chaque paquet, face cachée avec la Carte espion au bas, dans des sacs différents.

Tous les lieux sont montrés à la page centrale de ce livret de règles. Il est suggéré aux joueurs d'étudier les différents lieux avant le début de la première ronde. Ceci devrait donner des indices à l'agent double sur le type de lieu où pourrait se trouver les joueurs. Nous

FM_AgentTrouble_Rules_v2.indd 1 2019-08-27 3:47 PM

recommandons aussi fortement à l'agent double de ne pas étudier la page centrale durant la ronde. Ceci permettrait aux joueurs de facilement l'identifier.

IMPORTANT! Avant de débuter une partie, les joueurs devraient s'entendre sur la durée de chaque ronde. Nous recommandons: 2 à 4 joueurs — 6 minutes, 5 à 6 joueurs — 7 minutes, 7 à 8 joueurs — 8 minutes.

Débuter une ronde

Chaque partie est composée de plusieurs courtes rondes. Le nombre exact de rondes est déterminé par les joueurs avant de débuter la partie. Pour une première partie, nous recommandons de jouer 5 rondes, ce qui devrait totaliser environ une heure de temps de jeu.

Un nouveau donneur est choisi pour chaque ronde. Le donneur participe dans le jeu au même titre que tous les autres joueurs. Le premier donneur est celui qui a l'air le plus louche. Le donneur prend tous les sacs et les mélanges face cachée. Il choisit ensuite un sac en faisant bien attention de ne pas le retourner. Toujours en s'assurant de ne pas révéler les cartes, le donneur retire ensuite un nombre de cartes équivalent au nombre de joueurs du sac, en commençant par le bas de la pile. Il brasse les cartes et en remet une, face cachée, à chaque joueur. Donc, s'il y a 7 joueurs dans la partie, 7 cartes à partir du bas de la pile sont sélectionnées et remises aux différents joueurs. Les cartes du restantes du paquet ainsi que les autres paquets son mis de côté sans être révélés. Chaque joueur regarde la carte qu'il a reçu sans la révéler et la redépose face cachée devant lui.

Le donneur pour les rondes suivantes sera le joueur qui était l'agent double lors de la ronde précédente. Ce joueur choisira un nouveau paquet et distribuera les cartes tel que mentionné ci-haut.

Carte lieu



Carte espion



Déroulement de la ronde

Le donneur actionne la minuterie et la ronde débute. Le donneur pose ensuite une première question au joueur de son choix en s'assurant de bien le nommer : « Dis-moi Alex... » La question devrait se rapporter au lieu où se déroule la ronde. Ceci est prudent, mais pas obligatoire. Une seule question est posée; aucune sous-question ou 2º question ne peut être posée. Les réponses peuvent prendre n'importe quelle forme. Le joueur qui a répondu à la question pose alors une question à un joueur de son choix. Il ne peut poser de question au joueur qui vient tout juste de lui poser une

FM_AgentTrouble_Rules_v2.indd 2 2019-08-27 3:48 PM

question. L'ordre dans lequel les questions sont posées est basé sur les soupçons après avoir entendu les questions et les réponses précédentes.

Note: Si vous n'êtes pas l'agent double, votre carte lieu aura aussi un rôle spécifique dans le bas à gauche. Avant de débuter une partie, les joueurs devraient s'entendre à savoir s'ils veulent jouer avec les rôles. Bien qu'ils ne soient pas obligatoires, nous recommandons de jouer avec les rôles; ceux-ci rendent la partie encore plus cocasse et amusante. Par exemple, si vous êtes un Mécène dans l'Atelier de Léonard de Vinci, vous pouvez vous vanter que vous êtes sur le point d'ajouter une œuvre brillante à votre collection.

Fin de la ronde

Une ronde peut se terminer d'une des trois façons suivantes:

1. Le temps est écoulé

Lorsque qu'il ne reste plus de temps à la minuterie, les joueurs expriment leurs soupçons (si ce n'est pas encore fait) et tentent de convaincre les autres joueurs. Lorsque tous les soupçons et arguments ont été prononcés, les joueurs passent au vote. En commencant par le donneur et en continuant de gauche à droite, les joueurs lèvent la main s'ils croient que le joueur soupçonné est l'agent double. Lorsqu'un joueur devient le suspect, il n'a pas le droit de voter. Si un vote est unanime, la période de vote est terminée et le joueur soupçonné révèle sa carte. Si le joueur est l'agent double, les autres joueurs remportent la partie. Si le joueur n'est pas l'agent double, alors c'est l'agent double qui gagne. L'agent double peut aussi remporter la partie si aucun vote n'est unanime à la fin de la période de vote.

2. Un joueur est accusé

Chacun des joueurs peut arrêter la minuterie une fois par ronde et accuser un joueur spécifique et demander aux autres joueurs de passer au vote. Si le vote est unanime, la ronde est terminée (même si le résultat du vote révèle un joueur qui n'est pas l'agent double).

C'est dans l'intérêt des joueurs d'arrêter la ronde: si l'agent double est découvert avant la fin de la ronde, le joueur qui l'aura accusé récoltera 1 point de victoire additionnel. L'interruption de la ronde peut aussi servir l'agent double à rediriger tous soupçons vers d'autres joueurs.

Si un joueur arrête le temps pour accuser un autre joueur et que le vote n'est pas unanime, la minuterie est réactivée et la ronde continue.

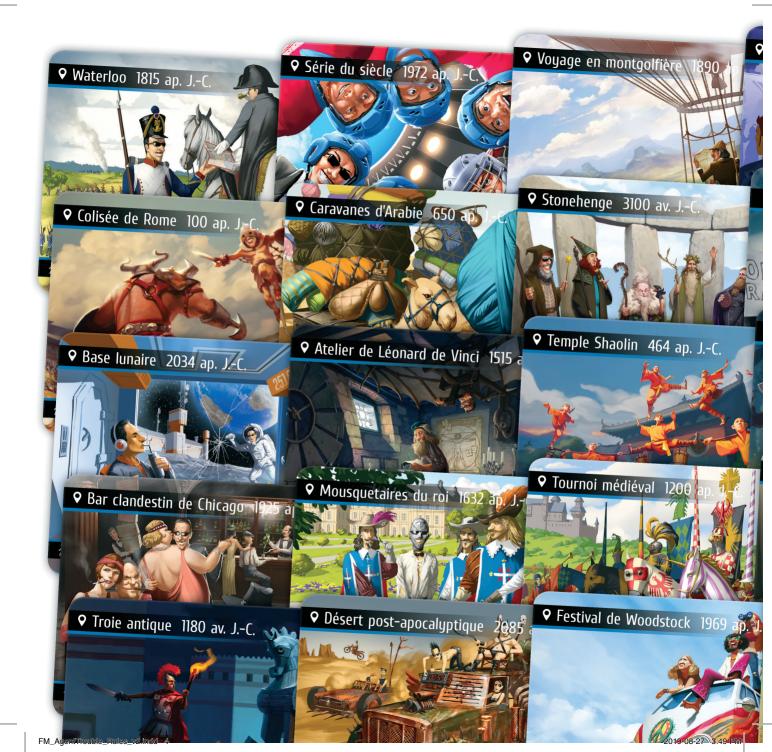
IMPORTANT: En discutant de l'identité de l'agent double, les arguments des joueurs pourraient par inadvertance lui permettre de deviner le lieu où ils se trouvent.

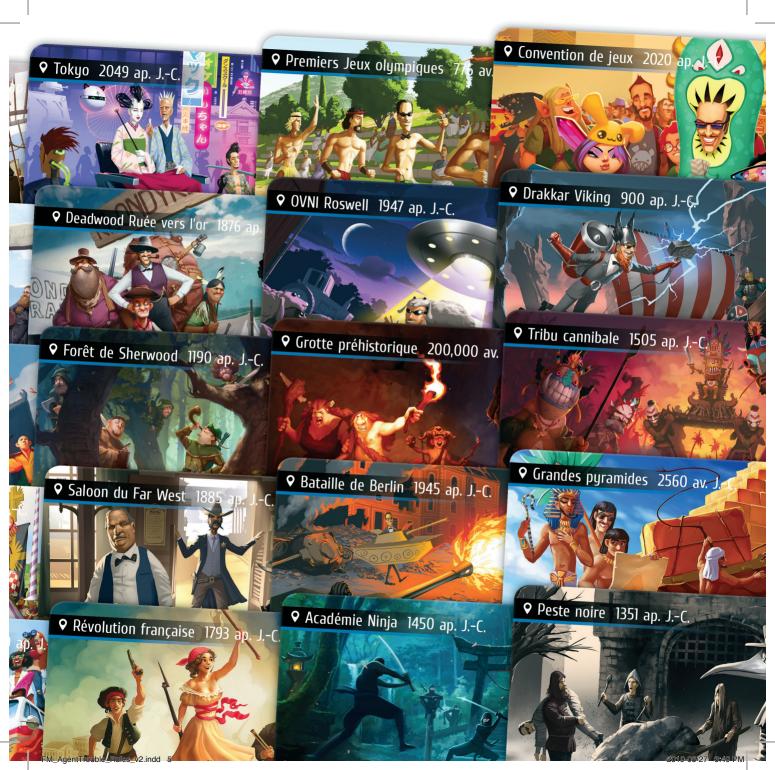
3. À la demande de l'agent double

L'agent double peut arrêter la minuterie à n'importe quel moment en révélant sa Carte espion. Il prend ensuite la page centrale du livret de règles et nomme le lieu où il croit que la ronde se déroule. S'il a raison, l'agent double remporte la ronde. En revanche, s'il a tort, les joueurs gagnent la ronde.

IMPORTANT: Dès que le jeu est arrêté par un des joueurs pour accuser l'agent double, ce dernier ne peut plus tenter d'identifier le lieu pour le temps du vote. Si les autres joueurs votent contre lui, il perd la ronde.

FM_AgentTrouble_Rules_v2.indd 3 2019-08-27 3:48 PM





Une fois la ronde terminée, toutes les cartes sont retournées au donneur et ne pourrons être rejouées lors de la partie. Les cartes sont remises dans le sac et replacées dans la boîte.

Objectifs et stratégies

L'objectif des joueurs est non seulement d'identifier l'agent double, mais de faire attention de ne pas révéler l'endroit où ils se trouvent. Les joueurs doivent faire attention de ne pas donner de détails explicites durant la phase de questions. (Par exemple, si on pose comme question: « Alex, depuis combien de temps dure la Guerre du Vietnam? », l'agent double pourra facilement identifier le Festival de Woodstock comme lieu). Par contre, si un joueur pose une question beaucoup trop vague, les autres joueurs pourraient le soupçonner d'être l'agent double.

L'objectif de l'agent double est d'écouter attentivement ce que les autres joueurs disent tout en s'assurant ne pas attirer l'attention sur lui alors qu'il essaie de trouver le lieu où se déroule la ronde avant la fin de la minuterie. Un agent double qui ne tente pas de trouver le lieu avant la fin de la minuterie court un grand risque: il pourrait être découvert lors de la phase de discussion et du vote.

Comment marquer les points

L'agent double remporte la ronde si:

- A) L'agent double n'est pas découvert durant la période de vote à la fin de la ronde;
- B) Un joueur qui n'est pas l'agent double est accusé par un vote unanime durant une ronde;
- C) L'agent double identifie correctement le lieu où se déroule la ronde.

Les joueurs remportent la ronde si:

- A) L'agent double est découvert lors d'un vote unanime à la fin de la ronde;
- B) L'agent double est découvert lors d'un vote unanime durant la ronde;
- C) L'agent double arrête la ronde mais n'identifie pas correctement le lieu où se déroule la ronde.

Marquer les points sur un papier selon les conditions suivantes:

Victoire de l'agent double

- Victoire: 2 points.
- L'agent double arrête la ronde et devine correctement le lieu: +2 points.
- Les joueurs votent de façon unanime pour un joueur autre que l'agent double: +2 points

Victoire des joueurs

- Victoire: chaque joueur marque 1 point.
- Le joueur qui a accusé l'agent double le premier en arrêtant la ronde: +1 point. Notez que seul le joueur qui a accusé l'agent double le premier marque le point bonus même si le premier vote n'a pas été unanime, mais qu'un deuxième vote l'a été lors d'une accusation par un joueur différent.

Fin de la partie

Le joueur ayant le plus grand nombre de points après avoir joué le nombre de rondes préétablies remporte la partie.

FM_AgentTrouble_Rules_v2.indd 6 2019-08-27 3:49 PM

Variantes

2 joueurs

Le donneur prend 3 cartes (incluant la Carte espion) de l'un des sacs, les brassent, en donne une à chaque joueur et met la carte restante face cachée au milieu de la table. Ce faisant, il sera possible qu'aucun joueur ne soit l'agent double. Les joueurs se posent des questions tour à tour jusqu'à ce qu'un joueur décide d'accuser l'autre ou qu'il décide de révéler sa Carte espion.

Si un joueur accuse son adversaire d'être un agent double, ce joueur doit révéler sa carte. Si c'est un lieu, les deux joueurs perdent. Si c'est la Carte espion, l'accusateur gagne. Un agent double ne peut pas accuser un joueur d'être un espion, mais peut pointer une carte au centre de la table.

Lorsqu'un joueur décide de pointer la carte au milieu de la table, l'autre joueur peut être en accord ou en désaccord avec la décision. Si le joueur est d'accord, la carte au centre de la table est révélée. S'il s'agit de la Carte Espion les deux joueurs gagnent. Si c'est un lieu, l'agent double gagne. Si le joueur adverse n'est pas d'accord et ne souhaite pas tourner la carte, la ronde se poursuit normalement.

S'il ne reste plus de temps à la minuterie et qu'aucune accusation n'a été portée, l'agent double remporte la ronde. Si la Carte espion se retrouvait au milieu face cachée, alors les 2 joueurs perdent la ronde.

Les règles de base (incluant la méthode de pointage) doivent être suivies pour l'ensemble du jeu.

3 joueurs

Le donneur prend 4 cartes (incluant la Carte espion) de l'un des sacs, les brassent, en donne une à chaque joueur et met la carte restante face cachée au milieu de la table.

Les règles de base (incluant la méthode de pointage) sont appliquées pour l'ensemble du jeu.

En équipe

Cette variante est recommandée pour 7 joueurs et plus. 2 paquets de cartes seront utilisés à chaque ronde et deux joueurs agiront à titre de capitaine ayant leur équipe d'agents.

Choisissez 2 capitaines pour la ronde. Tous les autres joueurs sont des agents potentiels. Prenez aléatoirement 2 paquets de cartes. Le premier capitaine retire la carte du dessus de l'un des sacs et le second répète la même étape avec le second paquet; chaque capitaine est donc certain de connaître sa localisation.

Un des capitaines retire une Carte espion ainsi qu'un nombre égal de cartes lieu (ou presqu'égal) de chaque paquet. Les cartes sont ensuite mélangées et distribuées à chaque joueur à l'exception des capitaines.

Distribution suggérée :

agent double)

 7 joueurs: 2 capitaines, 5 cartes (2 avec un lieu, 2 avec un second lieu, 1 agent double)



FM_AgentTrouble_Rules_v2.indd 7 2019-08-27 3:50 PM

Les capitaines décident qui agira le premier. À son tour, le capitaine demande une question à chaque agent et analyse la réponse. Le deuxième capitaine fait la même chose. Par la suite, les capitaines choisissent un agent à ajouter à leur équipe. Une nouvelle ronde de questions se produit alors, mais en excluant les agents choisis par les capitaines. Un capitaine peut décider de ne pas choisir un agent et mettre ainsi fin à sa ronde de jeu.

Si un capitaine choisit un agent double, celui-ci se révèle et la ronde prend fin. Ce capitaine ne reçoit pas de points. L'agent double peut tenter de choisir la localisation du capitaine l'ayant recruté et celle de l'autre capitaine par la suite. L'agent double remporte 1 point pour avoir été recruté et 1 point pour chaque lieu deviné. Si l'agent double n'a pas été recruté à la fin de la ronde, il peut tenter la localisation des deux capitaines et faire 1 point pour chaque bonne réponse.

Les capitaines reçoivent 1 point pour chaque agent recruté qui correspond à sa localisation et perdent autant de points pour les agents qui ne font pas partie de son équipe. Si le capitaine recrute l'agent double il ne fait aucun point.

Chaque agent qui est recruté par la bonne équipe obtient 1 point.

À la ronde suivante 2 nouveaux joueurs sont nommés capitaines. La partie prend fin lorsque chaque joueur a été capitaine 1 fois.

Crédits

Un jeu de Alexander Ushan

Illustrations: Sergey Dulin, Anton Kvasovarov, uildrim ©2018 Hobby World LLC. Tout droits réservés.

Publié par Hobby World LLC, Russie

Distribué en Amérique du Nord par:

FoxMind Canada Entreprises Ltd.

1104-5530 St-Patrick,

Montréal, Québec H4E 1A8

Fabriqué en Chine







EM_AgentTrouble_Rules_v2.indd_8 2019-08-27 3:51 PM