

# AGENT TROUBLE



## CONTENU

- 210 cartes Lieu (30 x 7 cartes),
- 30 cartes Espion,
- 30 sachets zippés,
- 8 cartes aide de jeu.

Les joueurs auront besoin de chronométrer la partie à l'aide d'un minuteur ou d'un téléphone portable.

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Lors de chaque manche, un joueur incarne un espion qui ne connaît pas l'endroit où il se trouve et cherche à faire parler les autres joueurs pour le découvrir. Les autres joueurs sont des agents spéciaux qui tentent de démasquer l'espion en posant des questions pour découvrir qui ne sait pas où il est. Ils essaient en même temps de donner des informations indirectes à leurs partenaires pour suggérer qu'ils savent où ils sont prouvant ainsi qu'ils ne sont pas les espions.

À la fin de la manche, l'espion gagne s'il n'a pas été découvert, où s'il devine le lieu où il se trouve. Les agents gagnent la manche s'ils arrivent à se mettre d'accord pour désigner l'espion à temps.



## PRÉPARATION

Avant le début de la première manche, il faut trier les cartes. Chaque sachet doit contenir sept cartes du même lieu (illustrations identiques) et une carte Espion.

Dans chaque sachet, les 8 cartes doivent être empilées, faces cachées, avec la carte Espion sur le dessus de la pile. Chaque joueur reçoit une carte aide de jeu sur laquelle tous les lieux possibles sont indiqués. Il est conseillé de la regarder attentivement avant le début de la première manche car cela permet au futur espion de prendre connaissance des possibilités de localisation. Par la suite, il pourra toujours y jeter un oeil, mais il lui faudra être très discret car cela pourrait bien ressembler à un aveu de culpabilité !

Conseil : pour une première partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour ne mettre en jeu qu'une partie des lieux possibles : cela facilite le rôle de l'espion.

## MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

Avant de commencer, les joueurs décident du nombre de manches que durera la partie. Compter 5 manches pour une partie d'environ 1 heure.

Le joueur qui a l'air le plus louche sera le donneur pour la première manche. Il sort tous les sachets de la boîte, les mélange, faces cachées, et en choisit un au hasard. Il sort les cartes du sachet choisi, sélectionne un nombre de cartes correspondant au nombre total de joueurs en partant du haut de la pile afin que la carte Espion soit toujours sélectionnée. Il mélange ces cartes puis en distribue une à chaque joueur (lui compris) en prenant soin de n'en révéler aucune durant ces manipulations. Les cartes restantes du sachet, s'il y en a, sont mises de côté sans être révélées. Chaque joueur regarde sa carte secrètement, puis la pose, face cachée, devant lui.

Pour les prochaines manches, le donneur sera l'espion de la manche précédente. Ce joueur choisit un nouveau sachet, et distribue les cartes comme indiqué ci-dessus.



- cartes " lieu " :



lieu

fonction

- cartes " espion " :



## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le donneur lance le minuteur pour 8 minutes et entame la manche en posant une question au joueur de son choix. Il l'interpelle par son prénom et lui pose une question.

*Ex. : "Dis-moi Etienne, tu ne trouves pas qu'il fait chaud ici ?"*

En général, la question concerne le lieu où se déroule la manche mais ce n'est pas obligatoire. Une même question ne peut être posée qu'une seule fois. À

son tour, un joueur ne peut poser qu'une seule question. Les réponses peuvent prendre n'importe

quelle forme. Celui qui répond pose ensuite une question au

joueur de son choix, excepté à celui qui vient de l'interroger

(on ne peut pas répondre à une question par

une question). L'ordre dans lequel les questions sont

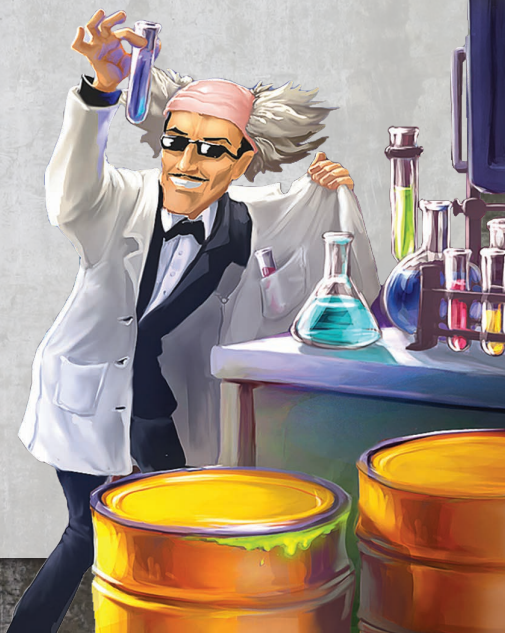
posées est donc établi par les joueurs eux-mêmes. Il est

souvent basé sur les soupçons des joueurs.



Remarque : en dehors de l'espion, les joueurs ont chacun une fonction indiquée sur la carte qu'ils ont reçue en début de manche, qui leur indique leur rôle dans le lieu où ils se trouvent. Cela permet de rendre le jeu plus intéressant et d'aider chacun à répondre et à poser des questions. Par exemple, si vous êtes le doyen de l'université et que quelqu'un vous demande pourquoi vous avez manqué la fête la veille au soir, vous pouvez vous plaindre de votre grand âge et de votre arthrite ; si vous êtes étudiant, vous pourrez vous indigner de ne pas avoir été invité.

Dans un souci de simplification, les noms des fonctions sont indiqués au masculin ; on peut bien sûr choisir d'en jouer une version féminine.



## EXEMPLE D'UNE MANCHE

Etienne, Céline, Simon et Nicolas, se retrouvent au coeur d'une Croisade. Cependant, Céline ne le sait pas car elle a reçu la carte Espion. Etienne est un chevalier, Simon un écuyer, et Nicolas un archer, ils tentent de démasquer l'espion. Le but de Céline est d'identifier le lieu dans lequel se déroule la manche sans se faire repérer. Simon pose la première question :

*"Nicolas, te souviens-tu dans quelle mer nous nous sommes baignés hier ?"*

Nicolas annonce naturellement *"la Méditerranée"*, et Céline, l'espionne en prend bonne note : le lieu pourrait être la plage ou le bateau pirate.

Nicolas ne peut pas poser de question à Simon, il demande donc à Etienne : *"Etienne, quand sommes-nous payés plutôt en début ou en fin de mois ?"*

Tous les autres joueurs sont sur leurs gardes car cette question pourrait bien révéler que Nicolas est l'espion. Cependant, il est juste en train de tester ses camarades.

Étant donné qu'Etienne est le chevalier et non l'espion, il répond facilement à la question : *"Qui sait ? Nous serons payés lorsque le commandant le voudra."*

Céline, l'espionne, est dans la confusion la plus totale, elle suspecte maintenant le lieu d'être la base militaire ou le sous-marin.

Etienne lui pose la question suivante : *"Céline, qu'ont-ils servi pour le dîner hier soir ? Je n'arrive pas à m'en souvenir."*

Céline reste évasive : *"Tu sais bien, les trucs habituels, des pommes de terre, rien de spécial quoi."*

C'est à ce moment que les autres joueurs commencent à suspecter Céline d'être l'espionne. En tant que participants aux Croisades, ils savent que Christophe Colomb ne rapportera la pomme de terre que dans trois cents ans environ...



## FIN DE LA MANCHE

Une manche prend fin dès que l'une des trois conditions suivantes est remplie :

### 1- Le temps est écoulé.

Lorsque le minuteur sonne, les joueurs doivent annoncer leur soupçon sur l'identité de l'espion. Le donneur commence en désignant celui qui, selon lui, est l'espion, puis chacun fait de même dans le sens horaire. Les joueurs peuvent prendre quelques minutes pour discuter avant de voter. Quand le vote est terminé, l'espion se dévoile. Si tout le monde, excepté l'espion, a accusé l'espion, il perd. Dans tous les autres cas, il gagne.

Remarque : Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur une durée de manche différente.

### 2- Un joueur devient suspect.

À n'importe quel moment, un joueur peut accuser quelqu'un d'être l'espion et demander aux autres de voter. Chacun peut le faire une fois par manche. Si tout le monde (excepté l'accusé) est d'accord, pour désigner ce joueur comme étant l'espion, la manche est terminée (même s'ils se sont trompés). L'accusé révèle alors son identité. S'il est bien l'espion, les autres joueurs ont gagné et

celui qui est à l'origine du vote recevra un point supplémentaire. S'il n'est pas l'espion, c'est ce dernier qui gagne. Si celui qui est à l'initiative du vote ne réussit pas à obtenir le soutien de tous les joueurs en dehors de l'accusé, la manche reprend normalement.

Attention : en discutant de l'identité de l'espion pendant le vote, les arguments des joueurs pourraient par inadvertance lui permettre de deviner le lieu où il se trouve.

### 3- À la demande de l'espion.

L'espion peut arrêter la partie à n'importe quel moment en révélant sa carte Espion. Il peut ensuite consulter la liste des lieux possibles avant d'annoncer sa réponse. Il gagne s'il identifie le lieu correctement. Sinon, les autres joueurs l'emportent.

Remarque : dès que le jeu est arrêté par un des joueurs pour accuser l'espion, celui-ci ne peut plus tenter d'identifier le lieu le temps du vote. Si les autres joueurs votent contre lui, il perd la manche. Quand la manche est terminée, les cartes sont rendues au donneur et elles ne seront plus jouées pendant le reste de la partie. Le sachet avec ce tas de cartes est mis de côté. Puis l'espion de la manche pioche une nouvelle destination pour un nouveau tour de jeu.

## CALCUL DES SCORES

### Victoire de l'espion

- la victoire rapporte deux points à l'espion ;
- s'il gagne en arrêtant la manche et en identifiant le lieu correctement, il remporte deux points supplémentaires ;
- s'il gagne car tous les joueurs ont accusé un agent innocent, il remporte deux points supplémentaires.

### Victoire des agents

- la victoire rapporte un point à chaque agent ;
- victoire après un vote réussi (avant la fin du temps imparti) : le joueur qui est à l'origine du vote gagne un point supplémentaire

## FIN DE PARTIE

Celui qui totalise le plus de points à la fin du nombre de manche convenu en début de partie gagne.

## OBJECTIFS ET STRATÉGIES

Le but des agents est de trouver l'identité de l'espion et de ne pas révéler le lieu où ils sont. Par conséquent, ils doivent essayer de ne pas être trop explicites en posant leur question tout en donnant éventuellement des indications sur leur innocence à leurs partenaires.

Par exemple, si un caissier de banque demande à un agent de sécurité : « *Avec quelle somme les voleurs sont-ils partis hier ?* », l'espion identifiera facilement que le lieu est la banque.

Par contre, si les questions et réponses d'un joueur sont trop vagues, les autres peuvent



commencer à le suspecter d'être l'espion, ce qui pourrait permettre au véritable espion de gagner. L'objectif de l'espion est d'écouter aussi attentivement que possible ce que les autres disent et de faire de son mieux pour éviter que sa couverture ne soit révélée.

Note : l'espion peut trouver un intérêt à accuser un autre joueur pour détourner les soupçons.

Il doit aussi essayer d'identifier le lieu avant que les huit minutes ne soient écoulées. Un espion qui attend la fin de la manche prend des risques car il est tout à fait possible que les agents parviennent à l'identifier à ce moment là.



Auteur : Alexander Ushan • Illustrations : Uildrim et Sergey Dulin

Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :



ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 03-2017

**HOBBY  
WORLD**

© 2014 Hobby World LLC  
Tous droits réservés.  
Vaxion Trading LTD  
Griva Digeni 84,  
Savvides Building,  
1st Floor, Office 102,  
Limassol, 3101, Cyprus