

KOM PRO MAT

AUTEURS :
ADAM PORTER
ROB FISHER



2



8+

ILLUSTRATION :
FELIX KINDELÄN



30'

HELVETIQ RÈGLES DU JEU

L'HISTOIRE

Une rumeur court selon laquelle des informations compromettantes circulent sur une personnalité publique. Sur le terrain, deux agents secrets s'affrontent, l'un pour faire disparaître ces informations, et l'autre pour les propager. Ils se lancent dans d'audacieuses missions et renforcent leur renommée par leurs exploits. Prenez des risques et laissez votre marque dans l'Histoire !

LE CONTENU

57 cartes, incluant :

2 decks de 14 cartes Équipement chacun (numérotés 0,5, 1 ou 11, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 7, 8, 9, 10, 1 ou 11)

1 deck de 29 cartes Mission

18 jetons de notoriété

LE JEU EN BRIEF

1. Disposez quatre cartes Mission face visible.
2. Jouez vos cartes à tour de rôle pour remporter les missions. Tentez de battre le score de votre adversaire, mais ne dépassez pas 21.
3. Révélez toutes les cartes. Gagnez des cartes Mission, des points de victoire, des jetons de notoriété et des aptitudes spéciales.

Attention, si vous atteignez 9 jetons de notoriété, vous perdez immédiatement ! Sinon, l'agent secret ayant le plus de points de victoire gagne la partie.

LA MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend un deck de cartes Équipement. Les deux decks sont identiques à l'exception de la couleur. Chacun mélange ses cartes et les pose face cachée devant lui.
2. Mélangez le deck de cartes Mission et placez-le face cachée sur la table pour former une pioche.
3. Placez les jetons de notoriété à côté de la pioche.
4. Retournez les 4 premières cartes de la pioche et placez-les en ligne à partir de la pioche (voir illustration).

Si l'une des cartes Mission révélées indique « contre-espionnage », tirez une autre carte Mission et placez-la par-dessus de façon à ce que les points d'exclamation restent visibles.

Si la carte nouvellement tirée est également une carte Contre-espionnage, elle est mise de côté et une autre carte est tirée. Les cartes mises de côté sont ensuite remélangées dans le deck de cartes Mission.



COMMENT JOUER

TENTEZ DES MISSIONS

1. Le joueur le plus suspect commence. À votre tour, suivez les étapes 2 à 7.
2. Découvrez la première carte de votre deck de cartes Équipement.
3. Choisissez la mission que vous voulez tenter. Placez la carte **face visible** en dessous de cette mission.
4. Vous pouvez ensuite continuer à tirer autant de cartes Équipement que vous le souhaitez, une à la fois, en les regardant secrètement, et en les plaçant **face cachée** en dessous de la même mission. Ainsi votre adversaire peut voir la quantité de cartes jouées et non leur valeur. Vous devez obligatoirement jouer une carte après l'avoir tirée. (Note : toutes les cartes sont placées en dessous d'une seule mission — vous ne pouvez pas les répartir entre plusieurs missions.)
5. Vous pouvez décider d'arrêter de tirer des cartes à n'importe quel moment. Vous essayez d'atteindre un total supérieur à celui de votre adversaire, sans aller au-delà de 21.
6. Si le total des cartes jouées sur une mission dépasse 21, vous devez arrêter de tirer des cartes. Vous n'avez pas besoin de le révéler à votre adversaire.
7. Lorsque vous tirez des cartes pour les placer sous une mission, vous êtes autorisé à regarder les cartes qui y sont déjà placées face cachée. Attention, vous ne pourrez plus regarder les cartes placées sous cette mission après avoir décidé d'arrêter de tenter cette mission (ou après avoir dépassé 21, ou si vous n'avez plus de cartes).
8. Le second joueur suit à son tour les étapes 2 à 7, en plaçant une carte Équipement face visible, puis en plaçant des cartes face cachée sous la mission de son choix. La mission ne doit pas obligatoirement être celle choisie précédemment par l'adversaire.

Cette séquence de jeu est répétée jusqu'à ce que les deux joueurs aient tenté les quatre missions.

NOTES

Un joueur ne peut pas ajouter de cartes à une mission déjà tentée lors d'un tour précédent. Si un joueur n'a plus de cartes Équipement, il ne peut plus tenter de nouvelles missions. Il est alors possible qu'il ne place aucune carte sous une mission.

Le deck Équipement contient des cartes numérotées. La carte 1/11 peut être jouée comme un 1 ou un 11. Les joueurs décident de sa valeur lorsqu'elle est révélée. La carte 0.5 vaut un demi, inférieur à 1 et supérieur à 0.



FIN DU JEU

Le jeu se termine de deux façons :

1. Si un joueur a 9 jetons de notoriété ou plus, il perd la partie immédiatement.
2. À l'issue de 6 tours complets, les points de victoire sont additionnés comme suit :

Comptez les points de victoire figurant sur les cartes Mission collectées.

Les jetons de notoriété valent 1 point de victoire chacun.

Le joueur ayant le plus de points de victoire l'emporte. Dans le cas d'une égalité, le joueur ayant le plus de jetons de notoriété gagne la partie. Si l'égalité persiste, la rumeur court toujours. Rejouez !

RÉVÉLATION DES CARTES

Commencez à révéler les cartes placées sous la mission la **plus proche de la pioche**. Le joueur ayant commencé ce tour révèle ses cartes et déclare son total pour la mission (il décide alors si une carte 1/11 compte pour 1 ou 11). Le joueur suivant fait de même pour cette mission.

ÉCHEC DE LA MISSION

Si un joueur a un total supérieur à 21, toutes ses cartes sont défaussées. Le joueur prend un jeton de notoriété. (Note : cela peut arriver aux deux joueurs sur la même mission.)

MISSION PARFAITE

Si un joueur obtient un total de 21, il peut choisir de se débarrasser d'un jeton de notoriété déjà en sa possession.

Le joueur le plus proche de 21 remporte la carte Mission. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes placées sous la mission la remporte. Si l'égalité persiste, aucun joueur ne prend la carte Mission et celle-ci est défaussée. Le processus de révélation des cartes continue de la même manière en s'éloignant de la pioche.

RESET POUR LE PROCHAIN TOUR

Les joueurs reprennent toutes leurs cartes Équipement, les mélangent, et reforment une pile face cachée. Retournez 4 nouvelles cartes Mission, et un nouveau tour commence. À chaque nouveau tour, le joueur de départ change.



CARTES MISSION

Il y a 4 types de cartes Mission.



CIBLES

précieusement conservées par chaque joueur pour leurs points de victoire (indiqués sur chaque carte).



DOCUMENTS ET CODES

sont des cartes à collectionner. Plus vous aurez recueilli de cartes du même type, plus vous gagnerez de points de victoire. Ainsi, 1 carte Code rapporte 2 points ; une paire rapporte 6 points ; et les 3 cartes 12 points.



CONTRE-ESPIONNAGE

Si vous gagnez une carte Mission placée sur une carte Contre-espionnage, vous devez prendre le nombre de jetons de notoriété indiqué sur la carte. La carte Contre-espionnage est ensuite défaussée.



OUTILS

donnent aux joueurs des aptitudes spéciales. Les outils sont utilisables dès qu'ils ont été gagnés par le joueur. Ainsi, un joueur peut obtenir un outil, et l'utiliser immédiatement avant que les cartes de la prochaine mission ne soient révélées. Les outils sont conservés face visible jusqu'à leur utilisation par le joueur qui les a gagnés. Ils peuvent être utilisés une seule fois. Après usage, ils sont conservés face cachée avec les autres cartes Mission gagnées par le joueur. Ces outils rapportent chacun 1 point de victoire à la fin de la partie (qu'ils aient été utilisés ou non).