

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

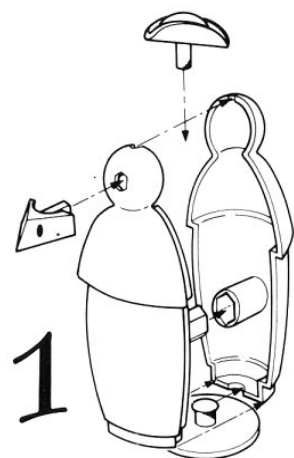
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

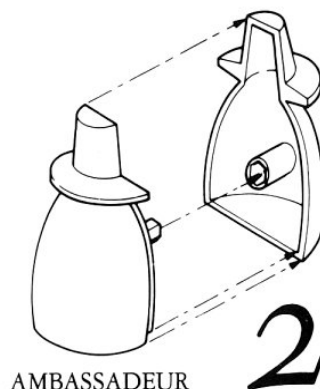
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

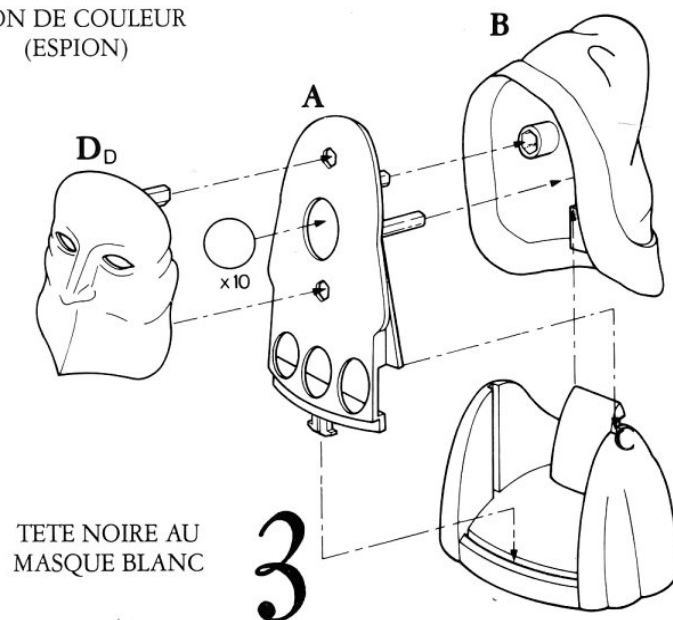




PION DE COULEUR
(ESPION)



AMBASSADEUR



TETE NOIRE AU
MASQUE BLANC

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 4 personnages de 4 couleurs différentes (à monter)
- 1 pièce noire Ambassadeur (à monter)
- 1 tête à masque et billes colorées
- 4 passeports
- 4 enveloppes
- 1 carnet de feuilles de marque
- 48 cartes réparties ainsi :
- 4 jeux colorés
- 1 jeu noir et blanc. Chaque jeu contient :
- 4 cartes d'identité :
— Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X,
Madame Zsa Zsa
- 4 cartes de déguisement :
— petit, grand, gros, maigre
- Le jeu de cartes noir et blanc contient également :
- 4 cartes de message secret
— Alpha, Bravo, Charlie, Delta
- 1 carte 'go' signalant le joueur qui commencera la partie
- 3 cartes blanches non imprimées
- 1 règle de jeu

ASSEMBLAGE DES PIECES

Séparer toutes les pièces de leur support plastique.

Schéma 1 PIONS DE COULEUR :
Assembler les 2 moitiés de chaque pion de même couleur et de même taille en ayant pris soin de placer auparavant le socle noir entre les 2 moitiés. Placez le masque blanc et le chapeau comme indiqué.

Schéma 2 L'AMBASSADEUR
Joindre les deux moitiés.

Schéma 3 TETE NOIRE AVEC MASQUE BLANC
Joindre les pièces A et B et les enfoncer sur la pièce C. Faire tomber les 10 billes colorées à travers le trou dans A. Enfin, placer le masque D.



Cest le Carnaval à Venise. La nuit est pleine d'animation et de sons joyeux, de voix exubérantes, et du rire et des chansons des personnages masqués qui dansent dans les ruelles étroites. Mais cette joyeuse ambiance cache aussi les activités de quatre sinistres personnages, quatre maîtres du trompe-l'oeil capables de se déguiser à tel point qu'ils sont impossibles à reconnaître. Absorbés par leur mission, ils rasant les murs des rues sombres. Un autre personnage important participe à ce Carnaval : l'Ambassadeur, qui adore les réceptions, se sent parfaitement à l'aise pendant ce Carnaval.



Voici le portrait de ces quatre espions dont vous faites partie.



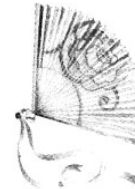
LORD FIDDLEBOTTOM était dans les Services secrets bien avant que les Services deviennent secrets. Immensément riche, il est ami avec toutes les familles nobles d'Europe, et il est arrivé à Venise à bord de son luxueux yacht le "MATA HARI II". C'est un homme d'une grande dignité, mais les années de double vie commencent à se faire sentir et il se trahit par un *tic constant de l'oeil droit*.



LE COLONEL BUBBLE a été l'homme à tout faire de Lord Fiddlebottom pendant de nombreuses années, en fait, depuis qu'il a quitté l'armée, où il s'est fait un nom en créant la brigade des aérostiers (Royal Balloon Corps). Il est absolument imperturbable, et si calme au cours des moments de danger, qu'il paraît se changer en statue. La seule façon dont il trahit son anxiété, c'est *en tirant sur son oreille gauche*.



L'AGENT X est eXceptionnellement rusé, LeXtrêmement doué et remarquablement pervers. On ne sait absolument rien sur son passé, mais des rapports récents laissent à penser qu'il est actuellement à Venise. Avec son aptitude à disparaître, il est réellement l'espion parfait, et le seul indice sur son identité est son *incessant froncement de sourcils*.



MADAME ZSA ZSA prétend avoir été une danseuse étoile dans sa jeunesse. En réalité, elle n'était qu'une contorsionniste, ce qui pourrait expliquer son caractère tortueux. Sa voix enrouée peut être souvent entendue dans les cocktails mondains, mais tout le monde sait qu'elle est une espionne et qu'elle est actuellement à la solde de l'infâme agent X. Elle se considère comme un être sensuel et supérieur, et *fait souvent la moue de manière provocante*.

Rappelez-vous ces tics spéciaux, vous aurez à les utiliser pendant le jeu.



L'AMBASSADEUR est le cinquième personnage important. Totalement dévoué à sa propre cause, il assiste à toutes les réceptions importantes et est souvent encore debout bien après minuit, se pavanant en compagnie de la noblesse vénitienne. Où qu'il aille, il essaie toujours d'obtenir des renseignements qu'il conserve dans un MEGA-DOSSIER à l'ambassade. Chose bizarre, il conserve toujours sur lui, dans la poche de son gilet, un négatif du MEGA-DOSSIER.



JEU POUR 4 JOUEURS

PREPARATION DU JEU

Placez le personnage noir masqué près du plateau de jeu et l'ambassadeur sur la case Ambassade (où figure un haut de forme).

Chaque joueur prend les éléments suivants d'une même couleur :

- 4 pions qu'il place sur le plateau de jeu sur leur case correspondante
- 1 "passport" qu'il dresse devant lui
- 1 feuille de marque qu'il pose derrière le passeport où seront notées les révélations des autres joueurs.
- 8 cartes : 4 cartes identité différentes + 4 cartes déguisement différentes.

Il reste alors le jeu complet de cartes noir et blanc composé de 4 cartes d'identité + 4 cartes de déguisement + 4 cartes de messages secrets et la carte "Go" qui désignera le joueur qui commencera la partie.

Un des joueurs prend les 4 cartes d'identité du jeu noir et blanc, les mélange et en place 1 dans chaque enveloppe. Les joueurs suivants font de même avec les cartes de déguisement et les cartes "messages secrets".

Le dernier joueur glisse au hasard la carte "go" dans 1 des 4 enveloppes. Chaque joueur prend ensuite 1 enveloppe.



Chaque joueur a ainsi dans son enveloppe :

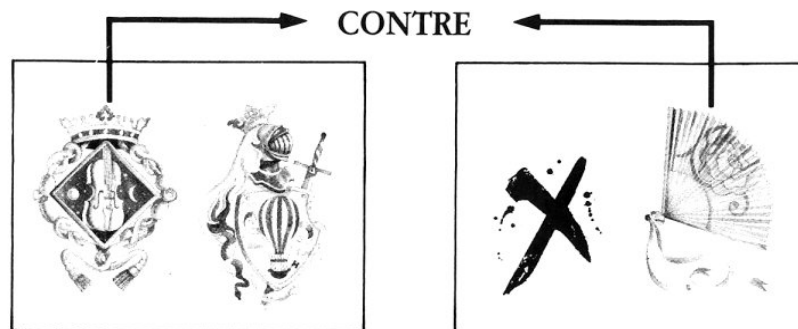
1. 1 *carte d'identité* précisant le rôle qu'il jouera pendant la partie
2. 1 *carte de déguisement* correspondant à son caractère physique
3. 1 *carte message secret* qui révélera la nature de sa mission à accomplir conjointement avec son partenaire.

Remarque : prenez bien soin de cacher vos cartes aux autres joueurs.

BUT DU JEU

Découvrir lequel des trois autres joueurs est votre partenaire, échanger vos cartes message secret, et remplir conjointement votre mission avec succès.

Dans chaque partie les partenaires seront



Lord Fiddlebottom et le Colonel Bubble

Agent X et Madame Zsa Zsa

Au commencement du jeu, les joueurs ignorent bien évidemment l'identité des autres joueurs. Ils vont se déplacer sur le plateau en essayant d'approcher les autres espions ou l'Ambassadeur qui devront leur communiquer des renseignements sur leur identité. Ainsi par déduction et recoupements les espions découvriront leur partenaire complice. A ce moment, ils échangeront les messages secrets et pourront remplir leur mission conjointe – objectif du jeu.



LE JEU

Le joueur qui a reçu l'enveloppe contenant la carte "go" commence la partie, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEPLACEMENT DES ESPIONS

C'est votre tour de jouer ; procédez comme suit :

- agitez la tête masquée et placez-la sur la table.
- 3 billes colorées apparaissent sous le masque.
- déplacez vos espions en fonction de la couleur des billes de la manière suivante :

- 1 **BILLE ROUGE** : Déplacez un de vos espions (n'importe lequel) d'une case dans l'île (ligne rouge)
- 1 **BILLE BLEUE** : Déplacez l'un de vos espions d'une case le long de la mer (ligne bleue)
- 1 **BILLE JAUNE** : Déplacez l'un de vos espions d'une case soit sur l'île soit sur la mer.
- 1 **BILLE NOIRE** : Déplacez l'Ambassadeur d'une case sur l'île ou sur la mer, et vous pouvez le faire arrêter sur une case occupée par un de vos espions mais en aucun cas sur une case occupée par un autre espion.
- 1 **BILLE BLANCHE** : Aucun déplacement. Si vous obtenez 3 billes blanches, vous n'avancez aucun de vos espions.

Exemple : vous obtenez 2 billes rouges + 1 bille noire : – vous pouvez avancer : 2 espions d'une case chacun sur l'île, ou 1 espion de deux cases sur l'île et l'ambassadeur d'une case.

Remarques :

- Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case déjà occupée par un de vos espions.
- Vous pouvez déplacer vos espions en passant par dessus un espion adverse
- Lors d'un même tour vous pouvez arrêter plusieurs de vos espions sur des cases occupées par des espions adverses, à condition que ceux-ci soient de différentes couleurs.





RENCONTRE ENTRE ESPIONS ET AMBASSADEUR

Comme nous l'avons indiqué plus haut, le but des espions dans un premier temps est de se rencontrer ou d'avoir un entretien avec l'Ambassadeur à la recherche d'indices qui leur permettront de découvrir leur partenaire.

Les rencontres ou entretiens ont lieu sur la même case. Après une rencontre, l'espion interrogé est envoyé en exil (voir paragraphe EXIL page 12).

RENCONTRE AVEC UN ESPION

Exemple : vous avez déplacé votre espion conformément à la couleur des billes et vous vous êtes arrêté sur une case occupée par 1 des espions rouges : vous avez alors 3 options :
vous lui demandez de vous montrer :

1. soit 2 cartes d'identité + 1 carte de déguisement : parmi ces 3 cartes, *une* au moins doit comporter un renseignement exact sur sa personnalité (soit son identité, soit son caractère physique)
2. soit 2 cartes de déguisement + 1 carte d'identité : là également 1 carte au moins doit comporter un renseignement réel sur sa personnalité.
3. Vers la fin du jeu, lorsque vous avez recueilli le maximum de renseignements de la part des espions, vous avez la possibilité de déplacer un de vos espions d'une case supplémentaire sur mer ou sur l'île, à condition de ne pas vous arrêter sur une case déjà occupée.

Remarques :

- Lors d'un même tour vous avez la possibilité de rencontrer plusieurs espions à condition qu'ils soient de couleurs différentes.
- Un espion n'a pas le droit de vous montrer plusieurs fois (lors de tours différents) la même combinaison de cartes. Pour opérer ce contrôle, référez-vous à votre feuille de marque (voir paragraphe "Renseignements répétés" page 12).

Dans le cas où cela se produirait, l'espion interrogé serait contraint de vous révéler les bonnes cartes.

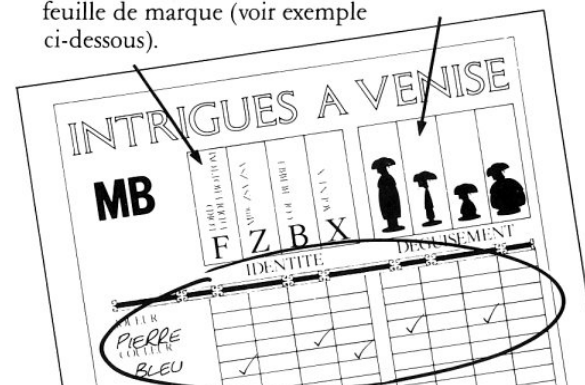
RENCONTRE AVEC L'AMBASSASEUR

Si votre espion s'arrête sur une case occupée par l'Ambassadeur ou si vous avez déplacé ce dernier sur une case occupée par 1 de vos espions, vous demandez à l'espion *de votre choix* de vous montrer :

- soit 2 cartes d'identité à condition que au
- soit 2 cartes de déguisement moins 1 carte révèle la vérité.

RENSEIGNEMENTS TRANSMIS PAR LES ESPIONS

Après chaque interrogatoire, vous notez les renseignements transmis par les espions sur votre feuille de marque (voir exemple ci-dessous).



Vous êtes Lord Fiddlebottom. Lors d'un tour vous étiez tombé sur la case d'un espion bleu, Pierre. Ce dernier vous avait montré les 2 cartes de déguisement "petit" et "grand" et la carte d'identité "Colonel Bubble".

Au tour suivant, vous tombez sur la case "Ambassadeur". Vous demandez à l'espion bleu de vous montrer 2 cartes d'identité. Celles-ci sont Lord Fiddlebottom et Agent X.

Etant donné que vous êtes vous-même Lord
Fiddlebottom, vous en déduisez que l'espion bleu :

- est l'agent X
- doit être soit petit soit grand (puisque'il n'est pas le Colonel Bubble).

RENSEIGNEMENTS REPETES

Si un joueur vous montre trois cartes qu'il vous a déjà montrées : montrez-lui votre feuille de marque pour qu'il constate que vous les aviez déjà notées. Il doit, en guise de sanction, vous dire quelles sont les cartes vraies et quelles sont les fausses.



EXIL

Après chaque interrogatoire, l'espion et/ou l'Ambassadeur sont envoyés en exil par l'espion inquisiteur. L'espion exilé est placé sur n'importe quelle case blanche inoccupée et l'Ambassadeur est placé sur n'importe quelle case de couleur ou sur l'Ambassade.

RECHERCHE DE L'ESPION PARTENAIRE

Au fur et à mesure que l'enquête avance, vous avez quelques soupçons sur la personnalité de chaque espion. Lorsque vous avez de fortes présomptions sur l'identité de votre partenaire vous essayez de lui révéler la vôtre, soit :

- 1 en reprenant des caractères (tics de l'espion que vous incarnez, cf portrait de chaque espion page 5).
Exemple : Madame ZSA ZSA pourra faire la moue d'une manière provocante.
- 2 en montrant votre vraie carte d'identité lorsque votre partenaire présumé vous interroge.



LE MESSAGE SECRET/MISSION A ACCOMPLIR

Lorsque l'identité de votre partenaire ne fait plus aucun doute, vous pouvez lui montrer la carte message secret lors d'un interrogatoire à la place d'une autre carte mais celle-ci ne sera pas considérée comme une carte révélant la vérité.

En montrant ainsi votre message secret à votre partenaire, ce dernier pourra découvrir la mission conjointe à accomplir. Mais inversement, vous aurez besoin de connaître le message secret de votre partenaire pour connaître vous-même cette mission conjointe, décrite sur votre passeport. Exemple : vous êtes Lord Fiddlebottom et avez la carte "Bravo" ; votre partenaire, le Colonel Bubble a la carte "Delta" ; votre mission conjointe est d'amener le Colonel Bubble au Vieil Arsenal sur la case no 1.

A partir de là vous pouvez en déduire que l'Agent X et Madame Zsa Zsa ont soit la mission Alpha/Charlie (capturer le Colonel Bubble, l'affreux Zork) soit la mission "Charlie/Alpha" (amener le Colonel Bubble pour l'interroger). Vous savez donc que vous devez être très vigilant afin d'empêcher les autres espions d'approcher le Colonel Bubble.

Ainsi, lorsque l'objectif d'une mission est de se rendre sur une case précise, les espions se déplacent comme précédemment en fonction des couleurs de leurs billes.

MISSION ACCOMPLIE/LES GAGNANTS

Lorsque vous êtes le premier joueur à réussir votre mission, annoncez "mission accomplie". Le jeu est alors terminé. Les espions gagnants sont ceux qui ont réussi les premiers leur mission conjointe. Mais faites attention : Si la mission accomplie n'était pas la bonne, vos adversaires seront alors déclarés gagnants.



JEU POUR 3 JOUEURS

Si INTRIGUES A VENISE est destiné à être un jeu pour quatre joueurs, il peut également être joué à trois.

Dans ce cas, l'histoire est la suivante :

Dans un communiqué de presse, la Police de Venise annonce qu'elle a arrêté un dangereux espion. Celui-ci est en train d'être interrogé en un lieu secret. La situation est extrêmement délicate, il est prématuré de faire une déclaration sur son identité.

Quelque part dans Venise, le Complice de l'Espion est en danger et doit s'échapper.

LES REGLES

Toutes les règles sont identiques à celles du jeu pour 4 joueurs à l'exception des points suivants :

- Retirez du jeu les espions d'une couleur et le passeport correspondant.
- Répartissez les cartes normalement dans les quatre enveloppes. Retirez une enveloppe du jeu. Placez ensuite la carte "go" dans l'une des trois enveloppes restantes, mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur.

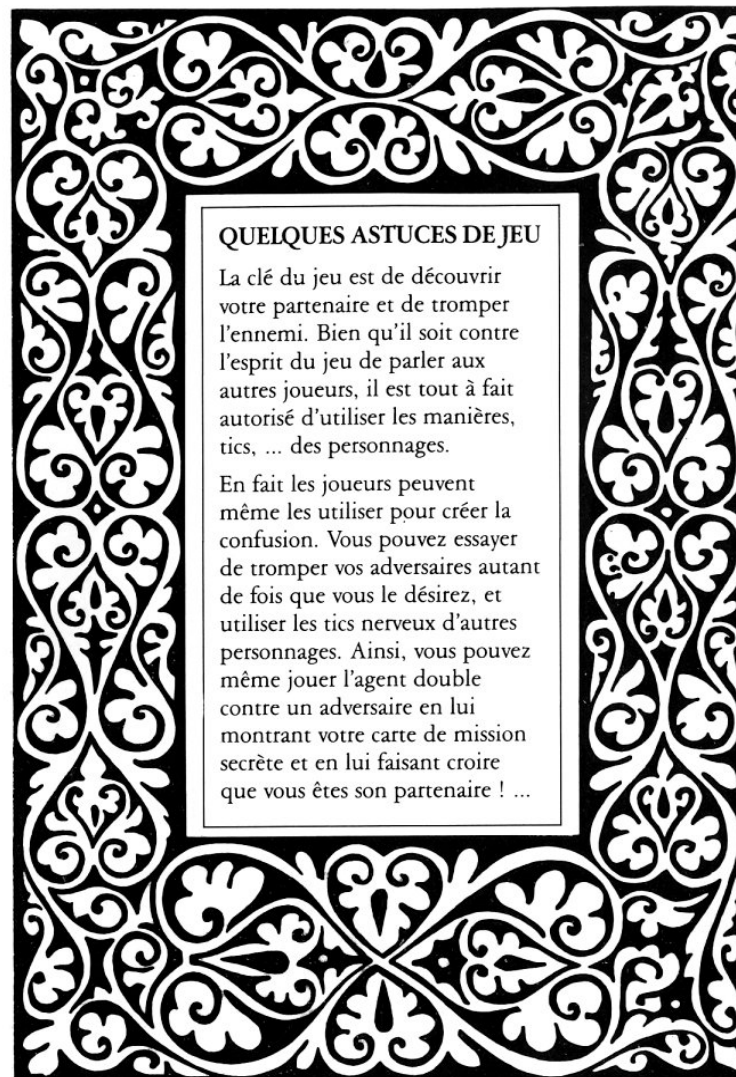
Jouez ensuite exactement comme dans la version pour quatre joueurs, jusqu'à ce que vous ayez découvert votre partenaire, ou que vous ayez déduit que vous n'aviez pas de complice :

- Si vous avez un partenaire, complétez votre mission conjointe normalement (si la mission concerne le personnage qui a été arrêté, elle s'appliquera à l'espion complice de ce personnage).
- Si vous êtes seul, vous courez un grave danger, et votre mission est de quitter Venise dès que possible !

Cela signifie que si vous êtes Lord Fiddlebottom ou le Colonel Bubble, vous devrez atteindre le yacht (case 5) ou le ballon (case 1).

Si vous êtes l'Agent X ou Madame Zsa Zsa, votre mission est d'atteindre la vedette (case 6) ou la Corne d'Or (case 4).

Ces missions sont indiquées sur les passeports par des ombres de personnages en train de s'enfuir.



QUELQUES ASTUCES DE JEU

La clé du jeu est de découvrir votre partenaire et de tromper l'ennemi. Bien qu'il soit contre l'esprit du jeu de parler aux autres joueurs, il est tout à fait autorisé d'utiliser les manières, tics, ... des personnages.

En fait les joueurs peuvent même les utiliser pour créer la confusion. Vous pouvez essayer de tromper vos adversaires autant de fois que vous le désirez, et utiliser les tics nerveux d'autres personnages. Ainsi, vous pouvez même jouer l'agent double contre un adversaire en lui montrant votre carte de mission secrète et en lui faisant croire que vous êtes son partenaire ! ...



3-5

10+

60 mn

Entrées à Venise

LEO COLOVINI
ALEX RANDOLPH



Le CARNAVAL DES ESPIONS



CARNAVAL DE VENISE. Parés de leurs magnifiques costumes, les habitants rient et courent dans les rues étroites qui sillonnent la ville. Elles s'emplissent des échos de leurs chants, de leurs éclats de rire, et s'animent de ces danses qui font scintiller la nuit de mille couleurs.

Pourtant, subtilement mêlés à cette festive assemblée, se trouvent quatre personnages singuliers, véritables maîtres de l'illusion. Capables de se fondre dans cette foule jusqu'à y disparaître, ils se fauillent dans la nuit pour accomplir leurs missions secrètes.

Voici ces quatre maîtres du déguisement (et vous êtes l'un d'entre eux !) :



Lord Fiddlebottom faisait déjà partie des Services Secrets bien avant que ceux-ci ne soient secrets. Très digne, c'est un homme à la fortune inestimable qui a de nombreux amis parmi la noblesse européenne. Il est arrivé à Venise récemment, à bord de son yacht de luxe, le *Mata Hari II*. Néanmoins, l'emprise de ces longues années à mener ainsi une double vie commence à se faire sentir, comme en témoigne, entre autres choses, le **clignement récurrent de son œil droit**.

Le Colonel Bubble a été pendant des années le bras droit de Lord Fiddlebottom. Il a été recruté juste après avoir quitté l'armée, où il est notamment connu pour avoir fondé la Brigade des Aéroliers (Royal Balloon Corps). Les gens disent de lui qu'il est imperturbable et que même face au plus grand des dangers, son sang-froid est tel qu'on dirait une statue. Dans les services secrets, il est connu pour sa vivacité d'esprit et pour son **étrange manie à jouer avec le lobe de son oreille gauche**.



L'Agent X est extrêmement rusé, particulièrement discret et délicieusement méchant. Personne ne connaît les détails de son sombre passé. Selon certains rapports récents, il semble avoir été vu à Venise. C'est un professionnel accompli, incorruptible et absolument impitoyable.

Son apparence tellement banale en fait un véritable caméléon et il serait l'agent parfait si son **incessant froncement de sourcils** ne trahissait pas son identité.

Madame Zsa Zsa prétend avoir été une célèbre danseuse dans ses jeunes années. En réalité, elle n'était qu'une contorsionniste, ce qui pourrait expliquer sa personnalité tortueuse. On dit également qu'elle est impliquée dans de sombres affaires desquelles les autorités semblent étrangement se désintéresser. Dans le milieu, c'est une espionne renommée qui coopère avec le non moins célèbre Agent X. Elle se considère comme supérieure à ses congénères, qu'elle gratifie souvent d'un **regard méprisant**.



Rappelez-vous ces tics spéciaux, vous aurez à les utiliser pendant le jeu.



Un cinquième personnage va jouer un rôle capital au sein de ce carnaval d'espions, **l'Ambassadeur**. Il est très amical, subtilement inutile, mais pourtant toujours présent aux réceptions. Il adore surprendre quelques bribes de conversation qu'il note précieusement avant de les archiver dans son méga-dossier ultra-secret (un microfilm dont il conserve une copie en permanence dans la poche de son veston).

APERÇU DU JEU

INTRIGUES À VENISE peut se jouer de 3 à 5 joueurs.

Le but de chaque agent est de réussir une mission avec l'aide de son complice. Mais au début de la partie, les joueurs ne savent pas quelle mission ils doivent accomplir ni avec quel joueur ils vont devoir œuvrer.

Dans une partie standard à 4 joueurs, chaque joueur endosse le rôle d'un des 4 agents secrets. Les équipes sont simples : **Lord Fiddlebottom** et le **Colonel Bubble** sont partenaires, contre l'équipe de **Madame Zsa Zsa** associée à **l'Agent X**.

Chacun des 4 espions contrôle 4 figurines de formes différentes : grande, petite, grosse ou fine. Mais seule l'une de ces figurines représente l'espion incarné par le joueur. Les 3 autres figurines ne sont que ses complices qui feront tout pour brouiller les pistes.

À son tour, chaque joueur secoue le Fantôme de la Prophétie pour déterminer ses 3 actions disponibles (par exemple : se déplacer dans une rue ou sur un canal). Le joueur déplace ses figurines en essayant de rejoindre les cases occupées par les figurines des autres joueurs ou par l'Ambassadeur.

Quand des figurines sont sur une même case, le joueur actif a le droit de poser des questions et consulte alors certaines cartes du joueur interrogé. Par déduction et en suivant un processus logique d'élimination, il pourra deviner l'identité et les intentions des autres joueurs.

Le but premier de chaque agent secret est de découvrir quel autre joueur est son partenaire. En effet, ce partenaire détient l'autre moitié du "code" détaillant leur mission secrète.

Une fois la véritable identité des autres joueurs découverte, un agent doit échanger sa carte de mission secrète avec son allié. Ils sauront alors quelle est leur véritable mission et comment l'accomplir.

Si l'un des agents d'une équipe réussit cette mission, lui et son partenaire remportent la partie.

L'Ambassadeur joue aussi un rôle essentiel au cours de la partie. Il peut vous permettre d'obtenir des informations très précises concernant les autres personnages. Tout le monde veut le rencontrer car il est très bien informé. Il peut également aider vos rivaux, faites votre possible pour le tenir éloigné d'eux.

Cette nouvelle édition d'**INTRIGUES À VENISE** inclut deux variantes :

- Une variante à 3 joueurs dans laquelle un joueur joue seul, sans aucun allié.
- Une variante à 5 joueurs dans laquelle un joueur tient le rôle de l'Ambassadeur. Son but final est de découvrir la vérité concernant les 4 autres personnages.

Les joueurs devront faire preuve d'intuition, de ruse et de déduction pour démêler les ficelles de l'intrigue et réussir leur mission. Personne n'est en sécurité dans les rues de Venise... Êtes-vous prêt à relever le défi ?

MATÉRIEL

1 **livret de règle**

1 **plateau de jeu**

16 **figurines** (4 dans chacune des 4 couleurs)

1 **figurine Ambassadeur** (noire)

1 **Fantôme de la Prophétie** (et ses 10 **billes** de couleur)

4 **passesports**

1 **calepin**

32 **cartes** (8 dans chacune des 4 couleurs). Chaque paquet est composé de :

4 **cartes Identité** (Lord F, Colonel B, Agent X, Madame Z)

4 **cartes Déguisement** (grand, petit, gros, fin)

12 **cartes Secret** réparties en :

4 **cartes Identité** (les mêmes que ci-dessus)

4 **cartes Déguisement** (les mêmes que ci-dessus)

4 **cartes Mission** (A, B, C, D)

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente une carte de Venise avec ses îles et ses canaux. Certains éléments importants ont été mis en évidence :

- 1 **Cases Orange**
Cases normales utilisées par les figurines pendant la partie.
- 2 **Cases Bleues**
Cases de départ des figurines du joueur Bleu.
- 3 **Cases Vertes**
Cases de départ des figurines du joueur Vert.
- 4 **Cases Rouges**
Cases de départ des figurines du joueur Rouge.

- 5 **Cases Jaunes**
Cases de départ des figurines du joueur Jaune.
- 6 **Case Ambassade**
Case de départ de la figurine de l'Ambassadeur.
- 7 **Lignes Oranges**
Lignes représentant les déplacements dans les rues de la ville (terre).
- 8 **Lignes Bleues**
Lignes pointillées représentant les déplacements par les canaux (mer).
- 9 **Cases numérotées**
Cases spéciales représentant les destinations que devront rejoindre les joueurs pour accomplir certaines missions.





FIGURINES PERSONNAGE

Chaque agent secret peut prendre 4 apparences différentes représentées par 4 figurines de même couleur.

FIGURINE AMBASSADEUR

Ce personnage atypique connaît tout sur tout le monde et il partage ses informations avec tous ceux lui demandant une audience privée. Dans la variante à 5 joueurs (voir page 11), il tient un rôle plus actif dans la mesure où il est contrôlé par l'un des joueurs.



FANTÔME DE LA PROPHÉTIE

Ce masque permet de déterminer aléatoirement les déplacements disponibles pour un joueur lors de son tour de jeu. Chaque bille de couleur représente un déplacement que pourra effectuer le joueur.

PASSEPORTS

Ces paravents spéciaux permettent à chaque joueur de cacher leurs cartes et leur feuille de note. Ils recensent également les différentes missions que les joueurs devront accomplir pour remporter la partie.



CALEPIN

Au cours de la partie, les joueurs vont poser de nombreuses questions pour obtenir des informations sur les autres joueurs. Les feuilles de note de ce calepin aideront les joueurs à se souvenir des réponses.



CARTES IDENTITÉ ET DÉGUISEMENT

Ces cartes (8 dans chacune des 4 couleurs) sont utilisées par les agents pour répondre aux questions que leur posent les autres joueurs sur leur identité et sur leur déguisement.



CARTES SECRET

Ces cartes sont distribuées aléatoirement à chaque joueur en début de partie pour définir leur véritable identité, leur déguisement et une indication sur la mission qu'ils doivent accomplir. Les joueurs les conservent face cachée derrière leur passeport ou dans leurs mains, bien à l'abri du regard des autres joueurs.



ASSEMBLAGE DES FIGURINES

Avant votre première partie, vous devez assembler les figurines et le Fantôme de la Prophétie.

1. FIGURINES PERSONNAGE

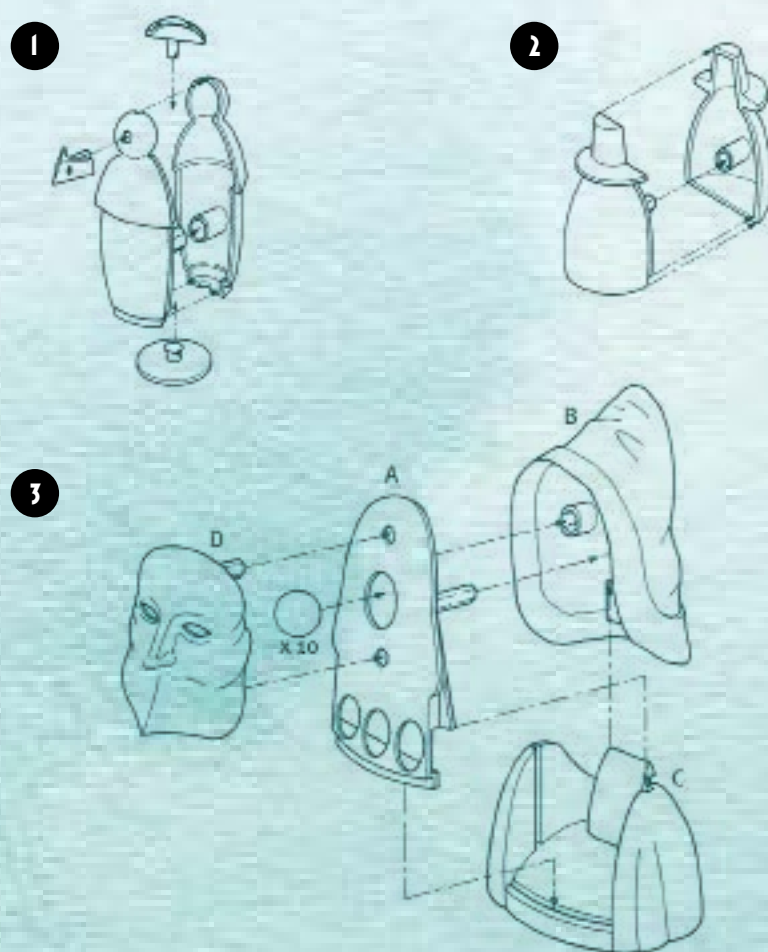
Assemblez les deux moitiés de chaque figurine (même taille et même couleur, voir Figure 1) en prenant soin de placer l'ergot du socle noir entre les deux. Fixez ensuite le masque blanc et le chapeau.

2. FIGURINES AMBASSADEUR

Assemblez les deux moitiés de la figurine (noires) en les insérant simplement l'une dans l'autre (voir Figure 2).

3. FANTÔME DE LA PROPHÉTIE

Commencez par assembler les pièces A et B (voir Figure 3) puis insérez l'ensemble dans la pièce C. Insérez ensuite une à une les 10 billes colorées par l'ouverture de la pièce A. Placez enfin le masque D dans la pièce A.



MISE EN PLACE

Les règles suivantes sont utilisées dans une partie standard à 4 joueurs. Les changements pour les parties à 3 ou 5 joueurs sont indiqués en pages 10 et 11.

Placez le Fantôme de la Prophétie sur la lagune, dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu.

Placez l'Ambassadeur (figurine noire) sur l'Ambassade.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit l'ensemble des éléments correspondants : 4 figurines, 8 cartes et 1 passeport.

4 de ces cartes sont des **cartes Identité** : une pour chacun des différents personnages.

Les 4 autres cartes sont des **cartes Déguisement** : une pour chacun des différents types de Déguisement qu'un personnage peut avoir (grand, petit, gros, fin).

Donnez 1 feuille de note à chaque joueur. Il y inscrit le prénom de chacun des autres joueurs dans les trois premières lignes de la colonne la plus à gauche. La quatrième ligne sera utilisée pour noter les informations que vous communiquerez aux autres joueurs.

Chaque joueur plie son passeport et le place devant lui comme un paravent derrière lequel il pourra remplir sa feuille de note. La partie intérieure de chaque paravent liste toutes les missions secrètes possibles.

Les joueurs découvriront au cours de la partie laquelle de ces missions ils doivent accomplir.

Séparez les 12 cartes Secret (**grises**) en 3 groupes : Identité, Déguisement et Mission. Mélangez chaque groupe séparément et distribuez, face cachée, une carte de chaque groupe à chaque joueur. Chacun prend alors secrètement connaissance des cartes reçues :

- **1 carte Identité** : lui indique l'agent secret qu'il incarne.
- **1 carte Déguisement** : lui indique le Déguisement de son personnage (les autres figurines de sa couleur seront donc ses complices espions).
- **1 carte Mission** : lui indiquera, lorsqu'elle sera associée à celle de son partenaire (pour l'instant inconnu), comment gagner la partie.

Prenez garde à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir vos cartes, même par inadvertance. Toutes ces informations doivent rester secrètes jusqu'à ce que vous les révéliez au cours de vos rencontres avec les autres agents secrets.

COMMENT JOUER

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur réalise les actions suivantes, dans l'ordre :

1. Déplacement

2. Rencontres et Interrogatoire

1. DÉPLACEMENT

À votre tour, secouez le Fantôme de la Prophétie avant de le poser sur la table. Trois billes apparaissent et déterminent trois actions de déplacement.

-  Vous pouvez déplacer l'une de vos figurines d'une case en suivant une rue de la ville (lignes orange).
-  Vous pouvez déplacer l'une de vos figurines d'une case en suivant un canal (lignes bleues).
-  Vous pouvez déplacer l'une de vos figurines d'une case en suivant au choix une rue ou un canal.
-  Vous pouvez déplacer l'une des figurines adverses d'une case en suivant au choix une rue ou un canal.
-  Vous pouvez déplacer la figurine de l'Ambassadeur d'une case en suivant au choix une rue ou un canal.

Une fois le ou les déplacements accomplis, procédez à la phase Rencontres et Interrogatoire (voir page 7).

DÉPLACER VOS PROPRES FIGURINES

Les billes **orange**, **bleues** et **blanches** vous permettent de déplacer l'une de vos figurines dans la direction de votre choix.

Par exemple, vous pouvez utiliser toutes les billes pour déplacer 3 fois une même figurine ; ou déplacer 3 figurines différentes d'une case ; ou encore déplacer une figurine de deux cases et une autre figurine d'une seule case.

Les déplacements suivants sont autorisés lorsque vous déplacez vos figurines :

- Vous *pouvez* déplacer vos figurines sur des cases occupées par des figurines adverses.
- Vous *pouvez* déplacer vos figurines sur la case occupée par la figurine de l'Ambassadeur.
- Vous *pouvez* déplacer vos figurines par-dessus d'autres figurines sans vous arrêter sur leur case.

Vous devez aussi respecter les restrictions suivantes :

- Vous *ne pouvez pas* terminer votre déplacement sur une case occupée par l'une de vos figurines.
- Vous *ne pouvez pas* rencontrer plusieurs figurines d'un même joueur au cours d'un même tour de jeu. Vous pouvez cependant rencontrer des figurines d'adversaires différents.



EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

Léo est le joueur vert. Il secoue le Fantôme de la Prophétie et obtient une bille orange, une bleue et une blanche.

-  Il utilise la bille orange pour déplacer une de ses figurines à proximité de l'Ambassade **1**.
-  Il utilise ensuite la bille bleue pour franchir le canal avec une autre de ses figurines **2**.
-  Enfin, il utilise la bille blanche pour déplacer à nouveau la même figurine et rejoindre une figurine du joueur bleu. Il pourra ainsi l'interroger **3**.

DÉPLACER LES FIGURINES ADVERSES

● Lorsque vous obtenez une bille **noire**, vous pouvez déplacer la figurine de l'Ambassadeur d'une case, le long d'une rue ou d'un canal. Il peut finir son déplacement sur une case occupée par l'une de vos figurines, et vous pourrez donc lui poser des questions. Il ne peut cependant pas finir son déplacement sur une case occupée par une figurine adverse.

● Une bille **violette** vous permet de déplacer une figurine adverse d'une case en suivant une rue ou un canal. Vous pouvez ainsi placer cette figurine sur une case occupée par l'une de vos figurines et ainsi obtenir des informations de ce joueur. Vous ne pouvez cependant pas placer cette figurine sur une case occupée par des figurines d'autres joueurs ou par l'Ambassadeur.

Remarque : Il n'est pas obligatoire d'utiliser les trois possibilités de déplacement offertes.

2. RENCONTRES ET INTERROGATOIRES

Vos figurines doivent rejoindre des cases occupées par des agents d'autres joueurs ou par l'Ambassadeur pour collecter de nouvelles informations.

Il y a deux façons de rejoindre d'autres figurines :

- En déplaçant l'une de vos figurines sur une case occupée par une autre figurine.
- En déplaçant une autre figurine sur une case occupée par l'une de vos figurines (action des billes noires ou violettes).

Lorsque vous rencontrez une autre figurine, vous pouvez lui poser des questions avant de la renvoyer vers une case de votre choix (voir *Renvoi*, ci-dessous).

Au lieu de poser une question, vous pouvez à la place déplacer votre figurine d'une case supplémentaire (soit par une rue, soit par un canal).

Attention : En faisant ce déplacement supplémentaire, vous ne pouvez pas rejoindre une case occupée par une autre figurine.

Cette action est particulièrement utile en fin de partie lorsque vous pensez avoir découvert l'identité et la mission des autres joueurs et que vous n'avez plus besoin de nouvelles informations.

POSER DES QUESTIONS AUX AUTRES AGENTS

Si l'une de vos figurines termine son déplacement sur une figurine d'un autre joueur, vous pouvez demander **3 cartes** au joueur correspondant.

Choisissez l'une des deux options suivantes lorsque vous interrogez un joueur :

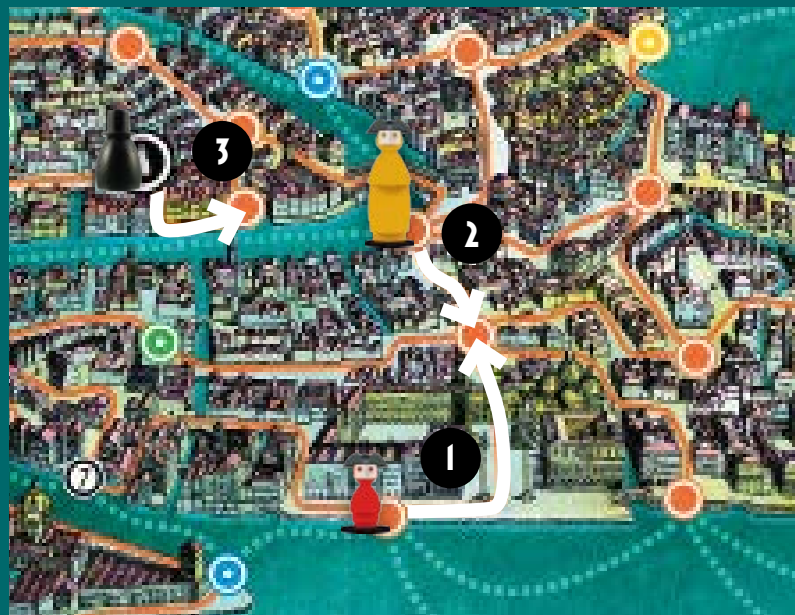
- Vous pouvez questionner ce joueur sur son **Identité**. Il doit vous montrer (sans les dévoiler aux autres joueurs) deux de ses cartes Identité et une de ses cartes Déguisement.

Au moins l'une de ces trois cartes doit être vraie.

- Vous pouvez questionner ce joueur sur son **Déguisement**. Il doit vous montrer (sans les dévoiler aux autres joueurs) deux de ses cartes Déguisement et une de ses cartes Identité.

Au moins l'une de ces trois cartes doit être vraie.

Rappel : À votre tour, vos figurines peuvent rencontrer les figurines de plusieurs joueurs, mais pas plus d'une figurine de chaque joueur.



EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

Michael est le joueur rouge. Il secoue le Fantôme de la Prophétie et obtient une bille noire, une violette et une orange.

● Il utilise la bille orange pour déplacer l'une de ses figurines par la rue 1.

● Il utilise ensuite la bille violette pour forcer la figurine jaune à rejoindre la case qu'il vient d'atteindre 2. Il pourra ainsi poser des questions au joueur jaune.

● Enfin, il utilise la bille noire pour déplacer l'Ambassadeur 3.

POSER DES QUESTIONS À L'AMBASSADEUR

Si l'une de vos figurines termine son déplacement sur la case occupée par l'Ambassadeur ou inversement, vous pouvez demander **2 cartes Identité** ou **2 cartes Déguisement** au joueur de votre choix.

Une de ces deux cartes doit être vraie.

PRENDRE DES NOTES

Les informations fournies par vos adversaires peuvent être inscrites sur votre feuille de notes afin de vous en souvenir plus tard dans la partie.

Chaque fois que vous consultez les cartes d'un autre joueur, vous pouvez mémoriser l'information sur votre feuille de notes, dans la ligne correspondant à ce joueur.

Après une série de questions, et avec l'aide de ces notes, vous commencerez à découvrir les véritables identités et déguisements des autres agents.

Nous vous conseillons également de noter (en utilisant la quatrième ligne de votre feuille et des symboles différents) quelles cartes vous avez dévoilées à quel joueur afin d'éviter de dévoiler les mêmes cartes deux fois et avoir à supporter la pénalité correspondante (voir plus loin).

EXEMPLE

Michael est Lord Fiddlebottom. Il déplace l'une de ses figurines sur une case occupée par une figurine de Léo et lui demande des informations sur son Déguisement. Léo lui montre les cartes Déguisement "Petit" et "Grand" ainsi que la carte Identité "Colonel Bubble". Michael inscrit sur sa feuille de notes les cartes qu'il a vues et Léo note les cartes qu'il a montrées. Au tour suivant, l'une des figurines de Michael rencontre l'Ambassadeur. L'Ambassadeur permet à Michael de demander à Léo des informations sur son identité. Léo lui montre les cartes "Lord Fiddlebottom" et "Agent X". Mais Michael est Lord Fiddlebottom ! Et comme une des cartes dévoilées doit être vraie, Michael comprend que Léo est l'Agent X. Il comprend également que Léo, en tant qu'Agent X, doit être ou "Petit" ou "Grand", car l'une des cartes du premier interrogatoire doit être vraie.

Satisfait, Michael note ses déductions sur sa feuille de notes et repart en quête de nouveaux indices.

MONTRER PLUSIEURS FOIS LES MÊMES CARTES

Vous devez absolument vous rappeler qu'**il est interdit de montrer plusieurs fois une même combinaison de trois cartes au même joueur.**

Si vous vous trompez et dévoilez les trois mêmes cartes à un joueur pour la deuxième fois, il vous le signale et vous devez lui montrer une carte de moins, avec toujours au moins une vraie carte parmi ces deux cartes.

Si vous dévoilez les mêmes trois cartes à un joueur une troisième fois, vous devez lui montrer une vraie carte en guise de pénalité.

Pour pouvoir accuser un joueur de vous avoir montré plusieurs fois la même combinaison de cartes, vous devez le lui prouver en utilisant vos notes (sans tricher !).

Si vous ne pouvez pas prouver que vous avez raison de l'accuser, vous devez vous contenter des cartes qu'il vous présente.

De plus, lorsque vous montrez vos cartes à un autre joueur qui vous interroge grâce à l'Ambassadeur, **vous ne pouvez pas lui montrer une paire de cartes que vous lui avez déjà montrées ou qui faisait partie d'une combinaison de trois cartes précédemment vues par ce joueur.**

Si vous commettez une telle erreur, vous devez lui montrer une vraie carte.

EXEMPLE

Lors d'un précédent interrogatoire, Léo a déjà dévoilé à Michael les cartes "Petit", "Grand" et "Colonel Bubble". Michael vient de rejoindre l'Ambassadeur et demande à nouveau à Léo des informations sur son Déguisement. Léo lui montre une nouvelle fois les cartes "Petit" et "Grand". Michael fait remarquer à Léo qu'il lui a déjà dévoilé ces deux cartes dans une combinaison précédente et Léo doit donc lui révéler sa vraie carte Déguisement.

RENOI

Après chaque interrogatoire, vous devez placer la figurine interrogée sur n'importe quelle case vide non numérotée du plateau.

Après avoir discuté avec l'Ambassadeur, vous devez placer sa figurine sur n'importe quelle case colorée inoccupée (y compris l'Ambassade).

ACCOMPLIR VOTRE MISSION

Pour gagner la partie, vous devez identifier votre partenaire, découvrir votre mission et la réussir.

RECHERCHER VOTRE PARTENAIRE

Dans ce jeu, il est très important de cacher votre identité aux autres joueurs, mais il est encore plus important, et en fait crucial pour l'emporter, de découvrir qui est votre partenaire et que celui-ci vous repère également.

Au fil du jeu, grâce aux réponses des autres joueurs à vos questions, vous commencerez à avoir une idée de qui est qui, et bientôt vous identifierez votre partenaire.

Pour lui révéler votre véritable identité, vous avez deux possibilités :

- Vous pouvez lui montrer le trait de caractère particulier de votre personnage (par exemple, par des clignements d'œil si vous êtes Lord Fiddlebottom).
- Vous pouvez lui dévoiler une ou plusieurs de vos cartes grises Secret à la place des cartes à votre couleur lors d'un interrogatoire.

Si vous avez identifié avec certitude votre partenaire, il est très important de lui montrer votre carte Mission afin qu'il comprenne quelle est votre mission commune et qu'il puisse l'accomplir. Arrangez-vous ensuite pour rencontrer au plus vite l'une de ses figurines afin qu'il puisse vous montrer à son tour l'autre moitié de la mission et que vous sachiez tous deux ce que vous devez faire. Mais attention, soyez certain de ne pas vous méprendre sur qui est votre véritable partenaire !

Remarque : Si vous dévoilez votre carte Mission, elle ne permet pas de remplir la condition "l'une des cartes doit être vraie". Vous devez donc montrer au moins une autre vraie carte (grise ou non).

ÉGARER VOS ADVERSAIRES

Pendant que vous cherchez à identifier votre partenaire, vous pouvez en profiter pour mettre vos adversaires sur de fausses pistes par la même occasion.

Par exemple, vous pouvez utiliser les traits et manières des quatre agents pour envoyer des messages ambigus aux autres joueurs. Le seul moment où vous devez être honnête, c'est en montrant des cartes : au moins l'une d'entre elles doit être vraie. En dehors de ça, vous pouvez semer la confusion autant que possible en paroles et en gestes. Vous êtes un agent secret, presque tout vous est permis !

Vous pouvez également jouer un tour à l'un de vos adversaires en lui montrant délibérément votre carte Mission afin qu'il pense, à tort, que vous êtes son partenaire.

Un autre moyen de mettre des bâtons dans les roues de vos adversaires est de déplacer leurs figurines en utilisant la bille violette ou grâce à la règle de Renvoi (vous pouvez les rapprocher de vos figurines ou les éloigner de l'Ambassadeur). Essayez de faciliter la réussite de la mission de votre équipe et de compliquer celle de vos adversaires. En combinant ces actions avec les possibilités offertes par le Fantôme de la Prophétie, vous pourrez mettre en place bon nombre de stratégies pour parvenir à vos fins tout en ralentissant vos adversaires.

DÉCODER LA MISSION

Dès que vous connaissez la carte Mission de votre partenaire, vous pouvez décoder votre mission secrète commune. Sur votre passeport, cherchez la ligne qui correspond à votre lettre code (A, B, C, D, E) et celle de votre partenaire, dans le bon ordre. Vous savez désormais ce que vous devez faire pour gagner.

PRÉCISIONS SUR L'ACCOMPLISSEMENT DES MISSIONS

Vous ne pouvez accomplir votre mission que lors de votre tour.

Lorsqu'une mission indique le nom d'un personnage spécifique, c'est la figurine de ce personnage qui doit être impliquée (celle avec le bon déguisement). Cela s'applique aussi bien lorsque le personnage nommé est celui qui doit être déplacé (par exemple "Déplacez Lord Fiddlebottom en case 5"), ou si le personnage nommé est la cible de la mission (par exemple "Amenez n'importe quelle figurine sur la case de l'Agent X").

Lorsqu'une mission indique "n'importe quelle figurine" (par exemple "Amenez n'importe quelle figurine sur la case de l'Ambassadeur"), vous pouvez utiliser n'importe laquelle des huit figurines de votre équipe d'agents pour accomplir la mission.

EXEMPLE

Vous êtes Lord Fiddlebottom et vous avez la carte Mission "B". Votre partenaire, le Colonel Bubble, a la carte "D". En croisant ces informations sur le passeport, votre mission commune est :

"Au Colonel Bubble : Ils savent que vous êtes 001. Un ballon va venir vous récupérer à 23h sur les toits du vieil arsenal. Déplacez le Colonel Bubble sur la case 1."

Pour accomplir la mission, c'est la figurine du Colonel Bubble (celle avec le bon déguisement) qui doit atteindre la case 1.

Vous pouvez aussi en conclure que Madame Zsa Zsa et l'Agent X doivent pour leur part accomplir la mission A-C ou la mission C-A. Il faut donc tout faire pour éviter qu'une figurine adverse ne s'approche du Colonel Bubble.

GAGNER LA PARTIE

La première équipe à remplir sa mission commune l'emporte. C'est le cas dès que les conditions mentionnées sur le passeport sont remplies lors du tour d'un des deux partenaires.

Ils annoncent alors leur victoire en déclarant "Mission accomplie !".

Néanmoins, à ce moment précis, il est important de vérifier si les partenaires se sont bien trouvés et qu'ils ont rempli la bonne mission. S'ils se sont trompés, l'autre équipe l'emporte !

Mais que se passe-t-il si, par exemple, vous (en tant que Lord Fiddlebottom) voulez serrer la main d'un joueur et que celui-ci refuse ? Si ce joueur est effectivement votre partenaire (le Colonel Bubble), ce n'est pas de chance, l'autre équipe l'emporte. Mais si le joueur refusant votre main tendue n'est pas votre partenaire (par exemple l'Agent X), votre véritable partenaire n'est pas plus verni : dans ce cas-là aussi, c'est l'autre équipe qui l'emporte.

VARIANTE POUR 3 JOUEURS

La police vient de publier une dépêche précisant qu'un espion a été mis en état d'arrestation. Il est actuellement détenu et interrogé dans un lieu tenu secret et il est trop tôt pour révéler son identité.

Cette nouvelle détonante a trouvé écho chez l'Ambassadeur qui a déclaré "je retournerai chaque pierre jusqu'à ce que nous identifions qui est à l'origine de cette fuite..."

INTRIGUES À VENISE est prévu pour 4 joueurs mais la variante à 3 joueurs est très amusante également. Un des partenaires des agents secrets en jeu a été arrêté et si c'est votre partenaire, vous devez fuir la ville avant qu'il ne soit trop tard ! Sinon, vous devez accomplir votre mission commune avant que la police ne soit sur vos traces...

RÈGLES

Retirez de la partie les figurines, cartes et passeport d'une couleur.

Lors de la mise en place, distribuez les cartes comme pour une partie à 4 joueurs mais l'un des paquets est mis de côté. Le jeu se déroule normalement jusqu'à ce qu'un joueur identifie son partenaire, ou qu'il découvre qu'il joue seul.

Si vous avez un partenaire, votre but est le même que dans une partie à 4 joueurs à une exception près : si votre mission fait référence à l'agent manquant, remplacez-le par son partenaire.

EXEMPLE

La mission de l'équipe Madame Zsa Zsa / Agent X est de déplacer l'une de leurs figurines sur la case du Colonel Bubble (Mission C-A).

Cependant, le Colonel Bubble n'est pas en jeu et ils doivent donc amener l'une de leurs figurines sur la case de Lord Fiddlebottom.



Si vous jouez sans partenaire, votre mission est alors de quitter Venise par la route la plus directe possible en atteignant la case indiquée sur votre passeport par la petite icône de fugitif.

- Lord Fiddlebottom doit atteindre la case #5.
- Le Colonel Bubble doit atteindre la case #1.
- Madame Zsa Zsa doit atteindre la case #4.
- L'Agent X doit atteindre la case #6.

VARIANTE POUR 5 JOUEURS

L'Ambassadeur est préoccupé par tous ces espions récemment arrivés à Venise. Sont-ils en train de préparer un mauvais coup ?

Il prend la décision de les démasquer et de révéler leur identité à la police avant qu'ils ne puissent accomplir leurs sombres méfaits... tout en feignant de les aider !

Dans cette nouvelle édition d'**INTRIGUES À VENISE**, l'une des principales innovations est la variante à 5 joueurs, présentée ci-dessous.

RÈGLES

Le jeu se déroule comme pour une partie à 4 joueurs avec pour différence essentielle que l'Ambassadeur est joué par le cinquième joueur.

TOUR DE JEU

Le joueur incarnant l'Ambassadeur n'utilise pas le Fantôme de la Prophétie. À son tour, l'Ambassadeur peut se déplacer d'une ou deux cases, le long des rues ou des canaux.

Lorsque l'Ambassadeur se déplace sur une case occupée par la figurine d'un autre joueur, il peut interroger ce joueur en lui demandant de lui dévoiler deux cartes Identité ou deux cartes Déguisement. L'une de ces deux cartes doit être vraie. Il renvoie ensuite la figurine de l'autre joueur vers n'importe quelle case libre non numérotée du plateau de jeu.

Lors du tour des autres joueurs, les billes noires fonctionnent normalement et les autres joueurs peuvent donc déplacer la figurine de l'Ambassadeur d'une case le long d'une rue ou d'un canal.

Lorsqu'un joueur utilise la figurine de l'Ambassadeur pour interroger un autre joueur, le joueur ciblé doit d'abord montrer les deux cartes choisies à l'Ambassadeur. Celui-ci les consulte et les transmet ensuite au joueur interrogateur. De cette façon, l'Ambassadeur collecte des informations sur les autres joueurs à chaque fois que sa figurine est utilisée et pas seulement pendant son tour.

GAGNER LA PARTIE

Le but de l'Ambassadeur est de découvrir les identités et déguisements des quatre autres joueurs avant qu'une des deux équipes n'ait accompli sa mission.

Une fois qu'il est convaincu d'avoir toutes les informations, il déclare "Je sais qui vous êtes..." et note les identités et déguisements de chacun des joueurs sur sa feuille de notes. La partie se poursuit ensuite normalement. Quand une des deux équipes déclare "Mission accomplie !", l'Ambassadeur dévoile sa feuille de notes. S'il avait correctement deviné l'identité et le déguisement des quatre joueurs, il remporte la partie ; dans le cas contraire, suivez les règles pour 4 joueurs pour déterminer qui a gagné.

Dans une partie à 5 joueurs, si votre mission est "Déplacez l'Ambassadeur sur" une case, votre mission devient "Déplacez un de vos agents sur" cette case. Vous devez remplir votre mission avec l'une des deux figurines (du bon déguisement) de votre équipe.



CRÉDITS

Auteurs : Alex Randolph & Leo Colovini

Variantes : Leo Colovini

Illustrations : Studio Tapiro

Direction artistique : Fabio Maiorana

Iconographie et Maquette : Peter Gifford (UniversalHead.com)

Édition & Direction : Roberto Di Meglio et Fabrizio Rolla

Production : Roberto Di Meglio

Traduction Française : MeepleRules.fr

Adaptation, relecture et édition française : IELLO

Remerciements tous particuliers à Roberto Grasso et Leonardo Rina pour leur support et leurs brillantes suggestions dans la mise au point de cette nouvelle édition.

Suivez-nous sur



Titre original : **INKOGNITO**.

Inkognito™ est une marque déposée par Ares Games Srl.

Tous droits réservés.

© 2013 Ares Games Srl.

© 2013 IELLO pour l'édition française.

IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 LUDRES.

WWW.IELLO.INFO

