

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



in geheimer Mission



Secret Mission • Mission codée • Op geheime missie
En misión secreta • Missione segreta

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2012

Mission codée



Un jeu pour agents secrets aux nerfs solides à partir de 8 ans.

- Idée :** Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch, Johannes Zirm
- Illustration :** Heinrich Drescher
- Conseil pédagogique :** Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
- Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

L'agent X a enfin réussi à pénétrer dans le quartier de haute sécurité. Il s'agit maintenant de ne pas perdre de temps car le compte à rebours pour mémoriser le code secret a démarré. Mais attention ! Des choses tout à fait différentes peuvent faire échouer la mission. Que ce soit des jappements de chien ou des sirènes perçantes, les agents les plus futés doivent veiller à ne pas être déroutés !

Contenu du jeu

40 cartes de code, 8 cartes de perturbation, 8 cartes Fex, 1 sablier
Il faudra en plus un crayon et une feuille de papier pour noter les points.

Idée

L'agent X doit mémoriser un code composé de différents signes et ne doit pas se laisser dérouter par les actions perturbantes des autres joueurs. Celui qui pourra le mieux se concentrer remportera le plus de points et gagnera cette passionnante épreuve pour agents secrets.

Préparatifs

Triez les cartes de codes et les cartes de perturbation en deux piles, faces cachées. Bien mélanger les cartes de chacune des deux piles. Les cartes Fex seront utilisées seulement pour la variante.

Le jeu de base :

Le jeu de base se joue en trois tours. A chaque tour, chaque joueur est une fois l'agent. Pendant que les autres joueurs essayent de dérouter l'agent avec des actions perturbantes, celui-ci doit essayer de mémoriser le plus possible de signes et les annoncer une fois que le temps indiqué par le sablier est écoulé.

Tour n° 1

1. Mémoriser les signes du code

Celui qui pourra mieux se faufiler dans la pièce comme un agent secret commence.

Tu prends 12 cartes de codes. Avant de les regarder, une carte de perturbation est retournée de manière à ce qu'elle soit bien visible par tous et le sablier est ensuite retourné. Pendant que le temps s'écoule, tu regardes les cartes de codes les unes après les autres, tu mémorises les signes et reposes les cartes, faces cachées, en une pile. Tu décides toi-même combien de cartes tu veux regarder. Tu as le droit de regarder encore une fois les cartes déjà déposées, mais tu n'as pas le droit de changer l'ordre dans lequel tu les as posées.

Attention ! Ne surestime pas tes capacités ! Réfléchis-bien pour savoir de combien de cartes tu pourras te rappeler pendant le temps donné. Retourne plutôt moins de cartes avant de t'embrouiller complètement.

Pendant tout cela, les autres joueurs essayent de te perturber, sans te toucher, en réalisant l'action représentée sur la carte de perturbation.

Les cartes de perturbation :

Un avion vole devant toi !

Les autres joueurs tournent autour de la table en écartant les bras et en imitant le bruit d'un avion.



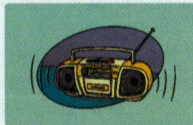
Attention, le chien de garde t'a entendu !

Tous les joueurs aboient à qui mieux mieux.



La radio est encore allumée !

Imitez un présentateur radio ou chantez des chansons.



Le gardien arrive !

Tous tournent autour de la table en fouillant les alentours.



Oh, un orage se prépare !

Tous les joueurs tapent sur la table avec leurs doigts et imitent le tonnerre et les éclairs.



Le portable sonne !

Tous les joueurs s'adressent à l'agent en lui posant des questions. L'agent doit ignorer les questions.



L'alarme se déclenche !

Tous les joueurs imitent la sirène d'une alarme.



Embrouille totale !

Tous les joueurs annoncent des chiffres, des lettres et des symboles dans n'importe quel ordre.



