

MISSION IMPOSSIBLE

RÈGLES DU JEU

CONTENU

- 1 tableau de jeu
- 6 figurines
- 6 carnets de mission contenant des cartes-rapport
- 6 cartes de mission
- 30 cartes d'indices
- 6 crayons
- 1 dé.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de découvrir l'identité des autres joueurs et de les éliminer avant qu'ils ne réussissent à vous éliminer après avoir découvert votre déguisement.

COMMENT DISPOSER LE JEU

Glissez une carte de mission dans chaque carnet sous le plastique transparent. Détachez les cartes d'indices et placez-les dans les carnets, en accordant bien les indices à l'identité de l'agent. Ainsi, par exemple, l'agent américain recevra des lunettes solaires, un nez cassé, une verrue et une barbe. Chaque agent recevra une carte de "diversion" (red herring). Chaque carnet contiendra donc cinq cartes d'indices.

Mélangez soigneusement les carnets sans que personne ne puisse voir quel carnet appartient à tel agent. Donnez un carnet à chaque joueur. Placez le tableau au centre de la table. Chaque joueur choisira une figurine qui le représentera sur le tableau.

Ensuite, chaque joueur doit ouvrir son carnet en veillant à ce que les adversaires ne puissent voir son contenu et il contrôle si tous les indices s'y trouvent. Il dépose ses cartes d'indices, face cachée, sur chacune des cinq cases de sa couleur. Le joueur rouge devra donc déposer ses cinq cartes sur les cinq cases rouges.

Si moins de six joueurs participent au jeu, il faut ouvrir le(s) carnet(s) non distribué(s) et dévoiler l'identité de ces agents. S'il n'y a que cinq joueurs et que l'agent qui ne participe pas est l'Anglais, l'Américain devra traquer le Russe, c'est-à-dire le suivant de la série.

COMMENT JOUER

Chaque joueur place sa figurine sur une des cases de sa couleur. Durant toute la partie, un joueur sera sauf sur chacune de ses cases. On jette le dé pour voir qui commencera la partie et ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs avancent sur le tableau d'après le nombre de points jetés. Un joueur peut avancer d'autant de cases que de points indiqués par le dé. Si un joueur a jeté 5, il peut avancer d'1, 2, 3, 4, ou 5 cases. Le but est d'arriver sur la case d'un adversaire. Si vous arrivez sur une case adverse, prenez la carte sans la montrer aux autres joueurs et prenez note des indices que la carte vous fournit.

Si, par exemple, vous ramassez "un nez cassé" sur une case jaune, vous faites une marque en face de "jaune" et sous "nez cassé". Cela vous donne comme indice que le joueur "jaune" peut être l'Américain, le Français, l'Allemand ou le Britannique. Bien sûr, si vous êtes vous-même un de ces quatre agents, cela limite vos recherches. Vous continuez à jouer en rassemblant des indices jusqu'à ce que vous sachiez lequel de vos adversaires est votre "objectif".

Après l'avoir identifié vous devez essayer de l'éliminer en arrivant sur la même case que lui. Si vous y parvenez, vous lui montrez votre carnet sans dire un mot. Si vos soupçons s'avèrent exacts et s'il est bien celui que vous croyez, il doit vous remettre son carnet et abandonner la partie. Vous reprenez sa mission. Si vous vous êtes trompé et s'il est l'agent chargé de vous exécuter, vous devez lui remettre

vos carnets et quitter le jeu. S'il n'est pas celui que vous cherchez et s'il n'est pas celui qui doit vous éliminer, il ne vous donnera pas son carnet. Il n'est pas obligé de décliner son identité. Dans ce cas, aucun des deux ne sera éliminé.

S'il n'y a plus que deux joueurs en course leur objectif sera, bien sûr, d'éliminer l'autre. A partir de ce moment-là, les deux joueurs multiplieront le nombre jeté par le nombre d'agents qu'ils ont réussi à éliminer durant la partie. Si le joueur rouge a déjà éliminé trois agents et le joueur vert un seul, le rouge aura trois fois plus de chances d'aboutir sur la case de son adversaire que vice-versa.

LE VAINQUEUR

Le joueur survivant sera déclaré vainqueur de la partie.

© Seven Towns Ltd 1975