

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 (Saône-et-Loire), 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 ★★★★★ modulable 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





AGENT DOUBLE DOUBLE AGENT

Un jeu de Ludovic Maublanc & Bruno Faidutti

Un sombre complot menace la civilisation et tous les services secrets sont sur le qui-vive !

Pas question pourtant de travailler main dans la main, car seule l'organisation qui saura déjouer la menace récoltera les lauriers de la gloire.

Les agents chargés de la mission ont une loyauté toute relative... Saurez-vous les influencer au mieux pour qu'ils vous livrent leurs précieux documents ?

Matériel :

- Un **plateau de jeu** ① avec les six agents et les pistes d'influence.

- 6 **pions influence** ②  face non activée  face activée

Le plateau de jeu est placé entre les joueurs. Les pions influence sont placés face grise visible sur les cases des pistes d'influence marquées de l'initiale de chaque agent, soit la moitié d'entre eux plus proche d'un joueur, la moitié plus proche de l'autre.

- 6 **jetons loyauté** ③ par joueur à la couleur du camp du joueur et numérotés 1, 2, 2, 3, 4, 5, placés sur des socles.

Chaque joueur place un de ses jetons loyauté devant chaque espion de manière à attribuer un score de loyauté à chaque agent. Évidemment, il ne connaît pas la valeur que va attribuer son adversaire aux différents agents.



- 2 **marqueurs** +  utilisés avec la carte Fouineur.

- 1 jeu de 22 **cartes documents secrets** par joueur.

Toutes les cartes ont une valeur de 0 à 7, indiquée dans le coin supérieur gauche.



Les cartes sont de deux types :

CARTES DOCUMENTS SIMPLES : leur valeur est visible au dos. Quatre d'entre elles ont l'indication 0/7, qui signifie qu'elles valent 0 ou 7. Ces cartes ne peuvent s'utiliser que comme document, jouées faces cachées.



Deux cartes, Docs personnels et Docs piégés, ont un effet applicable au moment où elles sont révélées, lorsque les documents sont livrés (voir plus bas).



CARTES DOCUMENTS / ACTIONS : elles se distinguent par leur bandeau et leur **texte vert**, et par l'absence d'indication de leur valeur au dos (symbole "?"). Elles peuvent s'utiliser :

- soit comme un document simple, dans la limite d'une carte par agent, tous joueurs confondus. Le texte de la carte est alors ignoré.
- soit comme une carte action, en appliquant le texte en vert. La valeur de la carte est alors ignorée.



Mise en place :

Le plateau de jeu est placé entre les joueurs, comme indiqué plus haut. Chaque joueur a donc devant lui 6 personnages avec une loyauté de 1 à 5. Évidemment, chaque joueur ne connaît pas la valeur de loyauté du personnage pour le camp adverse.

Chaque joueur mélange son jeu de cartes, prend les cinq premières cartes en main et pose le reste devant lui, pour constituer sa pioche.

Le premier joueur est tiré au sort.

Le tour d'un joueur :

À son tour, un joueur peut soit :

- jouer une carte, face cachée, devant l'un des espions. Les cartes sont placées en deux colonnes (une devant chaque joueur) et légèrement décalées pour que l'on puisse voir le nombre des cartes et la valeur de cartes dont le dos présente une indication.

Attention : il ne peut y avoir qu'une seule carte avec un ? au dos placée comme document devant chaque agent, quel que soit le joueur qui l'a posée.

- jouer une carte face visible, comme une action spéciale (cartes document/action à texte vert). L'effet indiqué en vert sur la carte est appliqué immédiatement. La carte est ensuite remise dans la boîte, sauf mention contraire.

En outre, à la fin de chacun de ses trois premiers tours, le joueur déplace d'un cran vers lui l'un des six pions influence, et le retourne face activée.

Il n'est pas possible de déplacer ainsi un pion qui a déjà été déplacé (mais il sera possible de les déplacer à nouveau grâce à l'action de certaines cartes). Après trois tours, tous les pions ont été déplacés.



À la fin de son tour, le joueur pioche une carte pour ramener sa main à 5 cartes. Si la pioche du joueur est épuisée, on continue à jouer avec les cartes que les joueurs ont en main, jusqu'à ce qu'elles soient épuisées.

Loyauté des espions :

Dès qu'il y a un total de 4 cartes documents, peu importe leurs couleurs, faces cachées devant un espion, cet espion livre les documents.

On révèle alors sa loyauté envers chacun des deux joueurs. Si le pion influence d'un agent est sur la case sombre la plus proche d'un joueur, ce joueur ajoute 1 à la loyauté de l'agent.

On révèle également les cartes documents placées faces cachées des deux côtés de cet agent, et on applique éventuellement les effets des cartes Docs piégés et Docs personnels.

Le joueur ayant la loyauté la plus élevée prend ensuite tous les documents, qu'il place devant lui, faces visibles, dans sa pile de score.

En cas de loyautés égales, c'est le joueur du côté duquel se trouve le pion influence qui l'emporte.

Le pion influence et les jetons loyauté de cet agent sont retirés du jeu, on ne peut plus jouer de documents ni d'actions sur cet agent. Le jeu reprend ensuite là où il avait été interrompu.

Si au moins un espion voisin a déjà livré ses documents, le nombre de documents nécessaires pour qu'un espion livre ses documents passe à 3. Cela peut entraîner des réactions en chaîne, une carte document posée par un joueur entraînant la révélation des documents de plusieurs espions.

Fin du jeu :

Si, à la fin du tour d'un joueur, tous les espions sauf un — ou tous les espions en cas de réaction en chaîne — ont livré leurs documents, la partie est terminée. Le joueur ayant dans sa pile de score les documents de valeur totale la plus élevée est vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le moins de cartes dans sa pile de score qui l'emporte.

La partie se termine également immédiatement si les deux joueurs ont épuisé leur jeu de cartes.

Exemple



L'agent S détient 3 documents. Le joueur rouge rajoute un document, le total passe à 4 : la loyauté de l'agent S doit être révélée.

Du coup l'agent voisin B doit aussi se dévoiler, car il détient 3 cartes.

Par réaction en chaîne, l'agent A aurait dû se dévoiler aussi s'il n'avait pas un jeton "+1 document".

L'agent S dévoile donc sa loyauté : 4 en faveur de Bleu et 3 en faveur de Rouge. Cependant, le jeton influence fait bénéficier Rouge d'un +1 en loyauté et de l'avantage en cas d'égalité (ici 4 contre 4 ici).

Rouge remporte donc tous les documents, pour un total de 13 points !

On procède ensuite de même pour l'agent B.

