

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



Agence tous risques

La formule secrète

Pour 2 à 4 joueurs, de 7 à 14 ans
Regles © 1984 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Imprimé en France.
Une marque déposée des Productions Stephen J. Cannell, Sous licence
Merchandising Corporation of America Inc.

La formule secrète d'une célèbre boisson non alcoolisée a été dérobée par un fou dangereux et sa bande de malfaiteurs.

Ils la gardent dans leur forteresse sur une île, afin de réclamer une rançon.

La société mondialement connue à qui cette formule appartient a loué les services de l'Agence Tous Risques pour pénétrer à l'intérieur de la forteresse et récupérer la formule avant que le public – et la Bourse – apprennent le vol.

Sachant que l'Agence Tous Risques est à ses trousses, le fou a manigancé un jeu meurtrier auquel l'équipe de l'Agence Tous Risques devra jouer une fois qu'elle sera à l'intérieur de la forteresse.

Vêtus de tenues qui les font passer pour des gardes de la forteresse, les membres de l'Agence Tous Risques doivent travailler seuls pour retrouver la formule.

Mais Hannibal ne manque pas d'astuces. Il a envoyé Barracuda en éclaireur pour s'infiltrer dans la forteresse. Barracuda sait où se trouve la formule, aussi sera-t-il là pour vous aider dans votre mission. Bonne chance.

BUT DU JEU

Pénétrer dans le souterrain d'une forteresse puissamment gardée, s'emparer de la formule secrète et ressortir sans se faire prendre.

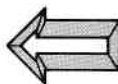
MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 35 cartes d'instructions
- 4 cartes personnages (les membres de l'Agence Tous Risques) avec leurs socles en plastique
- la carte de la formule secrète
- 1 dé rouge
- 1 dé bleu



PREPARATION

1. Posez la carte de la FORMULE SECRETE sur la case SOUTERRAIN (Case jaune au milieu du plateau de jeu).
2. Battez les cartes d'instructions et distribuez-en 3 à chaque joueur, face cachée. Posez les cartes restantes, face cachée, en pile à côté du plateau de jeu. Vos cartes d'instructions constituent vos propres renseignements secrets; vous ne devez donc pas les montrer tant que vous ne les jouez pas.
3. Glissez chacune des cartes personnages dans un socle en plastique
(les personnages sont dessinés de façon à regarder dans la direction où ils se déplacent, c'est-à-dire vers l'intérieur de la forteresse ou hors de celle-ci).
Chaque joueur choisit un personnage et le pose sur la case DEPART en le dirigeant vers l'intérieur du jeu.
4. Chaque joueur lance le dé; celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé commence, les autres continuant à tour de rôle en partant de la gauche du premier joueur. Avant de jouer, lisez attentivement ce qui suit.



DEROULEMENT DU JEU

Sauf instructions différentes indiquées ci-après, quand c'est à votre tour de jouer vous avez deux choses à faire:

1. Vous lancez un dé et vous déplacez votre personnage d'un nombre de cases égal au chiffre obtenu avec le dé.
2. Vous pouvez, si vous le désirez, jouer l'une de vos cartes d'instructions.

L'ordre dans lequel vous procédez importe peu: vous pouvez commencer par lancer le dé ou par jouer une carte d'instructions.

LA PREMIERE PARTIE DU JEU CONSISTE A ATTEINDRE LE SOUTERRAIN. LES CASES ET LES CARTES D'INSTRUCTIONS VOUS PERMETTANT D'Y PARVENIR SONT EXPLIQUEES CI-APRES.

CASES

Case occupée

Si vous tombez sur une case déjà occupée par un adversaire quand vous jouez votre tour, vous devez immédiatement lui livrer bataille. Chacun de vous lance un dé: celui qui a obtenu le chiffre le plus fort a gagné et avance d'un nombre de cases égal à la différence entre les deux dés.

Exemple: vous avez fait 6 et votre adversaire 4. C'est vous qui avez gagné et vous avancez donc de 2 cases ($6 - 4 = 2$). Suivez les instructions qui figurent sur la case où vous tombez, mais seulement si la bataille a eu lieu quand c'était à votre tour de jouer.

Si vous avez lancé le dé à égalité, recommencez. Cette règle ne concerne pas les ZONES DE SECURITE et les cases GARDES qui peuvent être occupées par plusieurs joueurs à la fois.



Case COULOIRS ETROITS

Ces couloirs comptent pour une case. Vous pouvez tomber sur un COULOIR ETROIT ou le franchir si, et seulement si, il est inoccupé. En revanche, vous ne pouvez pas franchir un couloir étroit qui est occupé. Dès que vous y parvenez, vous devez vous y arrêter, même si vous n'avez pas parcouru tout votre trajet, et vous battre avec l'adversaire qui s'y trouve. Chacun de vous lance un dé. Le chiffre le plus fort gagne et le vainqueur avance d'un nombre de cases égal à la différence entre les deux dés. Là aussi, vous ne devez suivre les instructions qui figurent sur la case où vous êtes tombé que si la bataille a eu lieu pendant votre tour.

Si vous lancez les dés à égalité, relancez-les.



Case GARDE

Si vous tombez sur une case GARDE quand vous jouez à votre tour, vous devez immédiatement tenter de vous en échapper en vous battant avec le garde. Pour cela, lancez les deux dés, le rouge étant celui du garde et le bleu, le vôtre. C'est le chiffre le plus fort qui gagne. Si c'est le garde, vous restez où vous êtes et, quand ce sera à nouveau à votre tour de jouer, il faudra encore une fois vous battre avec le garde pour essayer de vous enfuir. Si c'est vous qui gagnez, vous avancez d'un nombre de cases égal à la différence entre les deux dés et vous suivez les instructions indiquées sur la case où vous tombez. Exemple: le garde fait 2 et vous 5. Vous avez gagné et vous avancez de 3 cases ($5 - 2 = 3$). Si vous lancez les dés à égalité, relancez-les.

- Si vous tombez sur une case GARDE occupée, vous ne tenez pas compte du joueur qui s'y trouve; vous vous battez uniquement contre le garde.
- Si vous tombez sur une case GARDE alors que ce n'est pas votre tour de jouer, vous devez attendre votre prochain tour pour vous battre avec le garde.
- Vous ne pouvez pas vous servir d'une * carte d'instructions pour quitter une case GARDE. Vous avez deux moyens pour vous échapper d'une case GARDE: 1. en battant le garde ou 2. en étant défié par un(e) adversaire se trouvant sur une case ECRAN TV et en gagnant.



Case ECRAN TV

Si vous tombez sur une case ECRAN TV inoccupée quand c'est à votre tour de jouer, vous pouvez, si vous le désirez, livrer bataille à n'importe quel adversaire, SAUF ceux qui se trouvent dans une ZONE DE SECURITE. Vous restez où vous êtes.

Ensuite, votre adversaire et vous lancez un dé. Celui qui a obtenu le chiffre le plus fort a gagné et avance d'un nombre de cases égal à la différence entre les deux dés. Là encore, ne suivez les instructions de la case sur laquelle vous êtes tombé(e) que si la bataille a eu lieu quand c'était votre tour de jouer.

Si vous avez lancé les dés à égalité, recommencez.

Si vous tombez sur une case ECRAN TV occupée, battez-vous avec l'adversaire qui s'y trouve, et pas avec un autre.



Case REJOUER

Si vous tombez sur une case REJOUER quand c'est à votre tour de jouer, relancez le dé. Si vous tombez sur une de ces cases pendant le tour d'un autre joueur (à cause d'une bataille, par exemple), vous ne pouvez pas rejouer. Attendez votre prochain tour et lancez le dé pour avancer (ou utilisez une carte).



Case ZONE DE SECURITE

Si vous tombez sur une case ZONE DE SECURITE, vous êtes à l'abri de toute menace. Tant que vous êtes sur une de ces cases, vous ne pouvez pas être défié et aucun joueur ne peut jouer une carte d'instructions contre vous.

Sachez que plusieurs joueurs peuvent occuper une ZONE DE SECURITE en même temps.



VOUS ETES MOMENTANEMENT MIS SUR LA TOUCHE:

Vous pouvez jouer cette carte contre n'importe quel joueur, SAUF ceux qui se trouvent dans une ZONE DE SECURITE. Posez-la devant le joueur en la retournant. Au lieu de jouer son prochain tour, le joueur la défausse et ne fait rien d'autre (comme vous pourrez le découvrir plus tard, vous pouvez jouer cette carte pour vous-même dans un but stratégique).



UN GARDE QUI RODE VOUS ATTRAPE:

Vous pouvez jouer cette carte contre n'importe quel joueur pour obliger votre adversaire à retourner à la case GARDE la plus proche, SAUF celui/ceux qui se trouve(nt) dans une ZONE DE SECURITE. Vous pouvez la jouer contre un adversaire qui se trouve déjà sur une case GARDE pour le renvoyer en arrière, et vous pouvez même la jouer sur vous-même!



1



LABO D'ARMES(1), LABO D'ARMES SECRETES(2), LABO D'ARMES ULTRA-SECRETES(3):

Des symboles différents figurent sur ces cartes et des symboles correspondants figurent sur les cases LABO du plateau de jeu.



2

Si vous commencez votre tour sur une case LABO – ou si vous tombez sur l'une d'elles après avoir lancé le dé – regardez si vous avez une carte LABO avec le symbole correspondant. Si oui, vous pouvez vous défausser de cette carte et avancer votre personnage du nombre de cases indiqué sur la carte.



3

Vous remarquerez que la case LABO D'ARMES FINALES compte les trois symboles LABO. Cela signifie que vous pouvez quitter cette case en utilisant n'importe quelle carte LABO.

DEUXIEME PARTIE: COMMENT PENETRER DANS LE SOUTERRAIN ET SORTIR DE LA FORTERESSE

Dans cette partie du jeu, les règles sont quasiment identiques, mais le rythme est différent parce qu'un seul joueur pourra s'emparer de la formule secrète, alors que tout le monde la veut!

- Il est inutile d'avoir le décompte exact des cases pour atteindre la case SOUTERRAIN; dès que vous y parvenez, restez-y.
- Le premier joueur à atteindre la case SOUTERRAIN s'empare de la formule secrète, la glisse dans l'encoche prévue sur son personnage et tourne celui-ci dans la direction de la sortie. Ensuite, il lance

Case SOUTERRAIN

(la case SOUTERRAIN est la case jaune située au centre du plateau).

Pour atteindre cette case, vous n'avez pas besoin d'obtenir avec le dé le chiffre correspondant au nombre exact de cases qui vous en sépare: dès que vous y parvenez, restez-y (reportez-vous à la DEUXIEME PARTIE:

COMMENT PENETRER DANS LE SOUTERRAIN ET SORTIR DE LA FORTERESSE).

LES CARTES D'INSTRUCTIONS

Vous pouvez jouer une carte d'instructions à n'importe quel moment quand c'est à votre tour de jouer, mais vous ne pouvez la jouer qu'une seule fois pendant ce tour. Les cartes d'instructions doivent être posées, retournées pour qu'on les voie, sur la pile de défausse à côté du talon (comme vous pourrez le voir, les cartes d'instructions sont parfois jouées en face d'un adversaire).

Chaque fois que vous jouez une carte, prenez celle du dessus du talon et ajoutez-la à votre main.

Au lieu de jouer une carte d'instructions, vous pouvez vous en défausser d'une en la retournant et en tirer une autre pour la remplacer.

La plupart des cartes d'instructions sont explicites.

Voici cependant quelques explications:



+3

BARRACUDA VOUS DONNE UN COUP DE POUCE:

Cette carte vous permet d'avancer de 3 cases supplémentaires.



BARRACUDA VOUS DEBLAIE LE CHEMIN:

Cette carte vous donne le droit de relancer le dé.



BARRACUDA VOUS MONTRE OÙ IL FAUT ALLER:

En jouant cette carte, vous avancez au LABO le plus proche.



immédiatement les deux dés, déplace son personnage du nombre total de cases obtenu, en direction de l'entrée de la forteresse, et suit les instructions figurant sur la case où il atterrit.

- c) Tout autre joueur doit obligatoirement atteindre le SOUTERRAIN avant de pouvoir se lancer à la poursuite du joueur en possession de la formule secrète. Pour cela, il doit lancer un dé et se déplacer comme indiqué dans la Première Partie, jusqu'à ce que le SOUTERRAIN soit atteint. Ensuite, il devra attendre son prochain tour avant de quitter le SOUTERRAIN pour se lancer aux trousses de celui qui a la formule.

Une fois que vous aurez atteint le SOUTERRAIN, vous lancerez les deux dés quand ce sera votre tour de jouer, jusqu'à la fin de la partie, mais vous ne pourrez toujours jouer qu'une seule carte d'instructions à la fois.

- d) Si le SOUTERRAIN est occupé quand vous y parvenez, livrez immédiatement bataille à cet adversaire de la façon décrite dans le paragraphe CASE OCCUPEE.
- e) Si vous atteignez le SOUTERRAIN en ayant joué une carte d'instructions et sans avoir lancé le dé, vous devez attendre votre prochain tour pour lancer les 2 dés et repartir. Vous ne pouvez pas vous servir d'une carte d'instructions pour quitter le SOUTERRAIN.
- f) Si vous n'avez pas atteint le SOUTERRAIN mais que vous tombez sur la case où se trouve le joueur en possession de la formule secrète, vous devez immédiatement livrer bataille à ce joueur de la même façon que précédemment.

Mais, même si c'est vous qui remportez la bataille, vous ne pouvez pas vous emparer de la formule car il vous faut d'abord parvenir au SOUTERRAIN avant toute tentative de ce genre.

- g) Ne perdez pas de temps à jouer une carte UN GARDE QUI RODE VOUS ATTRAPE contre un joueur qui vient d'atteindre le SOUTERRAIN et qui n'a pas la place de reculer.

COMMENT DEROBER LA FORMULE SECRETE A UN ADVERSAIRE

Si vous atteignez le souterrain et vous apercevez que la formule secrète s'est envolée, votre objectif consiste à la reprendre au joueur qui s'en est emparé. Pour cela, il faut d'abord que vous tombiez sur la case où se trouve ce joueur; il est inutile d'obtenir le décompte exact avec le dé: dès que vous avez atteint cette case, vous pouvez y rester.

Chacun de vous lance alors un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus fort prend possession de la formule; il doit alors lancer les deux dés et avancer – avec la formule – du nombre de cases correspondant au total des deux dés. Là aussi, il suivra les instructions qui figurent sur la case où il est tombé, uniquement si la bataille a eu lieu pendant son tour.

Si vous atteignez une case GARDE occupée par le joueur en possession de la formule secrète, commencez par livrer bataille à ce joueur pour vous emparer de la formule. Ensuite, que vous ayez gagné ou perdu, vous devez vous battre avec le GARDE pour tenter de vous échapper de la case GARDE.

TALON

Quand il n'y a plus de cartes dans le talon, battez la pile "défausse" et retournez-la face cachée pour former un nouveau talon.

LE GAGNANT

Le membre de l'Agence Tous Risques qui parvient à sortir la formule secrète de la forteresse a gagné la partie.

Notre Service Consommateurs se tient à votre disposition pour répondre à toutes les questions concernant ce jeu.



GENERAL MILLS
Jeux et Jouets S.A.

14, rue Scandicci
93500 PANTIN