

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 ★★★ 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

Un jeu de Eric W. Solomon chez Pelikan en 1975

Règles du jeu

1. Sur 4 cases (Washington, Londres, Moscou, Pékin) on place les agents y domiciliés (Américains - vert, Anglais - bleu, Russes - rouge, Chinois - jaune).
Au milieu du plan-jeu (Tanger) on met la valise.
2. Chaque joueur reçoit un tableau synoptique avec un avoir de 10 000,- Dollars, en lots de 1 000,-, 500,-, 400,- 300,-, 200,- et 100,-.
3. Chaque joueur inscrit en secret dans son tableau quelle somme il mise sur quel agent. Ces valeurs doivent être biffées et enregistrées dans les cases respectives du tableau. Il lui appartient s'il met toute la somme ou seulement une partie, qu'il choisit tous les agents ou seulement quelques-uns ou même un seul. Mais au cours du jeu il ne peut dépenser que jusqu'à 10000,- Dollars. Il n'est pas admis de passer une somme d'un agent à un autre.
4. On tire au sort celui qui commence le jeu.
5. À tour de rôle les joueurs mettent une figurine quelconque sur une case voisine. Il leur appartient de mettre la figurine mise précédemment ou une autre.
6. Pour atteindre le but, l'agent sur qui le joueur a porté son choix et qu'il a chargé de l'expédition de ses affaires en mettant une somme (pot-de-vin)
 - a) doit parvenir au plus vite à Tanner,
 - b) et saisir la valise qui s'y trouve (en plaçant la figurine sur la valise) et
 - c) arriver à son domicile (Washington pour les Américains, Londres pour les Anglais, Moscou pour les Russes, Pékin pour les Chinois).
7. Chaque joueur dont le tour est arrivé a 3 possibilités :
 - a) Il avance une figurine d'une case, et cela sur une case libre ou occupée. Si un camarade de jeu n'accepte pas ce trait parce que c'est contraire à ses intentions il peut exiger que ce trait soit repris. Si le joueur consent à ce désir, c'est réglé. S'il ne consent pas il faut trouver le participant qui a misé la somme la plus élevée sur cet agent et qui l'avoue franchement. Le joueur qui a demandé la reprise du trait signale la somme le premier. Ensuite c'est le tour de l'adversaire. Il n'est pas opportun de signaler tout de suite le montant final. On indique d'abord une somme bien inférieure mais l'on abandonne si le camarade de jeu signale une somme supérieure à celle qu'on a mise soi-même. Celui qui a mis la somme la plus élevée décide si le trait compte ou s'il doit être repris. En cas de valeurs égales, le gagnant est le joueur dont c'est le tour. En cas de reprise du trait, le joueur dont c'est le tour, peut faire un autre trait.

- b) Avec un agent sur qui il a misé au moins 500,- Dollars, il attaque un autre. Dans ce but, il avance une figurine d'une case et cela sur une case occupée en criant: „Filez aux Bahamas;" Cela signifie que l'agent se trouvant sur cette case doit être écarté du jeu. S'il est en possession de la valise, celle-ci peut être prise par l'agresseur. Chaque participant peut protester contre cette manière d'agir. Si le joueur retire son agent là-dessus, c'est réglé. Sinon, on doit trouver - comme décrit plus haut - le participant qui a misé la somme la plus élevée sur l'agent agresseur. Celui-ci décide si l'agent attaqué doit être écarté du jeu ou que l'agresseur doit retourner dans sa position de départ. En cas de valeurs égales le joueur dont le tour est arrivé en décide. Un envoi en exil d'un agent occasionne à l'agresseur chaque fois des frais de 500,- Dollars. Il doit décompter ce montant sur son tableau de la somme qu'il avait mise sur cet agent. Maintenant tous les joueurs signalent les sommes qu'ils avaient mises sur l'agent envoyé aux Bahamas.
- c) Il dit: « Je corromps ! » - et mise d'autres sommes sur un ou plusieurs agents, et cela comme déjà décrit dans paragraphe 3. Important: À chaque partie, tous les joueurs ont le choix ou de mettre une figurine ou de noter des pots-de-vin.
8. Quand un agent rencontre une case où se trouve la valise on peut le placer sur la valise ou à côté de cette dernière.
 9. Chaque agent placé à côté de la valise fait voir qu'il ne la possède pas. Un autre agent peut en prendre possession en se mettant sur la valise. Ces actions passent pour des traits indépendants.
 10. Un agent qui a pris possession de la valise peut continuer son chemin sans celle-ci, s'il juge cela tactiquement à propos.
 11. Tout agent se trouvant sur la case qui porte le nom de sa ville natale est protégé contre toute attaque.
 12. Celui qui réussit le premier à faire parvenir un agent avec valise à son domicile, est vainqueur. Exception : Un autre joueur réclame la victoire parce qu'il a misé une somme plus élevée sur le même agent. En ce cas, tous les tableaux synoptiques doivent être découverts pour éclaircir cette question. Au cas où plusieurs joueurs auraient misé la même somme sur cet agent, le gagnant est celui qui l'a ramené chez lui.

Un bon conseil :

Celui qui fait bien attention pourra souvent démêler au cours du jeu combien d'argent les autres joueurs ont misé sur tel ou tel agent. Il est donc opportun de prendre des notes combien de fois et combien d'argent les autres joueurs perdent à l'occasion d'un bannissement aux Bahamas.

Plus on bluffe, plus le jeu devient fascinant. Plus vous jouez à ce jeu, plus vous découvrirez chaque fois de nouvelles finesses.

Casablanca

Un jeu de Eric W. Solomon – © 1995, Amigo Spiel.
Traduction française par François Haffner
Un jeu pour 2 à 8 joueurs, âgés de 10 à 110 ans

Contenu

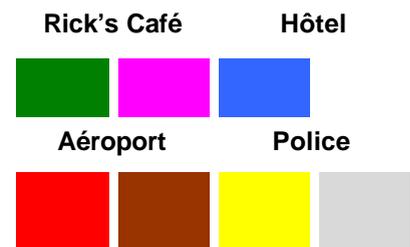
- 1 plateau de jeu
- 8 agents
- 1 valise
- 1 bloc de feuilles de dessous de table (étiquetés Kapital-plan...)
- 8 dossiers secrets (étiquetés Casablanca Geheimakte)

Description

Chaque joueur possède 10,000 \$ destinés à suborner des Agents. Chaque joueur peut librement déplacer les huit agents. Les agents essayent d'amener la valise noire à leur base. Le joueur qui aura versé le dessous de table le plus élevé à l'agent qui ramène la valise gagne la partie.

Préparation

Placez la valise sur l'espace marqué Bazar au centre du plateau. Placez les agents dans leurs bases situées aux coins du plateau comme indiqué sur la feuille de dessous de table (Au Ricks Café, le vert et le violet ; à l'hôtel, le bleu et le blanc ; à l'aéroport, le rouge et le marron ; à la police, le jaune et le gris). Attention : à chaque partie, les huit agents sont en jeu, indépendamment du nombre de joueurs qui participent. Chaque joueur aura besoin d'un crayon et se voit attribué un dossier secret et une feuille de dessous de table.



Le Jeu

Le joueur le plus beau commence. Les joueurs suivent ensuite dans le sens horaire. A son tour, un joueur peut choisir entre les trois actions suivantes :

1. Déplacement d'un agent
2. Subornation d'un agent
3. Élimination d'un agent

Attention : les agents n'appartiennent à aucun joueur. Chaque joueur peut déplacer, suborner ou éliminer n'importe quel agent se trouvant sur le plateau.

1. Déplacement

Un joueur peut déplacer un seul agent pendant son tour. Les agents sont déplacés d'une case (les constructions sont blanches) vers une case adjacente en suivant les rues. Un nombre quelconque d'agents peut partager une même case.

2. Subornation

Au lieu de déplacer un agent, un joueur peut vouloir suborner un ou plusieurs agents. Pour cela, il inscrit la somme correspondant à la subornation sur la feuille de dessous de table dans la section "Kapital plan" et ajoute la même somme dans la case de n'importe quel agent sur la feuille de dessous de table (voir l'illustration dans les règles allemandes).

Chaque joueur dispose au total de 10 000 \$ pour la corruption pendant toute la partie. L'argent dépensé à suborner un témoin ne peut plus être repris ni transféré. Dès qu'une somme a été assignée à un agent, un joueur ne peut plus que la laisser ou l'augmenter. Il ne peut jamais la baisser. Vous ne pouvez pas distribuer la somme entre plusieurs agents, mais vous pouvez en revanche assigner plusieurs montants à un ou plusieurs agents pendant votre action de subornation.

3. Élimination

Si deux agents se rencontrent sur une case, l'un d'entre eux peut essayer d'éliminer l'autre. Pour cela, on déclare, par exemple : "Violet élimine blanc. Y a t'il quelqu'un qui proteste ?". Si personne ne veut s'opposer à cette élimination, l'agent attaqué est retiré du jeu. Il ne reviendra pas dans le jeu. Toutes les subornations

qui auraient pu être faites sur lui sont perdues. Le joueur qui a procédé à l'élimination déduit 1 000 \$ du compte d'élimination des agents.

Attention : Vous ne pouvez éliminer un agent que si vous contrôlez déjà l'agent éliminateur avec au moins 1 000 \$.

NB. Un point n'est pas clair dans les règles : faut-il que les deux agents soient déjà sur la même case pour qu'une élimination soit tentée, ou l'élimination est-elle tentée à l'issue d'un mouvement. Il semble qu'il faille considérer que l'élimination peut être précédée, si nécessaire, d'un mouvement de l'agent tueur.

Contestation

Si un joueur veut déplacer ou éliminer un agent, chacun des adversaires peut s'y opposer en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

Une contestation signifie qu'un joueur souhaite s'opposer au déplacement d'un agent ou à son utilisation pour éliminer un autre agent. Le joueur qui a investi le plus grand dessous de table sur l'agent spécifié décidera de son attitude. Pour déterminer qui a le plus important dessous de table sur un agent, les joueurs enchérissent.

Fonctionnement des enchères

Pendant les enchères, les joueurs révèlent peu à peu le montant de leur dessous de table sur l'agent concerné. Le joueur qui conteste une action annonce un montant inférieur ou égal à la somme qu'il a placée sur l'agent. La somme minimum doit être de 100 \$, et les annonces doivent être multiples de 100. Le joueur qui voulait exécuter l'action contestée peut tenir l'offre, ce qui signifie qu'il a investi au moins la même somme que son adversaire sur l'agent. Il peut aussi passer. Les annonces continuent jusqu'à ce que le contestataire ne puisse ou ne souhaite pas offrir plus, et passe, ou que le joueur qui voyait son action contestée ne puisse ou ne souhaite pas continuer, et passe.

Exemple :

<i>Anne</i>	<i>Brice</i>
100\$	je tiens
200\$	je tiens
500\$	je passe

Les dessous de table révélés pendant les annonces ne sont pas perdus, contrairement à l'argent utilisé pour éliminer un agent.

Contestation réussie

Si le contestataire a gagné l'enchère (dans notre exemple Anne), son adversaire doit choisir une autre action pour son tour. Il ne peut pas suborner à ce tour.

Les autres joueurs ne peuvent pas contester la contestation réussie !

Bien sûr, chacun peut contester la nouvelle action annoncée par le joueur qui vient d'être contesté. Note : quand les joueurs deviennent plus familiers avec le jeu, ils annoncent d'abord leurs actions et attendent des protestations. Alors ils les résolvent et exécutent enfin leurs mouvements.

Contestation ratée

Si le joueur contesté (dans notre exemple Brice) avait gagné l'enchère, la contestation aurait échoué et le mouvement aurait été exécuté comme annoncé.

Si un joueur a contré une contestation, les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, peuvent encore décider de contester le mouvement annoncé.

La valise noire

Quand un agent quitte une case, il peut décider de prendre ou non la valise avec lui. Pour prendre la valise à un autre agent, il n'est pas nécessaire de l'éliminer. N'importe quel agent peut simplement prendre la valise, s'il est sur la même case qu'elle, indépendamment de la présence d'autres agents au même endroit.

Fin du Jeu

Le jeu finit immédiatement quand un agent en possession de la valise noire rentre à sa base, là où il a commencé.

Le Gagnant

Le gagnant est le joueur qui révèle le dessous de table le plus haut sur cet agent. Si deux joueurs ont placé la même somme sur un agent, c'est le joueur qui a rentré l'agent à sa base qui gagne la partie.