

INTRODUCTION

Londres, 1937 – Les services de renseignements ont découvert que des documents top-secret étaient manquants. Un agent du MI6 est aussi porté disparu. Le seul indice est ce message intercepté : « Trafalgar à 7h ». Nos « héros », l'agent du MI5 Gold, l'inspecteur Sharpe de Scotland Yard et l'agent de police Townsend sont en charge de l'affaire : « Trouvez et éliminez Adler ». Vous avez sept heures pour le faire.

APERÇU DU JEU

Le jeu se déroule en deux parties. Dans les premières manches, les joueurs se posent des questions, les uns aux autres et ils étudient les cartes jouées, alors qu'ils essayent de trouver qui est Adler. Après qu'Adler ait été trouvé (par quelqu'un qui essayait de l'arrêter) le jeu se transforme en une course poursuite pour essayer de l'appréhender.

Le but des héros est d'arrêter ou éliminer le traître.

Le but de l'agent Adler est de survivre aux sept heures en gardant au moins un document top-secret en sa possession. Pour y réussir, il essaiera de cacher son identité le plus longtemps possible. Dès qu'il sera découvert, il essaiera de contrecarrer les plans pour son arrestation en s'échappant ou en utilisant ses armes.

P2

MISE EN PLACE

1) Mélangez les cartes de personnage et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Votre personnage doit rester secret !

À 4 joueurs : Adler, Gold, Sharpe et Townsend,

À 5 joueurs : ajoutez Kate Collins,

À 6 joueurs : ajoutez l'Agent Tarasov.

2) Mélangez les cartes action et distribuez-en sept à chaque joueur, face cachée. Placez le reste des cartes action, face cachée en une pile, au milieu de la table.

Pour 4 joueurs : utilisez les 64 cartes non marquées,

Pour 5 joueurs : ajoutez les 13 cartes marquées d'un « 5+ »,

Pour 6 joueurs : ajoutez 13 cartes de plus marquées d'un « 6+ ».

3) Choisissez qui va commencer la partie, et placez le jeton de première heure (une heure pile) à côté de ce joueur.

Chaque joueur prend une feuille d'aide (avec les caractéristiques des personnages d'un côté et un aperçu des cartes de l'autre) qui lui servira pendant toute la partie.

P3

PRINCIPES DU JEU

Dans chacune des sept manches de la partie, les joueurs jouent un tour chacun, en commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire.

Lors de votre tour, vous piochez une carte action de la pile des cartes action et vous défaussez une carte de votre main, face visible. La carte défaussée aura soit une action soit une non-action (une simple défausse). Voir la partie Cartes action.

REMARQUE : Exemple de carte non-action : les héros et les méchants peuvent défausser des documents top-secrets (T-S), des questions après que les identités aient été révélées.

Les héros peuvent défausser des Bombes & Déguisements. Les méchants peuvent défausser des Arrestations.

Lorsque chaque joueur a joué un tour, la manche est terminée. Placez un nouveau jeton d'heure à côté du premier joueur pour indiquer le temps qui passe (par exemple, à la fin de la manche 1, placez le jeton d'heure « deux heures pile »).

REMARQUE : si vous n'avez plus de cartes pendant la partie, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche de cartes action, et poursuivez la partie.

COMMUNICATION

Il n'y a pas de communication par mots ou gestes entre les joueurs pour savoir qui ils pourraient être, quelles cartes quelqu'un pourraient avoir, ou pour savoir quoi faire ensuite. Vous devez écouter attentivement les questions posées et les réponses données mais vous devez aussi regarder les cartes jouées pour obtenir des informations de grandes valeurs. Cependant, vous pouvez plaisanter !

P4

CARTES ACTION

DOCUMENT TOP-SECRET

À la fin de la septième heure, Adler **doit** posséder au moins un document top secret pour pouvoir remporter la partie. Les héros peuvent défausser des documents pour donner des indices à leur collègues à propos de leur identité. Mais faites attention car Adler peut aussi en défausser un !

[Cette carte est très importante pour les méchants]

POINT D'INTERROGATION

Posez une question « oui ou non » à un autre joueur, basée sur les couleurs des quatre caractéristiques (chapeau, cheveux, yeux, manteau). Exemple « As-tu un chapeau noir ? » « As-tu les yeux bleus ? » Les héros **doivent** dire la vérité. Adler **peut** mentir.

[Cette carte est très importante pour les héros]

LOUPE

Regardez secrètement toutes les cartes action de la main d'un joueur de votre choix.

[Cette carte est très importante pour les héros & les méchants]

P5

PAIRE DE JUMELLES

Prenez au hasard une carte action dans la main d'un joueur de votre choix. Ensuite, donnez-lui une carte action venant de votre main.

[Cette carte est très importante pour les héros & les méchants]

ARRESTATION

Pour tenter une arrestation (arrest), vous devez jouer une carte arrestation de votre main en la plaçant devant le joueur que vous suspectez d'être Adler. (*REMARQUE : vous ne pouvez pas tenter d'arrestation pendant les manches 1 à 3 !*)

Si vous avez bien deviné, Adler et tous les autres joueurs révèlent leur identité en retournant leur carte de personnage face visible.

[Cette carte est la plus importante pour les héros]

Une confrontation entre Adler et vous s'ensuit. Adler va essayer d'échapper à l'arrestation en jouant une carte en réponse. Il peut jouer la carte qu'il pense être la meilleure à ce moment du jeu : s'échapper (escape), déguisement (disguise), bombe (bomb) ou revolver (pistol). Placez les cartes utilisées dans la confrontation sur la carte

arrestation. (Placez-les sous la pile de défausse lorsque la confrontation est terminée).

MAUVAISE ARRESTATION : si vous essayez d'arrêter Adler, mais que vous avez mal deviné, c'est une mauvaise arrestation ! Le joueur accusé et vous êtes éliminé pour un tour de jeu (vous reviendrez en jeu après le tour de pénalité). Ne révélez pas encore vos cartes personnages.

P6

S'ÉCHAPPER (*La réponse d'Adler à une carte arrestation*)

Si Adler joue une carte « s'échapper (escape) », un des héros doit y répondre ou alors Adler s'échappe. Le joueur qui répond à la carte « s'échapper » va poursuivre la confrontation avec Adler (cela ne doit pas être forcément le joueur qui a joué la carte arrestation). (Pour répondre à une carte, il faut absolument jouer une carte identique à celle jouée par Adler).

S'il y a eu une réponse à la carte « s'échapper » d'Adler, et qu'il n'a pas d'autre carte « s'échapper » (ou bombe ou déguisement), il doit entrer dans une fusillade avec le joueur qui a répondu à sa carte (voir la partie Revolver). *REMARQUE : Adler peut jouer plus d'une carte « s'échapper » pendant une confrontation.*

S'il n'y a pas eu de réponse à la carte « s'échapper » d'Adler, il s'échappe et la confrontation est terminée.

Tous les joueurs impliqués refont leur main jusqu'à avoir sept cartes et le jeu reprend dans l'ordre du tour de jeu, à partir du joueur qui avait joué la carte arrestation.

[Cette carte est très importante pour les héros & les méchants]

P7

REVOLVER (*La réponse d'Adler à une carte arrestation*)

Si Adler joue cette carte, lui et (seulement) le héros qui est en confrontation avec lui rentreront dans la fusillade, chacun son tour tirant avec leur revolver et jusqu'à ce que la fusillade soit résolue.

REMARQUE : Adler peut choisir de jouer ses revolvers à tout moment en réponse à une carte arrestation.

S'il y a eu un nombre égal de coups tirés, Adler est toujours libre ! La confrontation est terminée. Les deux joueurs impliqués dans la fusillade refont leur main et la partie reprend dans l'ordre du tour de jeu, à partir du joueur qui a joué la carte arrestation.

Si Adler a tiré plus de fois, le héros impliqué dans la fusillade est éliminé, et la confrontation est terminée. Adler refait sa main, tout d'abord à partir des cartes de la main de son adversaire (s'il le souhaite) et/ou ensuite en en prenant dans la pioche.

Le reste des cartes de l'adversaire et toutes les cartes utilisées lors de la confrontation sont placées sous la pile de défausse. La partie reprend dans l'ordre du tour de jeu, à partir du joueur qui a joué la carte arrestation.

Si le héros a tirés plus de fois, Adler est éliminé.

[Cette carte est très importante pour les méchants & les héros]

P8

BOMBE (En réponse à une carte arrestation)

Si Adler joue cette carte, il pose une bombe. La confrontation est terminée. Chaque héros est sonné et chacun va manquer le prochain tour de jeu. La partie reprend à gauche du joueur qui a joué la carte arrestation. La bombe peut être jouée contre celui qui a joué la carte arrestation ou contre un héros qui a décidé de répondre à la carte « s'échapper ».

[Cette carte est très importante pour les méchants]

DÉGUISEMENT (En réponse à une carte arrestation)

Si Adler joue le déguisement, il s'échappe et la confrontation est terminée. Adler refait sa main et le jeu reprend dans l'ordre du tour de jeu à partir de la personne qui a joué la carte arrestation. Les héros ne peuvent pas utiliser la carte déguisement, ils peuvent seulement la défausser.

[Cette carte est très importante pour les méchants]

À la fin de la confrontation, chaque joueur impliqué refait sa main jusqu'à avoir sept cartes en main, en piochant dans la pile des cartes action. Si un joueur a été éliminé à cause d'une fusillade, son adversaire peut choisir de refaire sa main à partir des cartes qu'il avait en main (en premier) puis ensuite il peut piocher dans la pile des cartes action. Dès que tous les joueurs ont refait leur main, toutes les cartes jouées lors de la confrontation – ainsi que les cartes restantes du joueur éliminé – sont placées sous la pile de défausse.

P9

FIN DE LA PARTIE

Les héros gagnent :

- Si Adler est éliminé avant la fin de la septième heure,

OU

- Si Adler est toujours vivant à la fin de la septième heure mais qu'il n'a pas de document top-secret,

OU

- Si Adler ne peut pas répondre à une carte arrestation ou s'il ne peut pas répondre à une carte « s'échapper » à laquelle un héros aura répondu.

L'agent Adler gagne :

- S'il est toujours vivant à la fin de la septième heure et qu'il possède un document top-secret,

OU

- S'il élimine tous les héros.

P10

CONTENU POUR 4, 5, 6 JOUEURS

4 : 4 cartes personnage : Gold, Sharpe, Townsend, Adler

64 cartes action : 10 documents top-secrets, 8 points d'interrogation, 8 loupes, 4 paires de jumelles, 10 cartes arrestation, 10 s'échapper, 12 revolvers, 1 bombe, 1 déguisement.

5 : Ajoutez 14 cartes : 1 carte personnage - Kate Collins,

2 documents top-secrets, 2 points d'interrogation, 1 loupe, 1 paire de jumelles, 2 cartes arrestation, 2 revolvers, 2 s'échapper (Bus, vélo), 1 bombe.

6 : Ajoutez 14 cartes : 1 carte personnage - Boris Tarasov,

3 documents top-secrets, 2 points d'interrogation, 1 loupe, 1 paire de jumelles, 2 cartes arrestation, 2 revolvers, 2 s'échapper (voiture, métro).

RÈGLES POUR LES PARTIES À 5 JOUEURS

KATE COLLINS – LA COMPLICE

Lorsque vous jouez à 5 cinq joueurs ou plus, l'agent Adler reçoit l'aide d'une complice :

Kate Collins. Les règles suivantes sont appliquées :

- La première fois qu'une arrestation est tentée, le joueur qui tente l'arrestation n'est pas obligé de spécifier s'il suspecte le joueur d'être Adler ou Collins (les méchants) ; l'arrestation est valable pour les deux.
- Après que les identités aient été révélées, lors de son tour, Collins va piocher une carte et ensuite elle choisit une de ses cartes qu'elle passe face cachée à Adler, qui lui en rendra une face cachée aussi. Ensuite, Collins jouera une carte comme d'habitude.
- Si Adler est éliminé, Collins peut tenter de gagner la partie pour elle-même.

Cartes supplémentaires s'échapper : dans les parties à 5 ou 6 joueurs, il y a un nombre impair de certaines cartes s'échapper. Si deux héros veulent répondre à une carte s'échapper en même temps, celui qui la pose en premier sur la carte du méchant, la jouera d'abord.

RÈGLES POUR LES PARTIES À 6 JOUEURS

BORIS TARASOV – MI6 LE BON AGENT

Lorsque vous jouez une partie à 6 joueurs, les héros sont soutenus par l'agent du MI6, Boris Tarasov. Toutes les règles qui s'appliquent aux héros sont aussi appliquées à l'agent Tarasov.

P12

RÈGLES AVANCÉES

(meilleures à 5/6 joueurs)

CAPACITÉS SPÉCIALES DES HÉROS

Sharpe – Le tireur le plus rapide de Grande-Bretagne. Ajoutez +1 à ses revolvers. Par exemple s'il a 2 cartes revolver, elle comptent pour 3.

Gold – Douée pour la surveillance. En jouant une paire de jumelle, elle peut prendre 2 cartes à un joueur. Elle en donnera 2 en retour.

Townsend – N'oublie jamais un visage. Les déguisements n'ont aucun effet sur lui. Le méchant doit jouer une autre carte.

Tarasov – Expert en explosifs. La bombe n'a pas d'effet sur lui si elle est jouée sur un de ses collègues. Si elle jouée sur lui directement, la bombe est désamorcée. Le méchant doit jouer une autre carte.

RÈGLE EXPERT (OPTIONNELLE)

(meilleures à 5/6 joueurs)

MISSION ULTIME

Mélangez les documents top-secrets. Un joueur en prend un au hasard. À la fin de la partie, les méchants doivent avoir un document top-secret de cette branche (par exemple, Royal Air Force). Tous les documents sont remis dans la pile avant le début de la partie.

Découvrez des informations sur la future extension pour 7/8 joueurs et sur la série de nouvelles *Les Aventures de Gold & Sharpe* sur notre site web : capergames.ca

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Copyright 2014 Randall Thompson, Caper Games.

Tous droits réservés.