

AGENT DOG



Échange et infiltration

Un jeu d'équipe de Johannes Schmidauer-König, dans lequel vous devrez garder un œil sur tous les espions. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE DU JEU

- 1 plateau
- 110 cartes
- 16 pions noirs dotés de marqueurs de couleur (4 pions de chaque couleur)

NOUVEAU

Agent DOG reprend en grande partie les règles de notre gamme de jeux DOG. Toutes les règles qui ont été ajoutées ou modifiées sont indiquées par la mention « NOUVEAU » dans la marge.

Ces règles présentent tout d'abord une partie à 4 joueurs. Les variantes à 2 ou 3 joueurs sont expliquées à la fin des règles.

1 Place le **plateau de jeu** dans la boîte, comme illustré.

2 Chaque joueur choisit une couleur et prend les **4 pions** de cette couleur.
Place 3 de tes pions dans la zone de départ de la couleur correspondante. Place ton 4e pion sur la case départ de la couleur correspondante. Les pions doivent être placés de manière à ce que leur couleur soit visible sur le dessus.
Vous formez deux équipes, chacune composée des deux couleurs se faisant face (c'est-à-dire rouge/vert et bleu/jaune).

3 La personne qui sait le mieux garder un secret mélange **toutes les cartes** et les place devant elle en une pile face cachée.

BUT DU JEU

Les joueurs sont répartis en équipes de 2. Déplacez vos pions sur le plateau en jouant des cartes. Ensemble, essayez d'amener tous les pions de votre équipe à l'arrivée. La première équipe à atteindre l'arrivée avec ses 8 pions remporte la partie. Vous ne pouvez donc pas gagner de manière individuelle, mais uniquement en équipe. Mais attention, vous ne pouvez pas communiquer et parler de vos cartes ou de vos actions pendant la partie !



DÉROULEMENT DU JEU

1. Distribution et échange de cartes

NOUVEAU

Au début de chaque manche, la personne devant laquelle se trouve la pioche distribue **5 cartes** face cachée à chaque joueur. (Contrairement au jeu de base, 5 cartes sont distribuées à chaque manche.)

Prends connaissance de tes cartes, puis **échange l'une d'entre elles** face cachée avec ton partenaire.

Pour cela, choisis 1 carte de ta main et glisse-la face cachée à ton partenaire.

Tu ne pourras regarder la carte reçue qu'après avoir toi-même donné une carte à ton partenaire.

Une fois l'échange effectué, place la carte donnée par ton partenaire dans ta main.

Profitez de cet échange pour vous entraider ! Par exemple, si ton partenaire n'a aucun pion sur le parcours, tu peux l'aider avec une carte Départ ou une carte Joker pour qu'il puisse démarrer. (Voir la section **METTRE DE NOUVEAUX PIONS EN JEU** au milieu à droite de cette page.)

2. Déplacer des pions

La personne devant laquelle se trouve la pioche joue en premier.

À ton tour, tu **dois** jouer une carte de ta main.

Place cette carte face visible sur la pile de défausse au milieu du plateau de jeu et déplace l'un de tes pions. En procédant ainsi, les joueurs essaient chacun d'amener tous leurs pions le plus rapidement possible dans la zone d'arrivée de leur couleur. (Voir la section **ZONE D'ARRIVÉE** en bas à droite de cette page.)

Important : tu ne peux jouer que des cartes dont tu peux effectuer l'action dans son intégralité. Si tu ne peux jouer **aucune carte** pendant ton tour, tu dois abandonner la manche en cours. (Voir la section **OBLIGATION** à la page suivante.)

Dans la plupart des cas, tu avances l'un de tes pions du nombre de cases indiqué.



Lorsque tu joues un 3, tu dois avancer un pion de 3 cases exactement.



Pion de couleur Pion infiltré

NOUVEAU NOUVEAU

Tu peux déplacer **des pions de ta couleur** ou **des pions infiltrés**. (Voir la section **PIONS INFILTRÉS** à la page suivante.)

Dans certaines situations, tu pourras aussi déplacer les pions de ton partenaire ou même les pions de ton adversaire. (Voir la section **QUELS PIONS PUIS-JE DÉPLACER ?** à la page suivante.)



Les cartes à fond bleu te permettent d'avancer ton pion **d'autant de cases** que le chiffre indiqué sur la carte, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cartes à fond rouge ont toujours une **fonction spéciale** et donnent la possibilité d'effectuer des actions spéciales. Ces cartes et leurs fonctions exactes sont décrites dans la section **EXPLICATIONS DES CARTES** (page 12).

Lorsque tu te déplaces, tu dois également tenir compte des règles pour **SAUTER ET PRENDRE** (voir la section correspondante page 11).

Chaque joueur commence la partie avec 1 pion sur le parcours. Pour mettre en jeu 1 nouveau pion depuis la zone de départ, tu as besoin d'une carte Départ. (Voir la section **METTRE DE NOUVEAUX PIONS EN JEU** ci-contre.)

C'est la fin de ton tour. Tu ne pioches **pas** de carte.

C'est ensuite au tour de la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. Fin d'une manche et fin de la partie

Poursuivez ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait joué ou défaussé toutes ses cartes en main (Voir la section **OBLIGATION** à la page suivante). La manche prend alors fin.

À la fin de la manche, c'est la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre qui prend la pile de cartes pour démarrer une nouvelle manche. Distribuez à nouveau 5 cartes, échangez 1 carte entre chaque partenaire et déplacez vos pions.

Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche face cachée.

Jouez de cette manière jusqu'à ce que les 8 pions d'une équipe aient atteint la zone d'arrivée. (Voir la section **ZONE D'ARRIVÉE** en bas à droite de cette page.)

Cette équipe remporte alors la partie.



METTRE DE NOUVEAUX PIONS EN JEU

Pour faire passer un nouveau pion de la zone de départ au parcours – et donc le mettre en jeu – tu as besoin d'une carte avec un symbole Départ.



Lorsque tu joues l'une de ces cartes, tu peux soit déplacer 1 de tes pions sur le parcours du nombre de cases indiqué,

soit

placer 1 pion de ta zone de départ sur ta case départ.

Si tu choisis d'utiliser une carte Départ pour placer un nouveau pion sur la case départ, tu ne peux pas utiliser le nombre indiqué sur la carte.



ZONE D'ARRIVÉE

L'équipe qui parvient en premier à placer l'ensemble de ses pions sur la zone d'arrivée de la couleur correspondante remporte la partie.

Pour cela, tu dois respecter les règles suivantes :

- Tu ne peux entrer dans la zone d'arrivée qu'avec un pion de la couleur correspondante.
- Tu dois passer par la case départ pour accéder à la zone d'arrivée. Tu ne peux cependant pas commencer ce déplacement sur la case départ.
- Tu ne peux pas prendre de pions ni les sauter dans la zone d'arrivée.



En principe, tu mets en jeu un nouveau pion, tu le places sur ta case départ, tu fais une fois le tour du parcours et tu le déplaces ensuite jusqu'à la zone d'arrivée.

Mais il est possible de raccourcir considérablement ce parcours en utilisant les cartes rouges de manière astucieuse.

En revanche, attention à ne pas terminer le déplacement d'un pion sur sa propre case départ, car dans ce cas, celui-ci devra faire un tour supplémentaire sur le parcours !

Pense également à compléter ta zone d'arrivée de la dernière à la première case, car il est interdit de sauter des pions dans la zone d'arrivée.

OBLIGATION

À ton tour, tu **dois** jouer une carte de ta main.

Tu ne peux cependant jouer que des cartes que tu peux **résoudre dans leur intégralité**. Il est donc interdit de « gaspiller » de points de déplacement.

Si tu as en main (au moins) une carte dont tu peux effectuer l'action complète, tu **dois** jouer une carte, même si c'est à ton désavantage. Tu ne peux donc pas renoncer volontairement à jouer.

Par exemple, si tu te trouves à 3 cases de l'arrivée, mais que tu ne disposes que de cartes de valeur supérieure à 3 (et que tu ne peux pas déplacer d'autres pions), il est possible que tu sois dans l'obligation de dépasser l'arrivée et de faire un nouveau tour du parcours.

Si tu ne peux résoudre intégralement **aucune des cartes de ta main**, tu dois abandonner cette manche. Place les cartes restantes de ta main **sous** la pile de défausse. Tu reprendras la partie normalement à la manche suivante.

PIONS INFILTRÉS

Si le déplacement de ton pion se termine sur une case normale, place-le de sorte que sa couleur soit visible.

Mais si le déplacement de ton pion se termine sur un « trou », l'espion disparaît. Retourne ton pion et insère sa partie supérieure dans le trou, de sorte que la couleur ne soit plus visible.

Un pion infiltré peut être déplacé par n'importe quel joueur.

Exception importante : tant que l'un de tes pions se trouve sur ta propre case départ, tu ne peux pas déplacer de pion infiltré. (Voir la section **CASE DÉPART OCCUPÉE** ci-contre.)

Dès lors que tu achèves le déplacement d'un pion infiltré sur une case normale, retourne-le pour que la couleur soit à nouveau visible. Si tu ne fais que passer par des cases normales et que tu termines ton déplacement sur un trou, ne révèle pas la couleur du pion (ne retourne **pas** le pion en cours de route).

Tu ne peux déplacer des pions infiltrés que vers ta propre zone d'arrivée. Lorsque tu termines un déplacement sur l'une de tes zones d'arrivée, retourne ton pion pour en révéler la couleur :

Si le pion est **de ta propre couleur**, il s'arrête à l'arrivée. Si le pion est **de la couleur de ton partenaire d'équipe**, il revient dans la zone de départ de ce dernier. **Un pion adverse** arrive sur la zone d'arrivée libre la plus éloignée de la couleur correspondante (en reculant).



SAUTER ET PRENDRE

En déplaçant un pion, tu peux sauter tes propres pions et les pions des autres joueurs. La case sautée compte quand même dans le décompte des déplacements.

Exception importante : sur la case départ de sa couleur, un pion bloque tous les pions des autres joueurs, mais aussi ses propres pions ! (Voir la section **CASE DÉPART OCCUPÉE** ci-dessous.)

Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur chaque case. Si tu termines ton déplacement sur une case occupée, tu dois prendre le pion qui s'y trouve déjà.

Lorsque tu prends un pion, replace-le dans la zone de départ de sa couleur.



ATTENTION AUX PIONS QUE TU PRENDS !

Si tu prends l'un de tes propres pions ou un pion de ton partenaire, tu dois mettre toutes les cartes restantes de ta main **sous** la pile de défausse à la fin de ce tour et abandonner la manche en cours.

Garde donc bien en tête les pions qui sont infiltrés. Il peut arriver que tu prennes accidentellement un pion de ta propre équipe. Si tel est le cas et que tu le réalises au moment de retourner le pion, tu ne peux pas annuler ton coup.

CASE DÉPART OCCUPÉE

Lorsqu'un pion se trouve sur sa propre case départ, tu dois respecter quelques règles importantes :

Tout pion qui se trouve sur sa case départ (celle de sa couleur) est protégé. Il ne peut pas :

- être sauté ;
- être pris.

Cela s'applique également si c'est ton propre pion.

Tu ne peux donc déplacer un pion que par un déplacement normal depuis ta propre case de départ. (Exception : **LIEU DE RENCONTRE DES ESPIONS**, ci-dessous.)

Tant que l'un de tes pions se trouve sur ta propre case départ, **tu ne peux pas déplacer de pion infiltré.**

Tu peux toujours déplacer des pions infiltrés en utilisant les fonctions spéciales des cartes à fond rouge, par exemple en faisant un échange. (Voir aussi : **EXPLICATION DES CARTES**, page 12.)



QUELS PIONS PUIS-JE DÉPLACER ?

Dans Agent DOG, outre les pions de ta couleur, tu peux aussi déplacer des pions infiltrés.

Attention : tant que l'un de tes pions se trouve sur ta propre case départ, tu ne peux pas déplacer de pion infiltré. (Voir la section **PIONS INFILTRÉS** ci-dessus.)

Lorsque tous les pions de ta couleur ont atteint la zone d'arrivée, tu poursuis la partie pour aider ton partenaire. Tu continues donc à recevoir des cartes et tu déplaces à présent les pions de ton partenaire (au lieu de tes propres pions).

Certaines cartes spéciales permettent également de déplacer les pions d'autres joueurs.

Mais n'oublie pas : même si tu joues en équipe, tu ne peux pas communiquer sur tes cartes ou sur tes actions.

LIEU DE RENCONTRE DES ESPIONS

Lorsque tu termines un déplacement sur l'un des 4 lieux de rencontre des espions, une rencontre entre deux espions a lieu **à la fin de ton tour complet**.

Pour cela, déplace vers la case située juste derrière le lieu de rencontre des espions le pion qui se trouve le plus proche derrière celui que tu viens de déplacer. Cela peut représenter un déplacement important. Tout pion ainsi déplacé arrive toujours sur un trou et sera donc immédiatement infiltré.

Tu dois toujours déplacer le pion suivant le plus proche. Peu importe la couleur de ce pion ou si ce pion est déjà infiltré (si ce pion est déjà infiltré, il reste infiltré et sa couleur n'est pas révélée). Ainsi, il est même possible de faire venir un pion qui se trouve sur sa case de départ.

Si plusieurs rencontres d'espions ont lieu à la fin de ton tour, tu décides de l'ordre dans lequel elles s'effectuent.

Exemple : un espion se déplace vers le point de rencontre. Le pion suivant est le pion rouge qui se trouve juste avant sa propre zone d'arrivée. Le pion est déplacé au-delà de sa zone d'arrivée et devra faire un tour supplémentaire.



EXPLICATION DES CARTES

Les cartes à fond bleu



Lorsque tu joues une carte à fond bleu, fais avancer un pion d'exactly autant de cases que le chiffre indiqué sur la carte.

Les cartes à fond rouge et leur fonction spéciale

Toutes les cartes à fond rouge sont des cartes spéciales avec des fonctions particulières :



Ceci est une carte Départ. Lorsque tu joues cette carte, tu dois **choisir entre trois possibilités** :

- avancer 1 pion d'exactly 1 case ; **ou**
- avancer 1 pion d'exactly 11 cases ; **ou**
- placer un pion de ta zone de départ sur ta propre case départ.



Ceci est une carte Départ. Lorsque tu joues cette carte, tu dois **choisir entre deux possibilités** :

- avancer 1 pion d'exactly 13 cases **ou**
- placer une figurine de ta zone de départ sur sa case départ.



Échange : lorsque tu joues cette carte, tu dois échanger 2 pions **infiltrés** entre eux. Les deux pions restent infiltrés même après l'échange. Attention : tu ne dois pas regarder les couleurs des pions pendant l'échange.

Si seulement un pion est infiltré ou si aucun pion n'est infiltré, cette carte ne peut pas être jouée.



Copie : cette carte te permet de copier la dernière carte jouée, comme si tu l'avais jouée toi-même. Tu ne dois pas nécessairement choisir la même fonction que la personne qui l'a jouée. Ainsi, si tu copies une carte 1/11, tu peux choisir librement laquelle des 3 possibilités de cette carte tu veux effectuer.

Il n'est pas possible de copier une carte d'une manche à l'autre. Tu ne peux donc pas jouer cette carte comme première carte d'une nouvelle manche.

Dans le cas où tu jouerais une carte Copie après une autre carte Copie, tu copieras également la carte précédemment copiée.



Partenaire : Tu peux répartir librement les 4 points de cette carte entre tes **propres pions, ceux de ton partenaire** et les **pions infiltrés**. Tu dois utiliser tous les points dans leur intégralité. Tu peux toutefois décider librement de l'ordre d'utilisation ou de la répartition. (Attention, il est interdit de communiquer !)

Attention : tous les pions (même ses propres pions) qui sont rattrapés ou doublés avec un 4 sont découverts et pris ! Ce n'est que lorsque les 4 points ont été entièrement utilisés que les pions éventuellement infiltrés sont retournés ou que la rencontre entre espions a lieu.

Si tes 4 pions ou les 4 pions de ton partenaire ont déjà atteint l'arrivée, tu peux également choisir de déplacer les pions de l'autre équipe.

RÈGLES SPÉCIALES POUR UNE PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS

Les règles sont identiques à celles de la partie à 4 joueurs, mais vous devez observer les modifications et compléments suivants :

- Vous ne jouez plus en équipe, mais chacun pour soi.
- Si tu ne peux résoudre aucune carte de ta main dans son intégralité, tu dois défausser 1 carte de ta main et en piocher 1 nouvelle. Si tu ne peux toujours pas jouer de carte, tu dois défausser 1 carte de ta main sans l'utiliser, et donc sans déplacer de pion. Tu n'abandonnes pas la manche en cours.
- Tu peux répartir les 4 points de déplacement de la carte Partenaire sur des pions d'autres couleurs.
- Échange de cartes : au début de la manche, chaque joueur donne une carte de son choix, face cachée, à la personne à sa gauche.
- Le premier joueur à atteindre la zone d'arrivée avec ses 4 pions remporte la partie.